

المقدمة والغرض

تتطبق هذه القواعد الرسمية ("القواعد") الخاصة بـ "Wild Rift: Origin Series" ("WR: OS") على كل فريق من الفرق المتنافسة في مسابقات Tier 1 Wild Rift بأوروبا والشرق الأوسط وشمال إفريقيا ، بالإضافة إلى المدرب والمديرين والمالكين والمبتدئين واللاعبين البدلاء (يشار إليهم جميعًا باسم "أعضاء الفريق") والموظفين الآخرين.

تم تصميم هذه القواعد الرسمية فقط لضمان سلامة النظام الذي وضعه فريق Riot Europe & MENA Esports ("المسؤولون") للعب من المستوى 1 في Wild Rift والتوازن التنافسي بين الفرق التي تلعب في المستوى 1. تفيد القواعد الموحدة جميع الأطراف المشاركة في لعب المستوى 1 من Wild Rift ، بما في ذلك الفرق واللاعبين والمديرين العاميين.

تُترك شروط المشاركة بين اللاعبين والفرق لكل فريق ولاعبيه وموظفيه.

مدرج في Wild Rift: Origin Series (يُشار إليها مجتمعة باسم "المنطقة"): جزر ألاند ، الجزائر ، أندورا ، أرمينيا ، النمسا ، أذربيجان ، البحرين ، بيلاروسيا ، بلجيكا ، البوسنة والهرسك ، بلغاريا ، كرواتيا ، قبرص ، جمهورية التشيك ، الدنمارك ، مصر ، إستونيا ، جزر فارو ، فنلندا ، فرنسا ، جورجيا ، ألمانيا ، جبل طارق ، اليونان ، جرينلاند ، غيرنسي ، المجر ، أيسلندا ، العراق ، أيرلندا ، جزيرة مان ، إسرائيل ، إيطاليا ، جيرسي ، الأردن ، كازاخستان ، الكويت ، قيرغيزستان ، لاتفيا ، لبنان ، ليختنشتاين ، ليتوانيا ، لوكسمبورغ ، مقدونيا ، مالطا ، مولدوفا ، موناكو ، منغوليا ، الجبل الأسود ، المغرب ، هولندا ، النرويج ، عمان ، فلسطين ، بولندا ، البرتغال ، قطر ، رومانيا ، روسيا ، سان مارينو ، المملكة العربية السعودية ، صربيا ، سلوفاكيا ، سلوفينيا ، إسبانيا ، السويد ، سويسرا ، طاجيكستان ، تونس ، تركيا ، تركمانستان ، الإمارات العربية المتحدة ، أوكرانيا ، المملكة المتحدة ، أوزبكستان ، الفاتيكان ، اليمن.

1	المقدمة والغرض
3	أهلية الفريق
3	ملكية الفريق
3	متطلبات تشكيلة الفريق
5	تغييرات القائمة
5	رعاية الفريق.
6	هلية اللاعب
6	إرسال تفاصيل اللاعب.
6	العمر.
6	فحص سلوك اللاعب.
6	الاسم المستخدم.
6	منطقة / بلد / إقليم آخر.
7	قرار المسؤولين.
7	لاعبون من خارج المنطقة.
7	الإقرار بطلب المعلومات.
7	الجوائز الممنوحة.
8	الهيكل التنافسي.

8	تعريف المصطلحات
8	تفاصيل المرحلة
10	معدات اللاعب
10	المباريات عبر الإنترنت
11	إجراءات المباراة
11	التغييرات في الجدول.
11	الوصول إلى ردهة الألعاب للمباريات غير المباشرة.
11	دور الحكام
12	مسؤوليات اللاعب في المباريات عبر الإنترنت.
13	نمط اللعبة
13	مرحلة الإختيار / الحظر واختيار الجانب
15	قواعد اللعبة
15	تعريف المصطلحات
15	لعبة من التسجيل.
15	إعادة تشغيل اللعبة.
16	جائزة الفوز بالمباراة.
16	عملية ما بعد المباراة
17	عملية ما بعد المباراة
17	سلوك اللاعب
17	سلوك البطولة
18	السلوك غير المهني
20	الارتباط بالمقامرة.
20	الخضوع للعقوبة.
20	العقوبات.
21	الحق في النشر.
21	روح القواعد
21	نهائية القرارات.
21	تغييرات القواعد.
21	أفضل مصالح. Wild Rift: Origin Series.

1. أهلية الفريق

1.1 ملكية الفريق

1.1.1 الفريق المشارك في Wild Rift: Origin Series مطلوب لترشيح مالك الفريق. يمكن أن يكون هذا لاعبًا أو مديرًا أو طرفًا ثالثًا. يعتبر قرار مالك الفريق نهائيًا وبلغى أي قرار مخالف يتخذه أي طرف آخر في الفريق. يعتبر عضو الفريق الذي يقوم بتسجيل فريق عبر منصة بطولة مشغل Riot Partner بشكل افتراضي مالكًا لهذا الفريق المعين ما لم يطلب ذلك عضو الفريق أو أي صاحب حقوق لعلامة الفريق التجارية خلاف ذلك. يتعين على عضو الفريق نقل ملكية الفريق إلى عضو حالي في قائمة الفريق قبل مغادرة الفريق. يمكن لأعضاء الفريق الاتصال بمسؤولي شركة Riot Partner Operator إذا أصبح مالكهم غير نشط لحل أي مشكلات متعلقة بالملكية.

1.1.2 لا يجوز أن يكون أعضاء الفريق موظفين في Riot Games أو ESL أو أي من الشركات التابعة لها في بداية أو في أي وقت خلال التقييم التنافسي Wild Rift: Origin Series في عام 2021. يُعرّف مصطلح "الشركة التابعة" على أنه أي شخص أو كيان آخر يمتلك أو تحت سيطرة المالك أو تحت سيطرة أو ملكية مشتركة أو تحت سيطرة المالك. يُقصد بمصطلح "التحكم" السلطة، بأي وسيلة، لتحديد سياسات أو إدارة كيان، سواء من خلال سلطة انتخاب أو تعيين أو الموافقة، بشكل مباشر أو غير مباشر، على المديرين أو المسؤولين أو المديرين أو الأمناء في هذا الكيان أو غير ذلك.

1.1.3 يحق للمسؤولين اتخاذ قرارات نهائية وملزمة فيما يتعلق بملكية الفريق، والمسائل المتعلقة بتقييدات الفريق المتعدد والعلاقات الأخرى التي قد يكون لها تأثير سلبي على النزاهة التنافسية لـ Wild Rift: Origin Series. يمكن رفض قبول أي شخص يلمس الملكية إذا تبين أنه لم يتصرف بالمهنية التي يسعى إليها المسؤولون. يوافق مالك الفريق على أنه لن يطعن في أي قرار نهائي للمسؤولين فيما يتعلق بذلك.

1.1.4 قد تحدث التغييرات في الملكية فقط بين المواسم، أي بعد حدث الكأس الشهري الأخير ولكن قبل بداية الموسم التالي ما لم توافق شركة Riot على خلاف ذلك.

1.1.5 لا يجوز لأي فرد أو منظمة أن يكون لها مصلحة ملكية أو سيطرة تشغيلية و / أو سيطرة على التصويت، بشكل مباشر أو غير مباشر، لأكثر من فريق محترف واحد، مثل فريق مشارك في جميع أنحاء .WR: OS

1.2 متطلبات تشكيلة الفريق

1.2.1 لكي يكون الفريق مؤهلاً للمشاركة في Wild Rift: Origin Series، يجب عليهم الحفاظ على الشروط التالية:

1.2.2 أعضاء الفريق

يتعين على كل فريق الحفاظ على تشكيلته، في جميع الأوقات خلال الموسم في Wild Rift: Origin Series:

1.2.2.1 خمسة لاعبين ("Starters")

1.2.2.2 بين صفر وثلاثة لاعبين بدلاء ("Subs")

1.2.2.3 مالك فريق واحد ("Owner")

1.2.2.4 بين صفر ومدرّب واحد ("Coach")

1.2.2.5 اختياري:

مدير الفريق ("Manager")

1.2.2.6 يجب أن يكون جميع الأساسيين والبدلاء مؤهلين للمشاركة في Wild Rift: Origin Series (القسم 1.2.3).

1.2.2.7 قد يتكون الأساسيين من ما يصل إلى اثنتين (2) من الأجانب.

1.2.2.8. التشكيلة الأساسية. يتم تعريف التشكيلة الأساسية على أنها خمسة لاعبين الذين يلعبون معظم المباريات في المرحلة الأخيرة من الكأس الشهرية التي شارك فيها الفريق. إذا لم تكن هناك أغلبية واضحة ، تعتبر المباريات في المراحل اللاحقة هي الأكثر أهمية.

1.2.2.9. أي لاعب يشارك في كأس شهرية ولا يمتلك إقامة طويلة الأمد لها (كما هو محدد في 1.2.3) يعتبر أجنبيًا

1.2.2.10. يُسمح لعضو الفريق فقط بالمنافسة في المنظمة الواحدة التي اشترك معها في الكأس الشهرية. لن يُسمح لعضو الفريق بالمنافسة لأكثر من منظمة واحدة في وقت واحد خلال كل كأس شهرية ولا يمكن إدراجه في قائمة الفريق لأكثر من فريق واحد في كأس شهرية.

1.2.2.11. Wild Rift Origin Series: يجب أن يحتفظ الفريق بقائمة البداية تتكون من 3 لاعبين على الأقل من أصل 5 لاعبين من قائمة البداية الذين ربحوا نقاطًا في تلك الكأس الشهرية من أجل الاحتفاظ بأي من نقاط الكأس الشهرية هذه (انظر 4.3).

1.2.3 شرط الإقامة

1.2.3.1. تعريف المقيم. يعتبر اللاعب "مقيمًا" إذا كان اللاعب بالفعل مقيمًا قانونيًا دائمًا في بلد / إقليم داخل المنطقة (كما هو محدد في كتاب القواعد هذا) بناءً على الوضع القانوني في ذلك البلد / الإقليم.

1.2.3.2. تصديق الإقامة. يجب على جميع اللاعبين المصادقة على إقامتهم بناءً على طلب من مشغل أو مسؤولي شركة Riot Partner من خلال تقديم إثبات الإقامة على النحو المحدد في القاعدتين 1.2.3.2 و 1.2.3.3. لتجنب الشك ، يجوز لأي لاعب تنقيح أي معلومات حساسة وفقًا لتقدير هذا اللاعب وحده ولن يتحمل المسؤولون والمشغل الشركاء مسؤولية الكشف عن أي معلومات شخصية من قبل اللاعب إلى المسؤولين والمشغل الشركاء. يوافق كل لاعب على معالجة و / أو نقل أي من هذه المعلومات من قبل المسؤولين والمشغل الشركاء لأغراض إدارية. كل فريق مسؤول عن ضمان استيفاء لاعبيه لمتطلبات الإقامة الواردة في هذه القاعدة 1.2. يعتبر انتهاكًا لهذه القواعد ، من قبل كل من الفريق واللاعب ، إذا قدم اللاعب (أو والديه أو الوصي عليه) معلومات خاطئة أو مضللة أو غير كاملة مما أدى إلى سوء تصنيف إقامة هذا اللاعب ومنطقته.

1.2.3.3. اثبات محل الإقامة. يجب على أي لاعب يرغب في المنافسة في Wild Rift: Origin Series كمقيم أن يثبت الإقامة الدائمة القانونية داخل بلد / إقليم في المنطقة بناءً على طلب من قبل مشغل أو مسؤولي شركة Riot Partner. يتضمن الدليل الوثائقي المقبول عناصر مثل جواز السفر أو إثبات بطاقة العمر. هذه القائمة ليست شاملة.

1.2.4. مدرب رياضي. سيسمح لكل فريق بتعيين مدرب ، والذي يعتبر المدرب الرسمي للفريق. لا يمكن للمدرب أن يكون لاعبًا أساسيًا للفريق ، وقد يكون تابعًا لمؤسسة واحدة فقط.

1.2.5. تقديم القائمة. في الوقت الذي تحدده شركة Riot Partner Operator ، يجب على كل فريق إرسال قائمتهم الكاملة إلى مشغل شركاء Riot.

1.3 البدلاء في التشكيلة الأساسية.

1.3.1. يجب تقديم طلبات تعديل التشكيلة الأساسية لمباراة الفريق في موعد لا يتجاوز 24 ساعة قبل بدء المباريات في اليوم المعني. جميع التغييرات التي يتم إجراؤها بعد علامة الـ 24 ساعة هذه ستترتب عليها عقوبات داخل اللعبة أو سيتم رفضها وفقًا لتقدير مسؤولي شركة Riot Partner Operator.

1.3.2. التبديل خلال المباريات. يجوز للفريق استبدال لاعب في مباراة / سلسلة. يجب أن يخطر الفريق مسؤول عميل Riot Partner Operator وأن تتم الموافقة على التبديل فورًا بعد المباراة السابقة ، في موعد لا يتجاوز 5 دقائق بعد تدمير القاعدة الأساسية (على سبيل المثال ، إذا كان الفريق يرغب في استبدال

لاعب في اللعبة 2 ، فيجب على الفريق إبلاغ مسؤول Riot Partner Operator في موعد لا يتجاوز 5 دقائق بعد المباراة (1).

1.4. تغييرات القائمة

1.4.1. تغيير قائمة الفريق يعني إضافة لاعبين أو استبدالهم أو إزالتهم من القائمة. يجب الموافقة على تغييرات القائمة من قبل مسؤولي شركة Riot Partner Operator. يتم قفل قوائم الفريق قبل 24 ساعة من بدء المباراة الأولى من التصفيات الشهرية التي من المقرر أن تلعبها القائمة. جميع التغييرات التي يتم إجراؤها على الفريق بعد قفل القائمة رسميًا ستترتب عليها عقوبات في اللعبة أو يتم رفضها وفقًا لتقدير مسؤولي شركة Riot Partner Operator.

1.4.2. إذا رغب فريق في إطلاق سراح لاعب من قائمتهم الحالية (سواء الأساسيين أو البدلاء) ، يتعين على الفريق إبلاغ مسؤولي مشغل شريك Riot واستكمال جميع المتطلبات الضرورية المنصوص عليها من قبل مسؤولي مشغل شركاء Riot

1.4.3. إذا رغب فريق في التوقيع مع لاعب حر إلى قائمتهم (سواء الأساسيين أو البدلاء) ، يتعين على الفريق إكمال جميع الوثائق اللازمة. لن يتم التعرف على أي توقيعات حرة للوكيل أو تكون مؤهلة للعب التنافسي حتى يتم الحصول على الموافقة من قبل مسؤولي مشغل Riot Partner

1.5. رعاة الفريق.

1.5.1. الفريق لديه القدرة على الحصول على رعاية. الحصول على الرعاية غير مقيد إلا بالقائمة المحظورة ضمن هذه القواعد واتفاقية الفريق. يمكن للمسؤولين تحديث قائمة الفئات في أي وقت. فيما يلي قائمة الرعاة المحظورين:

1.5.1.1. أي لعبة فيديو أخرى أو مطور ألعاب فيديو آخر أو ناشر

1.5.1.2. أي أجهزة ألعاب فيديو

1.5.1.3. أي رياضة إلكترونية أو بطولة أو دوري أو حدث آخر لألعاب الفيديو

1.5.1.4. أي فريق أو مالك أو تابع للرياضات الإلكترونية

1.5.1.5. أي أدوية موصوفة

1.5.1.6. الأسلحة النارية أو الذخيرة أو ملحقاتها

1.5.1.7. المواد الإباحية أو المنتجات الإباحية

1.5.1.8. منتجات التبغ أو أدواته

1.5.1.9. مقدمو خدمات المراهنات أو القمار والشركات ذات الصلة (وكلاء المراهنات ومواقع المراهنات)

1.5.1.10. منتجات البيرة والنيبيذ (بما في ذلك المشروبات غير الكحولية التي يتم تسويقها من قبل شركات الكحول) أو المسكرات الأخرى التي ينظم بيعها أو استخدامها بموجب القانون المعمول به

1.5.1.11. العملات المشفرة ، أو أي أدوات أو أسواق مالية أخرى غير منظمة

1.5.1.12. البائعون أو الأسواق للعناصر الافتراضية المعروفة أنها مزيفة أو غير قانونية

1.5.1.13. بائع أو أسواق للسلع أو الخدمات التي تنتهك شروط استخدام LoL Game

1.5.1.14. مشغلي الرياضات الخيالية (بما في ذلك الفانتازي اليومية)

1.5.1.15. الحملات السياسية أو لجان العمل السياسي

1.5.1.16. المؤسسات الخيرية التي تؤيد مواقف دينية أو سياسية معينة ، أو لا تتمتع بسمعة طيبة (على سبيل المثال ، تعتبر منظمة الصليب الأحمر والوقوف في مواجهة السرطان والجمعيات الخيرية الساندة الأخرى ذات السمعة الطيبة)

1.5.2. لا يمكن لفريق محترف أو صاحب فريق محترف رعاية فريق محترف في أي مكان في العالم ولا يمكنه رعاية فريق شبه محترف في بطولة يعاقب عليها تروج للبطولة أو تتأهل لها في المنطقة التي يلعبون فيها.

1.5.3. يجوز لمالك فريق شبه محترف أو محترف لديه منتج أو خدمة حسنة النية (بخلاف عمليات فريق الرياضات الإلكترونية) رعاية أي بطولة لا يلعبون فيها ، ويمكنهم رعاية البطولات التي يلعبون فيها وفقاً لتقديرهم. من الإداريين المحليين بشرط أن تكون الرعاية تنطبق فقط على البطولات المحلية ولا تتطلب من المشاركين في البطولة التي ترعاها عرض شعار الراعي في الأحداث الدولية.

1.5.4. لا يجوز لمالك فريق شبه محترف أو محترف رعاية لاعب فردي مؤهل للعب ضد فريقه.

2. هلية اللاعب

لكي تكون مؤهلاً للمنافسة في Wild Rift: Origin Series ، يجب على كل لاعب استيفاء الشروط التالية:

2.1. إرسال تفاصيل اللاعب.

لا يُعتبر أي لاعب مؤهلاً للمشاركة في أي مباراة Wild Rift: Origin Series حتى يتم تقديم جميع المعلومات واعتبارها مؤهلة من قبل مسؤولي مشغل شركاء Riot

2.2. العمر.

لا يُعتبر أي لاعب مؤهلاً للمشاركة في أي مباراة تابعة لـ Wild Rift: Origin Series قبل عيد ميلاده السابع عشر ، والتي تم تعريفها على أنه عاش 16 عامًا كامل.

2.3. فحص سلوك اللاعب.

سيتم فحص سلوك كل لاعب بشكل دوري للتأكد من أن سلوكه عند لعب League of Legends: Wild Rift مناسب. إذا فشل اللاعب في تلبية المعايير التي حددها المسؤولون ، فقد يتم معاقبتهم أو استبعادهم من أي أو كل منافسات Wild Rift: Origin Series ، وفقاً لتقدير مسؤولي شركة Riot. سيستخدم مسؤولو Riot رقم التعريف الخاص باللاعب لإجراء هذا الفحص.

2.4. الاسم المستخدم.

يجب أن تتم الموافقة على أسماء المستندي وأسماء الفريق من قبل مسؤولي Riot قبل استخدامها في اللعب. لا يُسمح بتغيير الاسم إلا في ظل ظروف مخففة معينة ، خلال غير موسمها ، ويجب أن يوافق عليها مسؤولو Riot Partner Operator قبل استخدامها في Wild Rift: Origin Series المنافسة.

2.5. منطقة / بلد / إقليم آخر.

يوافق اللاعب على أن دخوله في Wild Rift: Origin Series كأساسي أو مدير أو مدرب يعني أنه لا يمكنه المشاركة في أي مستوى آخر للمستوى الأول League of Legends: Wild Rift المنافسة في نفس الأسبوع.

2.6. قرار المسؤولين.

يحق للمسؤولين اتخاذ قرارات نهائية وملزمة فيما يتعلق بأهلية اللاعب والدخول إلى Wild Rift: Origin Series المنافسة.

2.7. لاعبون من خارج المنطقة.

سيتم منع اللاعب المقيم في أي منطقة بيتا غير مفتوحة من Wild Rift من المشاركة في Wild Rift: Origin Series. سيتم منع اللاعب المقيم خارج المنطقة من المشاركة في Wild Rift: Origin Series.

2.8. الإقرار بطلب المعلومات.

سيرسل اللاعبون الذين يتقدمون إلى النهائيات الشهرية نموذج أهلية اللاعب وإصداره من قبل Riot Partner Operator. سيخبرك هذا النموذج بالمعلومات ، بما في ذلك المعلومات الشخصية ، التي نجمعها ونعالجها لاستخدامها في البث ووسائل التواصل الاجتماعي للنهائيات الشهرية.

3. الجوائز الممنوحة.

يتم دفع جوائز البطولة للمؤسسة أو مالك الفريق بواسطة Riot Partner Operator

3.1. التوزيع. خلال كل كأس شهرية ، ستتاح للفرق الفرصة لكسب أموال الجوائز بناءً على أدائهم في مجموعتهم كما هو موضح أدناه.

3.1.1. نهائيات الكأس الشهرية.

للمجموعة A و B

المرکز	الجائزة
#1	€7,500
#2	€3,500
#3	€2,250
#4	€1,500
#5-6	€1,000
#7-8	€700
#9-12	€500

مجموعة C

المرکز	الجائزة
#1	€4,200
#2	€2,000
#3	€1,250

#4	€750
#5-6	€500

4. الهيكل التنافسي.

يتم تشغيل The Wild Rift: Origin Series بواسطة مسؤولي شركة Riot and Riot Partner Operator ("مشرفو البطولة"، "Tournament Ops"، "مسؤولو Riot"، "مسؤولو الشركاء").

4.1 تعريف المصطلحات

4.1.1 اللعب. مثال على المنافسة على خريطة Wild Rift التي يتم لعبها حتى يتم تحديد الفائز بإحدى الطرق التالية ، أيهما يحدث أولاً: (أ) إكمال الهدف النهائي (تدمير المركز) ، (ب) إنسحاب الفريق ، أو (ج) الفوز في اللعبة الممنوحة (انظر القسم 7.5).

4.1.2 مباراة / سلسلة. مجموعة من المباريات التي يتم لعبها حتى يفوز فريق واحد بأغلبية المباريات الإجمالية (على سبيل المثال ، "أفضل من 1" ، الفوز في مباراتين من أصل ثلاثة ("أفضل من ثلاثة") ؛ الفوز بثلاث مباريات من أصل خمسة ("أفضل من خمسة")). سيحصل الفريق الفائز إما على عدد فوز في شكل دوري أو يتقدم إلى الدور التالي في شكل بطولة.

4.1.3 كأس شهري. سيتضمن نظام WR: OS تصفيات مفتوحة ونهائيات كأس شهرية (انظر 4.2). ستحدث هذه خلال شهر تقويمي ما لم يحدد خلاف ذلك من قبل مسؤولي مشغل Riot و Riot Partner. سيحدد الأداء في الكؤوس الشهرية أموال الجائزة وتوزيع النقاط (انظر 3 و 4.3) سيكون هناك ثلاثة بطولات شهرية في 2021 - يونيو ويوليو وأغسطس

4.1.4 المجموعات. يتم تقسيم كل كأس شهرية إلى ثلاث مجموعات (المجموعة أ ، المجموعة ب ، المجموعة ج). سيتم تشكيل المجموعات من قبل مسؤولي Riot ، بناءً على عوامل تشمل الجغرافيا والانترنت. سيتم تعيين الفرق تلقائياً إلى مجموعتهم بواسطة مسؤولي Riot ، وستظل الفرق في نفس المجموعة طوال مدة WR: OS. ستلعب الفرق ضد الفرق الأخرى داخل مجموعتها خلال التصفيات الشهرية والنهائيات الشهرية. سيتم منح النقاط والجوائز المالية لكل مجموعة ، (يرجى الاطلاع على القسمين 3 و 4.3)

4.2 تفاصيل المرحلة

4.2.1 تصفيات مفتوحة. بعد تشكيل المجموعة ، تتكون هذه المرحلة من جميع الفرق المشاركة ، والتي تلعب في شريحة القضاء المزدوج ، والتي تتكون بالكامل من أفضل 3 مباريات. حيثما أمكن ، سيتم توزيع الفرق عبر أقواس متعددة. أفضل 16 (المجموعة A و B) أو 8 (المجموعة C) حسب الترتيب ستقدم إلى نهائيات الكأس الشهرية لتلك المجموعة. من خلال كونك عضواً في فريق مسجل ، يوافق اللاعبون على التواصل عبر البريد الإلكتروني من مشغل Riot Partner حول التصفيات المستقبلية.

4.2.2 نهائيات الكأس الشهرية: تتكون هذه المرحلة من أفضل 16 (المجموعة A و B) أو 8 (المجموعة C)، تلعب كل المباريات بمبدأ الأفضل من 3 في إقصاء مزدوج ، مع النهائي الكبير الأفضل من بين 5 مباريات.

4.3 النقاط

4.3.1 الاستخدام. سيتم استخدام النقاط في النهاية لتحديد الفرق المؤهلة للنهائيات الحية ، كما سيتم استخدامها للتوزيع (انظر 4.4). تحصل الفرق على نقاط داخل مجموعتها ، حيث تتأهل الفرق التي حصلت على أكبر عدد من النقاط من كل مجموعة إلى النهائيات في وضع عدم الاتصال

4.3.2 توزيع.

النقاط حسب ترتيب نهائيات الكأس الشهرية لأول شهر ، لكل مجموعة ، هي كما يلي:

النقاط	المراكز
360	1
296	2
240	3
192	4
152	5-6
120	7-8
92	9-12
68	13-16

النقاط حسب ترتيب تصفيات الكأس الشهرية لأول شهر، لكل مجموعة، هي كما يلي:

مجموعة A و B

النقاط	المركز
Q	1-16
48	17-24
32	25-32
20	33-48
12	49-64
8	65-96
4	97-128

مجموعة C

النقاط	المركز
Q	1-8
92	9-12
68	13-16
48	17-24
32	25-32
20	33-48

12	49-64
8	65-96
4	97-128

4.3.3. النمو الشهري. كل شهر ، ستزيد النقاط الممنوحة بنسبة 25٪ من القيم الأساسية المدرجة في 4.3.2 (على سبيل المثال ، سيتم منح الفائز في الشهر الأول 360 نقطة ، والفائز في الشهر الثاني سيحصل على 450 نقطة وما إلى ذلك)

4.4. توزيع المراكز

4.4.1. التصفيات المفتوحة. في الشهر الأول ، سيتم تصنيف الفرق داخل الأقواس وتوزيعها بشكل عشوائي. اعتبارًا من الشهر الثاني فصاعدًا ، سيتم تصنيف الفرق داخل الأقواس وداخلها على حد سواء مع التصنيف بناءً على العدد الإجمالي للنقاط المكتسبة في الأشهر السابقة. عندما تتعادل الفرق بالنقاط ، سيتم تخصيص التوزيع المناسب لهم بشكل عشوائي ، مما يضمن عدم تعادل الفرق في نفس الفئة مثل المنافسين الذين وضعوا أدناه في تصفيات مفتوحة سابقة ، حيثما أمكن ذلك.

4.4.2. نهائيات الكأس الشهرية. في الشهر الأول ، سيتم تصنيف الفرق إلى أقواس استنادًا إلى أدائها في التصفيات المفتوحة السابقة مباشرة ، مما يضمن مواجهة المصنف عاليًا للمنخفض تصنيفًا. تُمنح المصنفات عالية المستوى إلى أفضل 50٪ فرق مؤهلة من التصفيات المفتوحة للمجموعة ، ويتم منح تصنيف المنخفضة لباقي الفرق المؤهلة التالية من التصفيات المفتوحة للمجموعة. اعتبارًا من الشهر الثاني فصاعدًا ، سيتم تصنيف الفرق إلى أقواس استنادًا إلى أدائها في التصفيات المفتوحة السابقة مباشرة ، مما يضمن مرة أخرى مواجهة المصنفة العالية للمصنفة المنخفضة ، ثم استنادًا إلى إجمالي عدد النقاط المكتسبة في الأشهر السابقة (أي المصنف الأعلى مع أكبر عدد من النقاط يواجه البذرة المنخفضة بأقل عدد من النقاط). عندما تتعادل الفرق بالنقاط ، سيتم تخصيص التوزيع المناسب لهم بشكل عشوائي ، مما يضمن عدم تواجدهم في نفس الفئات ضد المنافسين الذين واجهوهم في نهائيات الكأس الشهري السابق ، حيثما أمكن ذلك..

5. معدات اللاعب

5.1. المباريات عبر الإنترنت

5.1.1. بالنسبة لجميع المباريات (غير المباشرة) عبر الإنترنت ، يُتوقع من اللاعبين تقديم جميع معداتهم الخاصة. يتضمن ذلك ، على سبيل المثال لا الحصر ، الهواتف المحمولة وسماعات الرأس وسماعات الأذن وكاميرا الويب والبرامج الصوتية. نظرًا لأن المباريات لن يتم لعبها على خادم غير متصل بالإنترنت ، سيحتاج اللاعبون أيضًا إلى حساب حماية الشبكة الخاصة بهم (بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر منع DDOS).

5.1.2. بالإضافة إلى ذلك ، تقع مسؤولية استقرار أجهزة كل لاعب واتصال الإنترنت على عاتق اللاعب.

5.1.3. استخدام برنامج الاتصال. يتعين على اللاعبين استخدام Discord أو Teamspeak أو أي خدمة اتصالات أخرى مقدمة لتواصل الفريق أثناء المباريات عبر الإنترنت لنهائيات الكأس الشهرية. يجب أن ينضم جميع الأساسيين الخمسة إلى القناة المخصصة للفريق على الخادم قبل أن تصل اللعبة إلى اختيار البطل. اللاعبون الذين لا ينضمون إلى القناة في الوقت المحدد سيتعرضون لعقوبات كما لو أن اللاعب ليس في الردهة.

5.1.4. **المستخدمون المسموح لهم.** يُسمح فقط للاعبين الخمسة الذين يلعبون اللعبة والمدرّب الرسمي للفريق بالدخول إلى القناة (يُطلب من المدرّبين المغادرة قبل 10 ثوانٍ من نهاية اختيار البطل). يمكن أن ينضم إلى كل فريق مسؤولي Riot Partner Operator وطواقم البثّ المعيّنين.

5.1.5. **مشاكل خادم الاتصال.** في حالة حدوث مشكلات مع خادم الاتصال ولا يمكن حل المشكلات ، سيُطلب من جميع اللاعبين الانتقال إلى الخادم الاحتياطي.

5.1.6. **مشاكل اتصال اللاعب.** اللاعبون مسؤولون عن اتصالهم بخادم الاتصال. في حالة عدم تمكنهم من الاتصال ، أو قطع اتصالهم ، يجب على اللاعبين أو زملائهم في الفريق إبلاغ Riot Partner Operator عند أول علامة على وجود مشكلة.

5.1.7. **استخدام القناة.** يُسمح للفرق فقط باستخدام القناة المخصصة لفريقهم. إذا انضم لاعب إلى قناة تابعة للفريق ليس جزءًا منها ، فسيكون عرضة للعقوبات كما لو كان يحاول الغش ، على الرغم من نية اللاعب.

5.1.8. **الوصول إلى الخادم.** لا يمكن للاعبين مشاركة معلومات الخادم دون موافقة مسبقة من Riot Partner Operator.

5.1.9. **دليل على اللعب الجسدي.** الفرق مسؤولة عن تزويد مسؤولي Riot Partner Operator بإثبات مادي للعب. يلزم وجود موجزات كاميرا الويب ، والتعريف المادي ، ومعرفات حساب اللعبة لإثبات أن اللاعبين المسجلين فقط هم من يشاركون في بيئة المباراة في جميع الأوقات. سيؤدي عدم الالتزام بالقاعدة 5.1.9 إلى فرض عقوبات فورية.

5.1.10. **استخدام الملحقات.** لا يُسمح للاعبين باستخدام أي ملحقات مادي أثناء المباراة. تشمل الملحقات المحظورة ، على سبيل المثال لا الحصر ، "المشغلات" و "عصا التحكم" وأزرار الزناد الخاصة بالدمج في الجهاز المحمول.

6. إجراءات المباراة

6.1. التغييرات في الجدول.

يجوز لمسؤولي Riot أو مشغل Riot Partner ، وفقًا لتقديره الخاص ، إعادة ترتيب جدول المباريات في غضون يوم معين و / أو تغيير تاريخ المباراة الرسمية إلى تاريخ مختلف أو تعديل جدول المباريات بطريقة أخرى. في حالة قيام مشغل Riot Partner Operator بتعديل جدول المباريات ، سيقوم مشغل Riot Partner بإخطار جميع الفرق في أقرب وقت ممكن.

6.2. الوصول إلى ردهة الألعاب للمباريات غير المباشرة.

يجب أن يصل أعضاء القائمة النشطة للفريق الذين يشاركون في مباراة رسمية إلى ردهة في موعد لا يتجاوز الوقت المحدد بواسطة مسؤولي مشغل شركاء Riot

6.3. دور الحكام

6.3.1. **المسؤوليات.** الحكام هم المسؤولون عن شركة Riot Partner Operator وهم مسؤولون عن إصدار الأحكام بشأن كل قضية وسؤال وموقف متعلق بالمباراة قبل وأثناء وبعد المباراة مباشرة. قد يشمل إشرافهم ، على سبيل المثال لا الحصر:

6.3.1.1. التحقق من تشكيلة الفريق قبل المباراة.

6.3.1.2. إعلان بدء المباراة.

6.3.1.3. إصدار عقوبات على مخالفات القواعد قبل المباراة أو أثناءها أو بعدها.

6.3.1.4. تأكيد انتهاء المباراة ونتائجها.

6.3.2. **سلوك الحكم.** في جميع الأوقات ، يجب على الحكام أن يتصرفوا بطريقة مهنية ، ويصدرون الأحكام بطريقة محايدة. لن يظهر أي شعف أو تحيز تجاه أي لاعب أو فريق أو مدير فريق أو مالك أو أفراد آخرين.

6.3.3. **الحكم النهائي.** إذا أصدر الحكم حكمًا غير صحيح ، يمكن أن يخضع الحكم للعكس. وفقًا لتقديرهم ، قد يقوم مسؤولو مشغل Riot Partner بتقييم القرار أثناء المباراة أو بعدها لتحديد ما إذا كان الإجراء المناسب قد تم تنفيذه للسماح باتخاذ قرار عادل. إذا لم يتم اتباع الإجراء الصحيح ، يحتفظ مشغل Riot Partner Operator والمسؤولون بالحق في إبطال قرار الحكم. سيحافظ المسؤولون وRiot Partner Operator دائمًا على القرار النهائي في جميع القرارات المنصوص عليها خلال المنافسة.

6.3.4. **حظر القمار.** جميع القواعد التي تحظر المقامرة في League of Legends: Wild Rift ، كما هو موضح أدناه في القسم 8 ، تنطبق على الحكام دون قيود.

6.4. الإصدار التنافسي

6.4.1. **نسخة الإصدار.** سَتَلْعَب جميع مباريات Wild Rift: Origin Series على أحدث إصدار متوفر على الخدمة المباشرة.

6.4.2. **توافر الأبطال.** الأبطال الذين لم يكونوا متوفرين في الخدمة المباشرة لأكثر من أسبوع لن يكونوا متاحين للاختيار في اللعب. يخضع توفر الأبطال الجدد والأبطال المعاد صياغتهم لتقدير مسؤولي Riot

6.5. مسؤوليات اللاعب في المباريات عبر الإنترنت.

من المتوقع أن يكون جميع اللاعبين مستعدين للانضمام إلى ردهة اللعبة في الوقت الذي يحدده مسؤولو Riot Partner Operator. يشمل الجاهزية ، على سبيل المثال لا الحصر ، خمسة لاعبين مدرجين في القائمة بعد إكمال ترقيع الإصدار وتكوين الإعدادات داخل اللعبة وصفحات الرون والماستري.

6.5.1. **جدول المتداول.** المباريات التي تقام وفقًا لجدول متجدد سيكون لها أوقات بدء مقدرة. ومع ذلك ، يتعين على الفرق أن تكون متاحة للعب مباراتها قبل ساعتين من الوقت المقدر ، أو وفقًا لتوجيهات مسؤولي شركة Riot Partner Operator.

6.5.2. **تعديلات الجدول.** يحق لمسؤولي شركة Riot Partner Operator ، وفقًا لتقديرهم الخاص ، تعديل جدول المباريات في أي وقت للحفاظ على وتيرة المباريات أو لمعالجة مثل هذه الظروف التي قد تنتقص من تجربة المشاهد.

6.5.3. **عقوبات التأخير.** الفرق غير الجاهزة في بداية المباراة السابقة (أو 30 دقيقة قبل بداية المباراة الأولى في اليوم) تخضع لعقوبات المتأخرة. لتجنب الشك ، يتم تعريف بداية اللعبة على أنها دخول الفريق إلى Champion Select. إذا تأخر الفريق ، فسيخضع لعقوبات التأخير كما هو موضح أدناه:

6.5.3.1. وقت متأخر من الموعد المحدد للمباراة: خسارة حظر واحد

6.5.3.2. تأخر عشر (10) دقائق عن وقت المباراة المحدد (يمكن أن يؤدي ذلك إلى تكديس): خسارة اللعبة

6.5.4. يؤدي تأخير الردهة أو بدء اللعبة عمدًا إلى إخضاع الفريق للقواعد المنصوص عليها في هذا القسم. سيتم تسجيل عقوبات التأخير التي لا يمكن تطبيقها على اللعبة الحالية وتطبيقها على الألعاب المستقبلية. قد يطبق مسؤولو Riot غرامات مالية إضافية حسب تقديرهم.

6.5.5. 4 ضد 5 اللعب. يجب على الفرق تشكيل فريق كامل من خمسة لاعبين لبدء المباراة. إذا قطع اللاعب اتصاله عن غير قصد أثناء المباراة ، فيجب أن يحاول ذلك اللاعب الانضمام مرة أخرى إلى اللعبة. ستكون نتيجة المباراة نهائية.

6.5.6. مسؤولية معدات اللاعب. يتحمل جميع اللاعبين مسؤولية ضمان أداء الإعداد الذي يختارونه ، بما في ذلك الهواتف المحمولة والأجهزة الطرفية واتصال الإنترنت والطاقة. لا تُعد مشكلة في معدات اللاعب

سببًا مقبولًا للتأخير أو الإيقاف المؤقت لما يتجاوز الحد المسموح به للفريق ، بغض النظر عن السبب الجذري للمشكلة.

6.5.7. مشاهدون. يُسمح فقط للاعبين الفريق الخمسة المدرجين في القائمة بالتواجد في ردهة اللعبة. لا يسمح بوجود متفرجين إضافيين لأي سبب من الأسباب.

6.5.8. البث. لا يُسمح للاعبين ببث المباريات الرسمية علنًا أو بشكل خاص على أي منصة أو خدمة. يمكن لغير اللاعبين بث مباريات Wild Rift: Origin Series من خلال المشاهدة من خلال قائمة الأصدقاء فقط (أي ليس كمتفرج في ردهة المباراة) ، بشرط أن يتبعوا جميع الشروط التالية:

6.5.8.1. يجب أن يتلقى المشغل موافقة من كلا الفريقين على استعدادهما للبث من قبل جهاز البث للسلسلة المباريات بأكملها

6.5.8.2. لا يُسمح لناشر البث بتحقيق الدخل من المحتوى الخاص به أثناء بث الألعاب من Wild Rift: Origin Series ، خارج نطاق تحقيق الدخل المتاح مباشرةً عبر منصة البث (أي الإعلانات المسبقة)

6.5.8.3. يجب أن يتبع المشغل في جميع الأوقات قواعد jibber jabber القانونية الخاصة بشركة (Riot Games. <https://www.riotgames.com/en/legal>)

6.5.8.4. يمكن للمشغل فقط بث المباريات التي لا يتم بثها بواسطة Riot Games أو Riot Partner Operator

6.5.8.5. يجب أن يتوقف مشغل البث عن البث فورًا عند طلب ذلك من شركة Riot Games أو مشغل Riot Partner

6.5.9. عرض احترافي. قد يُطلب من اللاعبين المشاركة في بث المباريات الرسمية وفقًا لتقدير مسؤولي الدوري. سيتم اختبار البث وسيخضع لقيود محددة وضعها مسؤولو Riot Partner Operator.

6.5.10. ردهة اللعبة. تقع على عاتق الفريق أ (أي الفريق الأول الذي يتم تسميته لكل لعبة) مسؤولية إعداد ردهة اللعبة الرسمية ، باستخدام الإرشادات المقدمة من شركة Riot Partner Operator. يجوز لمسؤولي شركة Riot Partner Operator إنشاء ردهة رسمية للعبة لقسم النهائيات الشهرية لكل كأس شهرية. في هذه الحالات ، سيتم توجيه اللاعبين من قبل مسؤولي Riot Partner Operator للانضمام إلى ردهة اللعبة بمجرد اكتمال الإعداد ، بالترتيب التالي للوظائف: Baron Lane و Jungle و Mid و Support و Dragon Lane

6.6. نمط اللعبة

6.6.1. بدء عملية الاختيار / الحظر. بمجرد إبلاغ جميع اللاعبين العشرة إلى ردهة اللعبة الرسمية ، سيؤكد كلا الفريقين على أداة الاتصال التي يستضيفها Riot Partner Operator أنهما جاهزان لمرحلة الاختيار / الحظر. . بمجرد تأكيد الفريقين على استعدادهما ، يجب على صاحب الغرفة بدء اللعبة.

6.6.2. تسجيل عملية الاختيار / الحظر. ستستمر عمليات اللقطات / المنع من خلال ميزة اختيار المسودة الخاصة بالعمل. إذا تم الانتهاء من عمليات الاختيار / المنع بشكل كبير قبل إعداد اللعبة ، بناءً على تعليمات وتقدير مسؤولي شركة Riot Partner Operator ، سيقوم مسؤولو Riot Partner Operator بتسجيل عمليات الحظر / الحظر الرسمية وإيقاف بدء اللعبة يدويًا.

6.6.3. إعدادات اللعبة العامة

6.6.3.1. الخريطة Wild Rift

6.6.3.2. نوع اللعبة Custom - Draft Pick

6.7. مرحلة الاختيار / الحظر واختيار الجانب

6.7.1. مشروع البطولة. قد يختار مسؤولو شركة Riot استخدام ميزة وضع Draft Pick أو المسودة اليدوية (على سبيل المثال ، Draft التي يتم إجراؤها في الدردشة دون استخدام ميزة داخل اللعبة). لا يمكن استبدال الأساسيين لكل فريق بعد بدء Draft. يمكن للاعبين أن يلعبوا أي بطل قام فريقهم بصياغته ولم يحظره الفريق الآخر.

6.7.2. قيود على عناصر اللعب. يمكن إضافة قيود في أي وقت قبل أو أثناء المباراة ، إذا كانت هناك أخطاء معروفة مع أي عناصر ، أو أبطال ، أو ثياب ، أو رون ، أو ماستري ، أو تعويذات إستدعاء ، أو لأي سبب آخر يتم تحديده وفقاً لتقدير مشغل شريك Riot

6.7.3. اختيار الجانب

6.7.3.1. في السيناريوهات التي تستخدم بها التوزيعات

أفضل من واحد

يتم تحديد اختيار الجانب من خلال التوزيع الأعلى في المباراة. سيختار الفريق المصنف الأعلى إما الجانب الأزرق أو الأحمر

أفضل من اثنين

يتم تحديد اختيار الجانب من خلال التوزيع الأعلى في المباراة. سيختار الفريق المصنف الأعلى إما الجانب الأزرق أو الأحمر تتبادل الفرق الجانب بالمباراة 2

أفضل من ثلاثة أو أكثر

يتم تحديد اختيار الجانب من خلال تصنيف الأعلى في المباراة. سيختار الفريق المصنف الأعلى الجانب الأزرق أو الأحمر. لتجنب الشك ، في نهائيات القوس السفلي والنهائيات الكبرى للبطولة الشهرية ، المصنف الأعلى هو الفريق الذي جاء مباشرة من القوس العلوي. بالنسبة لجميع المباريات الأخرى ، يكون المصنف الأعلى هو الفريق صاحب التصنيف الرقمي الأعلى ، حيث يعتبر الأول أعلى من الثاني. اللعبة 2 والألعاب اللاحقة - سيختار الفريق الذي خسر المباراة السابقة إما الجانب الأزرق أو الأحمر للمباراة التالية.

6.7.4. وضع Draft. يستمر وضع Draft بتنسيق Draft ثعبان على النحو التالي:

الفريق الأزرق = A ؛ الفريق الأحمر = B

مرحلة "BAN" الحظر : ABABAB

* نظراً لأن اللعبة حالياً لا تدعم ميزة حظر البطل ، يجب أن تتم هذه المرحلة قبل 5 دقائق من البدء المجدول للمباراة عبر أداة اتصال تستضيفها شركة Riot Partner Operator. يتم تزويد الفرق بـ 30 ثانية لاتخاذ قرار بشأن كل حظر. إذا لم يتم فرض حظر خلال 30 ثانية ، فستفقد فرصة الحظر هذه. بمجرد اكتمال عمليات الحظر ، قد تبدأ الفرق في مرحلة الانتقاء على الفور.

مرحلة الإختيار : ABBAABBAAB

6.7.4. خطأ في الإختيار. في حالة إختيار أو حظر البطل الذي تم إختياره عن طريق الخطأ ، يجب على الفريق عن طريق الخطأ إخطار مسؤول Riot Partner Operator قبل أن يقوم الفريق الآخر بإغلاق الإختيار التالي. إذا كان الأمر كذلك ، فسيتم إعادة العملية وإعادتها إلى النقطة التي حدث فيها الخطأ حتى يتمكن الفريق المخطئ من تصحيح الخطأ. إذا تم إقفال الإختيار التالي قبل أن يرسل الفريق المخطئ إشعاراً إلى مسؤول مشغل شريك Riot ، فسيتم اعتبار الإختيار الخاطئ غير قابل للإلغاء.

6.7.5. تبادل الأبطال. يجب أن تكمل الفرق جميع صفقات التبادل قبل علامة 20 ثانية خلال مرحلة التداول ، أو ستخضع لعقوبة في المباريات المستقبلية. لا يمكن أيضاً تغيير تعويذات المستدعي بعد علامة الـ 20 ثانية.

6.7.6. تبدأ اللعبة بعد الإختيار / الحظر. ستبدأ اللعبة فوراً بعد اكتمال عملية الإختيار / الحظر ، ما لم يذكر خلاف ذلك من قبل مسؤول Riot أو مسؤول شريك Riot. إذا تم اللعب في استوديو مباشر ، فسيقوم مسؤولو شركاء Riot في هذه المرحلة بإزالة أي مواد مطبوعة من منطقة المباراة ، بما في ذلك أي ملاحظات كتبها أعضاء الفريق. لا يُسمح للاعبين بإنهاء اللعبة خلال الفترة الفاصلة بين الانتهاء من عمليات الإختيار / الحظر وإطلاق اللعبة ، والمعروف أيضاً باسم "وقت الفراغ".

6.7.7. بدء اللعبة المتحكم فيها. في حالة حدوث خطأ في بدء اللعبة أو فرار من قبل شركة Riot Partner Operator بفصل عملية الإختيار / الحظر عن بدء اللعبة ، يجوز لمسؤول عميل Riot Partner Operator أن يبدأ اللعبة بطريقة مسيطر عليها باستخدام Blind Pick. سيختار جميع اللاعبين الأبطال وفقاً لعملية الإختيار / الحظر السابقة المكتملة الصالحة. إعدادات اللعبة كما هو موضح في القسم 6.7 ، باستثناء نوع اللعبة مثل Blind Pick

6.7.8. **تحميل اللعبة البطيء.** في حالة حدوث أي فشل يقطع عملية التحميل ويمنع اللاعب من الانضمام إلى اللعبة عند بدء اللعبة ، يجب على اللاعبين من كلا الفريقين الانتظار حتى يتم توصيل جميع اللاعبين العشرة باللعبة قبل مغادرة النافورة وفقًا لتعليمات شركة Riot المسؤولين الشريك.

7. قواعد اللعبة

7.1. تعريف المصطلحات

7.1.1. **صل غير مقصود.** فقد اللاعب الاتصال باللعبة بسبب مشاكل أو مشكلات في عميل اللعبة أو النظام الأساسي أو الشبكة أو الهاتف المحمول.

7.1.2. **الفصل المتعمد.** فقد اللاعب الاتصال باللعبة بسبب تصرفات اللاعب (أي الخروج من اللعبة). تعتبر أي تصرفات للاعب تؤدي إلى الانفصال مقصودة ، بغض النظر عن النية الفعلية للاعب.

7.1.3. **تعطل الخادم.** يفقد جميع اللاعبين الاتصال باللعبة بسبب مشكلة في خادم اللعبة أو عدم استقرار الإنترنت في المكان.

7.2. لعبة من التسجيل.

تشير لعبة التسجيل ("GOR") إلى لعبة قام فيها جميع اللاعبين العشرة بتحميلها وتقدمت إلى نقطة تفاعل هادف بين الفرق المتعارضة. بمجرد أن تصل اللعبة إلى حالة GOR ، تنتهي الفترة التي قد يُسمح فيها بإعادة التشغيل العرضي وسيتم اعتبار اللعبة "رسمية" من تلك النقطة فصاعدًا. بعد إنشاء GOR ، لن يُسمح بإعادة تشغيل اللعبة إلا في ظل ظروف محدودة (انظر القسم 7.3). أمثلة على الشروط التي تؤسس GOR:

7.2.1. يتم توجيه أي هجوم أو قدرة على التوابع أو الغابة أو الهياكل أو أبطال العدو.

7.2.2. يتم تحديد خط الرؤية بين اللاعبين في الفرق المتعارضة.

7.2.3. وضع القدم ، أو إنشاء الرؤية أو مهارات الاستهداف ، القدرة على إطلاق النار في غابة الخصم من قبل أي من الفريقين ، والتي تشمل إما مغادرة النهر أو الدخول إلى الفرشاة المتصلة بغابة العدو.

7.2.4. يصل مؤقت الألعاب إلى دقيقة واحدة و 30 ثانية (00:01:30).

7.3. إعادة تشغيل اللعبة.

قرار أي شرط (شروط) يبرر إعادة تشغيل اللعبة هو فقط لتقدير مسؤولي Riot Partner Operator. يتم سرد الأمثلة أدناه لأغراض التوضيح فقط:

7.3.1. **إعادة التشغيل قبل GOR.** فيما يلي أمثلة على المواقف التي يمكن فيها إعادة تشغيل اللعبة إذا لم يتم إنشاء GOR.

7.3.1.1. إذا لاحظ اللاعب أن رون اللاعب أو ماستري لم يتم تطبيقهما بشكل صحيح بين ردهة اللعبة والمباراة ، فقد يتم إعادة تشغيل اللعبة.

7.3.1.2. إذا قرر مسؤول Riot Partner Operator أن الصعوبات التقنية لن تسمح باستئناف اللعبة كالمعتاد (بما في ذلك قدرة الفريق على أن يكون في وضع مناسب لأحداث لعبة معينة ، مثل تفرخ العميل).

7.3.2. **إعادة التشغيل بعد GOR.** فيما يلي أمثلة على المواقف التي قد يتم فيها إعادة تشغيل اللعبة بعد إنشاء GOR.

7.3.2.1. إذا واجهت إحدى الألعاب خطأً فادحًا في أي وقت أثناء المباراة مما يغير بشكل كبير إحصائيات اللعبة أو آليات اللعب.

7.3.2.2. إذا قرر مسؤول RIOT أن هناك ظروفًا بيئية غير عادلة (مثل الضوضاء المفرطة والطقس المعادي ومخاطر السلامة غير المقبولة)

7.3.3. بروتوكول إعادة التشغيل. إذا واجهت إحدى الألعاب خطأً فادحًا في أي وقت أثناء المباراة والذي يغير بشكل كبير إحصائيات اللعبة أو آليات اللعب ، أو تصبح الظروف البيئية الخارجية في حدث مباشر غير مقبولة ، فقد تحدث إعادة التشغيل.

7.3.3.1. يجب أن تتحقق ظروف معينة قبل أن تحدث إعادة التشغيل. يجب على مسؤولي Riot تحديد أن الخطأ خطير ويمكن التحقق منه. لكي يتم اعتبار الخطأ حرجًا ، يجب أن يلحق الخطأ ضررًا كبيرًا بقدرة اللاعب على المنافسة في وضع اللعبة. يعود تحديد ما إذا كان الخطأ قد أضر بقدرة اللاعب على المنافسة إلى التقدير المطلق لمسؤولي شركة Riot. لكي يتم اعتبار الخطأ قابلاً للتحقق ، يجب أن يكون الخطأ موجودًا بشكل قاطع ولا يُحتمل أن يُعزى إلى خطأ اللاعب. يجب أن يكون المشاهد بعد ذلك قادرًا على إعادة تشغيل الحالة المعنية والتحقق من الخطأ.

7.3.3.2. إذا اعتقد اللاعب أنه تعرض لخلل خطير ، فيجب عليه تنبيه الحكم في الوقت المناسب. إذا كان يعتقد أن أحد اللاعبين يحاول تأخير الإبلاغ عن خطأ لانتظار إعادة التشغيل المحتملة في وقت أكثر فائدة ، فلن يتم منح إعادة التشغيل.

7.3.3.3. إذا قرر مسؤولو Riot Partner Operator أن الخطأ بالغ الأهمية ويمكن التحقق منه وأن اللاعب اتبع بروتوكول الإيقاف المؤقت ، فسيتم تقديم خيار إعادة التشغيل للفريق المحرووم. إذا وافق الفريق ، فسيتم إعادة تشغيل اللعبة على الفور وفقًا للقواعد المنصوص عليها في القسم 7.4. استثناء من القاعدة 7.4 هو إذا حدثت إعادة التشغيل بسبب خطأ بطل ، فلن يتم الاحتفاظ بالإعدادات (بما في ذلك عمليات الاختيار والحظر) بغض النظر عن حالة Game of Record وسيصبح البطل غير مؤهل لبقية اليوم على الأقل المطابقات ما لم يكن الخلل مرتبطًا بشكل قاطع بعنصر لعبة معين يمكن إزالته بالكامل (أي المظهر الذي يمكن تعطيله) أو حظره (أي شراء العناصر)..

7.3.4. بيئة خاضعة للرقابة. قد يتم الاحتفاظ بشروط معينة في حالة إعادة تشغيل اللعبة التي لم تصل إلى GOR ، بما في ذلك ، على سبيل المثال لا الحصر ، عمليات الاختيار / الحظر أو نوبات المستدعي. ومع ذلك ، إذا وصلت المباراة إلى GOR ، فلن يحتفظ مسؤولو Riot بأي إعدادات.

7.3.5. تأكيد اللاعب للإعدادات. يجب على كل قائد فريق التحقق من أن كل لاعب في فريقه قد أنهى إعدادات اللعبة المقصودة (بما في ذلك الأحرف الرونية والماستري وعناصر التحكم وإعدادات واجهة المستخدم الرسومية) قبل إنشاء GOR. لا يعتبر أي خطأ في التحقق سببًا لإعادة تشغيل اللعبة بعد إنشاء GOR.

7.4. جائزة الفوز بالمباراة.

في حالة وجود صعوبة فنية تدفع مسؤولي شركة Riot Partner Operator إلى إعلان إعادة التشغيل ، قد يمنح مسؤولو مشغل Riot Partner بدلاً من ذلك فوزًا في اللعبة لأحد الفرق. إذا تم لعب اللعبة لأكثر من 15 دقيقة على ساعة المباراة (00:15:00) ، فقد يقرر مسؤولو شركة Riot ، وفقًا لتقديرهم الخاص ، أن الفريق لا يمكنه تجنب الهزيمة بدرجة معقولة من اليقين. يمكن استخدام المعايير التالية في تحديد اليقين المعقول ، ولكن لا يعني استيفاء المعايير بالضرورة أن اللعبة ستكون فوزًا ممنوحًا ، فالقرار النهائي يقع على مسؤولي شركة Riot.

7.4.1. تفاضل الذهب. الفرق في الذهب بين الفرق أكثر من 33%.

7.4.2. البرج التفاضلي المتبقي. الفرق في عدد الأبراج المتبقية بين الفريقين أكثر من سبعة.

7.5. عملية ما بعد المباراة

7.5.1. نتائج. سيقوم اللاعبون بالإبلاغ عن النتيجة على منصة Riot Partner Operator بغض النظر عن نتيجة المباراة ، بما في ذلك لقطة شاشة.

7.5.2 ملاحظات تقنية. سيحدد اللاعبون أي مشكلات تقنية مع مسؤولي Riot Partner Operator.

7.5.3 فترة إستراحة. ما لم يخبر مسؤولو Riot Partner Operator اللاعبين بشكل مختلف ، ستكون هناك استراحة لمدة خمس دقائق بين نهاية إحدى الألعاب وبداية مرحلة الاختيار / الحظر في اللعبة التالية. ستبدأ مرحلة الاختيار / الحظر كما هو مقرر ، بغض النظر عما إذا كان الفريق موجودًا بالكامل في منطقة المباراة في ذلك الوقت. يمكن لمسؤولي شركة Riot Partner Operator ، وفقاً لتقديرهم ، تسجيل الدخول إلى حساب اللاعب والانضمام إلى ردهة اللعبة.

7.6 عملية ما بعد المباراة

7.6.1 نتائج. سيؤكد مسؤولو Riot Partner Operator نتيجة المباراة ويسجلونها.

7.6.2 المباراة القادمة. سيتم إبلاغ اللاعبين بوضعهم الحالي في المنافسة ، بما في ذلك مباراتهم التالية المقررة.

7.6.3 التزامات ما بعد المباراة. سيتم إبلاغ اللاعبين بأي التزامات بعد المباراة ، بما في ذلك ، على سبيل المثال لا الحصر ، الظهور في وسائل الإعلام أو المقابلات أو إجراء مزيد من المناقشة حول أي مسائل تتعلق بالمباراة.

7.6.4 نتائج الإستسلام. سيتم الإبلاغ عن المباريات التي تم الفوز بها عن طريق الخسارة من خلال الحد الأدنى من النقاط التي سيستغرقها فريق واحد للفوز بالمباراة (على سبيل المثال 0-1 لأفضل المباريات ، 0-2 لأفضل من ثلاث مباريات ، 0-3 لأفضل من خمس مباريات). لن يتم تسجيل أي إحصائيات أخرى للمباريات المفقودة.

8 سلوك اللاعب

8.1 سلوك البطولة

8.1.1 لعبة غير عادلة. ستعتبر الإجراءات التالية لعبة غير عادلة وستخضع للعقوبات وفقاً لتقدير مسؤولي شركة Riot Partner Operator

8.1.1.1 تواطؤ. يُعرّف التواطؤ بأنه أي اتفاق بين لاعبين (2) أو أكثر و / أو حلفاء للإضرار باللاعبين المنافسين. يشمل التواطؤ ، على سبيل المثال لا الحصر ، أفعال مثل:

8.1.1.1.1 اللعب الناعم ، والذي يُعرّف بأنه أي اتفاق بين لاعبين (2) أو أكثر على عدم الإضرار أو إعاقة أو اللعب بطريقة أخرى وفقاً لمستوى معقول من المنافسة في اللعبة.

8.1.1.1.2 الترتيب المسبق لتقسيم الجائزة المالية و / أو أي شكل آخر من أشكال التعويض.

8.1.1.1.3 إرسال أو استقبال إشارات ، إلكترونية أو غير ذلك ، من اتحاد إلى / من لاعب.

8.1.1.1.4 الخسارة المتعمدة للعبة مقابل تعويض أو لأي سبب آخر أو محاولة حث لاعب آخر على القيام بذلك.

8.1.1.2 النزاهة التنافسية. من المتوقع أن تلعب الفرق في أفضل حالاتها في جميع الأوقات داخل أي لعبة Wild Rift: Origin Series وتجنب أي سلوك غير متوافق مع مبادئ الروح الرياضية الجيدة أو الصدق أو اللعب النظيف. لغرض التوضيح ، لن يتم النظر في تكوين الفريق ومرحلة الانتقاء / الحظر عند تحديد ما إذا كان قد تم انتهاك هذه القاعدة.

8.1.1.3 القرصنة. يتم تعريف القرصنة على أنها أي تعديل للعبة League of Legends: Wild Rift بواسطة أي لاعب أو فريق أو شخص يتصرف نيابة عن لاعب أو فريق.

8.1.1.4 استغلال. يُعرّف الاستغلال بأنه الاستخدام المتعمد لأي خطأ في اللعبة للحصول على ميزة. يشمل الاستغلال ، على سبيل المثال لا الحصر ، أفعالاً مثل: استخدام الخلل في شراء العناصر

، واستخدام الخلل في تفاعلات التوابع المحايدة ، واستخدام الخلل في أداء قدرة البطل ، أو أي وظيفة أخرى في اللعبة لا تعمل ، وفقاً لتقدير مسؤولي شركة Riot Partner Operator. على النحو المنشود. يجوز لأعضاء الفريق التحقق بشكل سري من مسؤولي مشغل شركاء RIOT في بداية الكأس الشهرية لتحديد ما إذا كان سيتم اعتبار فعل معين استغلالاً أم لا. تحتفظ شركة Riot بالحق في اتخاذ قرار بأثر رجعي عما إذا كان قد حدث استغلال أم لا

- 8.1.1.5. **VPN**. استخدام VPN أو برنامج إخفاء IP مشابه للعب في OS: WR.
- 8.1.1.6. **محاكي**. استخدام المحاكي أو غيره من الأجهزة المماثلة غير المحمولة للعب في OS: WR.
- 8.1.1.7. **المراقبين المتفرجين**. النظر إلى أو محاولة النظر إلى مراقبي المتفرجين.
- 8.1.1.8. **رنين**. اللعب لحساب لاعب آخر أو حث أو حث أو تشجيع أو توجيه شخص آخر للعب ضمن حساب لاعب آخر.
- 8.1.1.9. **جهاز الغش**. استخدام أي نوع من أجهزة الغش و / أو برامج الغش.
- 8.1.1.10. **الفصل المتعمد**. قطع متعمد بدون سبب سليم ومعلن صراحة.
- 8.1.1.11. **تقدير Riot Partner Operator**. أي عمل آخر أو فشل في التصرف أو سلوك آخر ، وفقاً لتقدير مسؤولي شركة Riot Partner Operator ، ينتهك هذه القواعد و / أو معايير النزاهة التي وضعها مشغل Riot Partner للعب اللعبة التنافسي.
- 8.1.1.12. **رعاية**. يجب أن يلتزم أي استخدام للرعاية المرتبطة بأي فريق منافس في Riot Partner Operator بجميع القواعد ، حتى لو لم يتم التعاقد رسمياً مع هذه القواعد.
- 8.1.2. **الكلام البذيء والكراهية**. لا يجوز لعضو الفريق استخدام لغة بذيئة أو كراهية أو مبتذلة أو مهينة أو تهديدية أو مسيئة أو تشهيرية أو افترائية مرفوضة بأي شكل من الأشكال ؛ أو التحريض على الكراهية أو السلوك التمييزي ، في أو بالقرب من منطقة المباراة ، في أي وقت. لا يجوز لعضو الفريق استخدام أي مرافق أو خدمات أو معدات يتم توفيرها أو إتاحتها بواسطة Riot Partner Operator أو مقاوليها لنشر أو إرسال أو نشر أو إتاحة أي من هذه الاتصالات المحظورة. لا يجوز لعضو الفريق استخدام هذا النوع من اللغة على وسائل التواصل الاجتماعي أو أثناء أي أحداث عامة مثل البث.
- 8.1.3. **السلوك التخريبي / الإهانات**. لا يجوز لعضو الفريق اتخاذ أي إجراء أو القيام بأي إيماء موجهة إلى أحد أعضاء الفريق المنافس ، أو تحريض أي فرد (أفراد) آخر على فعل الشيء نفسه ، مما يمثل إهانة أو استهزاء أو تخريباً أو عدائياً.
- 8.1.4. **سلوك مسيء**. لن يتم التسامح مع إساءة استخدام مسؤولي شركة Riot Partner Operator أو أعضاء الفريق المعارضين أو أعضاء الجمهور. ستؤدي انتهاكات قواعد السلوك المتكررة ، بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر ، لمس كمبيوتر لاعب آخر أو جسده أو ممتلكاته إلى عقوبات. يجب على أعضاء الفريق وضيوهم (إن وجد) معاملة جميع الأفراد الذين يحضرون المباراة باحترام.
- 8.1.5. **تدخل الاستوديو**. لا يجوز لأي عضو في الفريق لمس الأضواء أو الكاميرات أو معدات الاستوديو الأخرى أو التدخل فيها. لا يجوز لأعضاء الفريق الوقوف على الكراسي أو الطاولات أو معدات الاستوديو الأخرى. يجب على أعضاء الفريق اتباع جميع تعليمات موظفي استوديو مشغل Riot Partner.
- 8.1.6. **الاتصالات غير المصرح بها**. يجب إيقاف تشغيل جميع الهواتف المحمولة والأجهزة اللوحية غير المنافسة والأجهزة الإلكترونية الأخرى التي تدعم الصوت و / أو "الرنين" بالكامل أثناء اللعب. لا يجوز للاعبين إرسال رسائل نصية / بريد إلكتروني أثناء تواجدهم في منطقة المباراة. أثناء المباراة ، يجب أن يقتصر الاتصال من قبل الأساسيين على اللاعبين في الأساسيين فريق.

8.2. السلوك غير المهني

- 8.2.1 **المسؤولية بموجب القانون.** ما لم يُنص صراحة على خلاف ذلك ، يُعاقب على الجرائم والانتهاكات لهذه القواعد ، سواء ارتكبت عمداً أم لا. كما يعاقب على محاولات ارتكاب مثل هذه الجرائم أو الانتهاكات.
- 8.2.2 **مضايقة. التحرش ممنوع.** يُعرّف التحرش بأنه أفعال منهجية وعدائية ومتكررة تحدث على مدى فترة زمنية طويلة ، أو حالة فظيعة فردية ، والتي تهدف / تهدف إلى عزل أو نبذ شخص و / أو التأثير على كرامة الشخص.
- 8.2.3 **التحرش الجنسي.** التحرش الجنسي ممنوع. يُعرّف التحرش الجنسي بأنه محاولات جنسية غير مرغوب فيها. يعتمد التقييم على ما إذا كان الشخص العاقل يعتبر السلوك غير مرغوب فيه أو مسيئاً. لا يوجد تسامح مطلقاً مع أي تهديدات / إكراه جنسي أو الوعد بمزايا مقابل خدمات جنسية.
- 8.2.4 **التمييز والتحقير.** لا يجوز لأعضاء الفريق الإساءة إلى كرامة أو سلامة بلد أو شخص عادي أو مجموعة من الأشخاص من خلال كلمات أو أفعال ازدراء أو تمييزية أو مهينة بسبب العرق أو لون البشرة أو الأصل العرقي أو القومي أو الاجتماعي أو الجنس أو اللغة أو الدين أو رأي سياسي أو أي رأي آخر أو الوضع المالي أو الميلاد أو أي وضع آخر أو التوجه الجنسي أو أي سبب آخر.
- 8.2.5 **بيانات بخصوص مشغل Riot Partner وألعاب Riot و League of Legends: Wild Rift.** لا يجوز لأعضاء الفريق إعطاء أو إصدار أو إصدار أو الإذن أو المصادقة على أي بيان أو إجراء له ، أو مصمم ليكون له ، تأثير ضار أو ضار لمصلحة Riot Games أو الشركات التابعة لها ، أو League of Legends: Wild Rift ، مثل حسب التقدير المطلق والمطلق للمسؤولين.
- 8.2.6 **الإفراج عن المعلومات دون موافقة.** س يُطلب من الفرق تقديم الأوراق للموافقة عليها أو رؤيتها طوال فترة مسابقة Wild Rift: Origin Series. هذه الأوراق ضرورية للحفاظ على التوقعات طوال المنافسة. يمكن أن تؤدي الإعلانات المبكرة إلى تعطيل الاستكشاف التنافسي الذي قد يستخدمه الفريق لإنشاء استراتيجيات للمباريات القادمة. لهذا السبب ، إذا تم إخبار أحد أعضاء الفريق بعدم الإفصاح عن المعلومات ، لأنها قد تفوض العملية التنافسية ، وشرع عضو الفريق في إصدار المعلومات المذكورة ، فسيخضع عضو الفريق و / أو الفريق للعقوبات.
- 8.2.7 **التحقيق في سلوك اللاعب.** إذا قرر المشغل الشريك أو شركة Riot أن فريقاً أو عضواً في الفريق قد انتهك كود المستدعي ، فإن شروط خدمة League of Legends: Wild Rift أو قواعد أخرى من Riot Partner Operator أو League of Legends: Wild Rift أو مسؤولو RIOT قد يحددون عقوبات حسب تقديرهم وحدهم. إذا اتصل مسؤول عامل تشغيل شريك RIOT بأحد أعضاء الفريق لمناقشة التحقيق ، يكون عضو الفريق ملزماً بقول الحقيقة. إذا حجب أحد أعضاء الفريق معلومات أو قام بتضليل مسؤول عامل RIOT مما أدى إلى إعاقة التحقيق ، فسيخضع الفريق و / أو عضو الفريق للعقوبات.
- 8.2.8 **نشاط إجرامي.** لا يجوز لعضو الفريق الانخراط في أي نشاط محظور بموجب القانون العام أو النظام الأساسي أو المعاهدة والذي يؤدي أو يمكن اعتباره من المحتمل بشكل معقول أن يؤدي إلى الإدانة في أي محكمة ذات اختصاص قضائي.
- 8.2.9 **سرية.** لا يجوز لعضو الفريق الكشف عن أي معلومات سرية مقدمة من شركة Riot Partner Operator أو أي شركة تابعة لشركة Riot Games ، بأي وسيلة اتصال ، بما في ذلك جميع قنوات التواصل الاجتماعي.
- 8.2.10 **الرشوة.** لا يجوز لأي عضو من أعضاء الفريق أن يقدم أي هدية أو مكافأة للاعب أو مدرب أو مدير أو مسؤول مشغل شريك Riot أو موظف Riot Games أو شخص متصل بفريق آخر أو موظف من قبله مقابل الخدمات الموعودة أو المقدمة أو التي سيتم تقديمها في هزيمة أو محاولة هزيمة الفريق المنافس.
- 8.2.11 **لا للعبث.** لا يجوز لأي عضو في الفريق أو تابع لفريق طلب توظيف أو إغراء أو تقديم عرض توظيف لأي مدرب أو لاعب رسمي تم توقيعه مع أي فريق ، ولا يشجع أي مدرب أو لاعب رسمي على خرق أو إنهاء العقد مع الفريق المذكور. لا يجوز للمدرب أو اللاعب الرسمي أن يطلب من فريق انتهاك هذه القاعدة. يجوز للمدرب أو اللاعب الرسمي التعبير علناً عن رغبته في مغادرة الفريق وتشجيع أي وجميع

الأطراف المهتمة على الاتصال بإدارتهم. ولكن لكي نكون واضحين ، لا يجوز للمدرب أو اللاعب الرسمي إغراء الفريق مباشرة للتواصل مع إدارتهم أو محاولة انتهاك التزاماتهم التعاقدية. تخضع انتهاكات هذه القاعدة للعقوبات ، وفقاً لتقدير مسؤولي مشغل RIOT ومسؤولي RIOT. للاستعلام عن حالة مدرب رسمي أو لاعب من فريق آخر ، يجب على المديرين الاتصال بإدارة الفريق الذي تم التعاقد معه حالياً مع اللاعب و / أو المدرب الرسمي.

8.2.12. الهدايا. لا يجوز لأي عضو في الفريق قبول أي هدية أو مكافأة أو تعويض عن الخدمات الموعودة أو المقدمة أو التي سيتم تقديمها فيما يتعلق باللعب التنافسي للعبة ، بما في ذلك الخدمات المتعلقة بهزيمة أو محاولة هزيمة فريق منافس أو خدمات مصممة لرمي أو إصلاح مباراة أو لعبة. يجب أن يكون الاستثناء الوحيد لهذه القاعدة في حالة التعويض المستند إلى الأداء الذي يتم دفعه لعضو الفريق من قبل الراعي أو المالك الرسمي للفريق.

8.2.13. عدم الامتثال. لا يجوز لأي عضو في الفريق رفض أو عدم تطبيق التعليمات أو القرارات المعقولة لمسؤولي شركة Riot Partner Operator.

8.2.14. التلاعب بنتائج المباريات. لا يجوز لأي عضو في الفريق أن يعرض أو يوافق أو يتآمر أو يحاول التأثير على نتيجة لعبة أو مباراة بأي وسيلة محظورة بموجب القانون أو هذه القواعد.

8.2.15. المستندات أو الطلبات المتنوعة. قد تكون هناك حاجة إلى وثائق أو عناصر أخرى معقولة في أوقات مختلفة خلال مسابقة Wild Rift: Origin Series بناءً على طلب مسؤولي شركة Riot Partner Operator. إذا لم يتم استكمال التوثيق وفقاً للمعايير التي حددها مشغل Riot Partner ، فقد يتعرض الفريق لعقوبات. قد يتم فرض عقوبات إذا لم يتم استلام العناصر المطلوبة واستكمالها في الوقت المطلوب.

8.3. الارتباط بالمقامرة.

لا يجوز لأي عضو في الفريق ، أو مسؤول من شركة Riot ، أو أحد أعضاء مشغل Riot Partner أن يشارك ، بشكل مباشر أو غير مباشر ، في المراهنات أو المقامرة على أي نتائج لأي لعبة أو مباراة أو بطولة.

8.4. الخضوع للعقوبة.

أي شخص يتبين أنه شارك أو حاول الانخراط في أي عمل يعتقد مشغل Riot & Riot Partner ، وفقاً لتقديره الخاص والمطلق ، أنه يمثل لعباً غير عادل ، سيتعرض للعقوبة. تخضع طبيعة ومدى العقوبات المفروضة بسبب هذه الأعمال لتقدير شركة RIOT المنفردة والمطلقة.

8.5. العقوبات.

عند اكتشاف أي عضو في الفريق يرتكب أي انتهاكات للقواعد المذكورة أعلاه ، يجوز لمشغل شريك Riot & Riot ، دون تقييد لسلطته بموجب القسم 8.4 ، إصدار العقوبات التالية:

8.5.1. التحذيرات اللفظية

8.5.2. فقدان الاختيار الجانبي للعبة (ألعاب) الحالية أو المستقبلية

8.5.3. فقدان الحظر للعبة (ألعاب) الحالية أو مستقبلية

8.5.4. الغرامة (الغرامات) و / أو التخلي عن الجوائز

8.5.5. إستسلام اللعبة

8.5.6. إستسلام المباراة

8.5.7. إيقاف

8.5.8. تجريد من الأهلية

تخضع المخالفات المتكررة للعقوبات المتصاعدة ، بما في ذلك ، التجريد من الأهلية من المشاركة المستقبلية في Wild Rift: Origin Series والبطولات اللاحقة. وتجدر الإشارة إلى أنه لا يجوز دائماً فرض العقوبات بطريقة متتالية. يمكن Riot Partner Operator ، وفقاً لتقديره الخاص ، على سبيل المثال ، استبعاد أحد اللاعبين لارتكاب خطأ أول إذا اعتُبر فعل هذا اللاعب فظيماً بما يكفي ليكون جديراً بالاستبعاد من قبل شركة Riot Partner Operator & Riot.

8.6. الحق في النشر.

يحق لشركة Riot نشر إعلان يفيد بتوقيع عقوبة على أحد أعضاء الفريق. يتنازل أي من أعضاء الفريق و / أو الفريق المشار إليه في هذا الإعلان بموجب هذا الإعلان عن أي حق في اتخاذ إجراء قانوني ضد شركة Riot Games، Inc. و / أو أي من الشركات العليا أو الشركات التابعة أو الموظفين أو الوكلاء أو المقاولين..

9. روح القواعد

9.1. نهائية القرارات.

تقع جميع القرارات المتعلقة بتفسير هذه القواعد ، وأهلية اللاعب ، وجدولة Wild Rift: Origin Series وتنظيمها ، وعقوبات سوء السلوك ، على عاتق المسؤولين وحدهم ، وتكون قراراتهم نهائية. لا يمكن استئناف قرارات المسؤولين فيما يتعلق بهذه القواعد ولا يجوز أن تؤدي إلى أي مطالبة بالتعويض عن الأضرار المالية أو أي تعويض قانوني أو عادل آخر.

9.2. تغييرات القواعد.

يجوز تعديل هذه القواعد أو استكمالها بواسطة Riot ، من وقت لآخر ، من أجل ضمان اللعب النظيف وسلامة مسابقات Wild Rift: Origin Series

9.3. أفضل مصالح Wild Rift: Origin Series.

قد يتصرف مسؤولو Riot في جميع الأوقات بالسلطة اللازمة للحفاظ على المصالح الفضلى لسلسلة Wild Rift: Origin Series. هذه القوة غير مقيدة بعدم وجود أي لغة محددة في هذا المستند. يجوز لمسؤولي Riot استخدام أي شكل من أشكال الإجراءات العقابية المتاحة لهم ضد أي كيان لا يقع سلوكه ضمن حدود المصالح الفضلى لـ Wild Rift: Origin Series