

Введение и назначение

Настоящие официальные правила ("**Правила**") для Wild Rift: Origin Series ("**WR:OS**") применяются к каждой из команд, участвующих в соревнованиях Wild Rift ранга 1 в Европе и странах Ближнего Востока и Северной Африки, а также к их тренерам, менеджерам, владельцам, стартерам, запасным игрокам (совместно "**Члены команды**"), и другим сотрудникам.

Эти официальные правила разработаны исключительно для обеспечения целостности системы, установленной Riot Europe & MENA Esports Team («**Официальные лица**») для игры ранга 1 в Wild Rift, и обеспечения конкурентного баланса между командами, играющими на уровне 1 ранга. Стандартизированные правила приносят пользу всем сторонам, участвующим в игре первого ранга Wild Rift, включая команды, игроков и генеральных менеджеров.

Условия взаимодействия между игроками и командами оставлены на усмотрение каждой команды, ее игроков и персонала.

Включенные в Wild Rift: Origin Series страны (совместно "**регионы**"): Аландские острова, Алжир, Андорра, Армения, Австрия, Азербайджан, Бахрейн, Беларусь, Бельгия, Босния и Герцеговина, Болгария, Хорватия, Кипр, Чешская Республика, Дания, Египет, Эстония, Фарерские острова, Финляндия, Франция, Грузия, Германия, Гибралтар, Греция, Гренландия, Гернси, Венгрия, Исландия, Ирак, Ирландия, остров Мэн, Израиль, Италия, Джерси, Иордания, Казахстан, Кувейт, Кыргызстан, Латвия, Ливан, Лихтенштейн, Литва, Люксембург, Македония, Мальта, Молдова, Монако, Монголия, Черногория, Марокко, Нидерланды, Норвегия, Оман, Палестина, Польша, Португалия, Катар, Румыния, Россия, Сан-Марино, Саудовская Аравия, Сербия, Словакия, Словения, Испания, Швеция, Швейцария, Таджикистан, Тунис, Турция, Туркменистан, ОАЭ, Украина, Великобритания, Узбекистан, Ватикан, Йемен.

Введение и назначение	1
Права команды.	4
Командная собственность.	4
Требования к составу.	5
Изменения в составе.	7
Спонсорство команды.	7
Права игрока.	9
Подробные сведения об игроке.	9
Возраст.	9
Проверка поведения игрока.	9
Названия.	9
Другие регион/страна/территория.	9
Решение официальных лиц.	9
Игроки вне региона.	10
Подтверждение информационного запроса.	10
Присуждение наград.	10
Структура соревнования.	11
Значения понятий.	11
Подробности стадии	11
Оборудование игрока	14
Онлайн матчи	14
Процесс матча	15
Изменения в расписании.	15
Присоединение в игровое лобби для матчей.	16
Роль судьи	16
Обязанности игроков в сетевых матчах.	17
Настройка игры	18
Фаза выбора/запрета и выбор стороны	19
Правила игры	21
Значение обозначений	21

Состоявшаяся игра.	21
Перезапуск игры.	21
Присуждение игровой победы.	23
Послеигровой процесс	24
Послематчевый процесс	24
Поведение игрока	24
Соревновательное поведение	24
Непристойное поведение	27
Связь с азартными играми.	30
Подверженность наказанию.	30
Штрафы.	30
Право на публикацию.	30
Сущность правил	31
Окончателность решений.	31
Изменение правил.	31
Интересы Wild Rift: Origin Series.	31

1. Права команды.

1.1. Командная собственность.

- 1.1.1. Команда, участвующая в Wild Rift: Origin Series, должна назначить владельца команды. Это может быть игрок, менеджер или третье лицо. Решение владельца команды является окончательным и отменяет любое противоположное решение, принятое любой другой стороной в команде. Член команды, регистрирующий команду через турнирную платформу оператора-партнера Riot, по умолчанию считается владельцем этой конкретной команды, если иное не требуется от этого члена команды или любого правообладателя бренда команды. Член команды должен передать право собственности на команду существующему члену в составе команды перед тем, как покинуть команду. Члены команды могут связаться с официальными лицами оператора-партнера Riot, если их владелец станет неактивным, для решения любых вопросов, связанных с правом собственности.
- 1.1.2. Члены команды не могут быть сотрудниками Riot Games, ESL или любого из их соответствующих аффилированных лиц в начале или в любой момент во время соревновательного календаря Wild Rift: Origin Series в 2021 году. «Аффилированное лицо» определяется как любое физическое или иное лицо, владеющее или контролирует, находится в собственности или под контролем владельца или находится под общим с ним владением или контролем. «Контроль» означает право любыми средствами определять политику или управление организацией, будь то право избирать, назначать или утверждать, прямо или косвенно, директоров, должностных лиц, менеджеров или попечителей такой организации или иным образом.
- 1.1.3. Официальные лица имеют право принимать окончательные и обязательные решения в отношении владения командой, вопросов, связанных с ограничением использования нескольких команд, и других отношений, которые в противном случае могут отрицательно повлиять на конкурентоспособность Wild Rift: Origin Series. Любому лицу, подающему прошение о праве собственности, может быть отказано в допуске, если будет установлено, что оно действовало не с профессионализмом, которого добивались официальные лица. Владелец команды соглашается, что он не будет оспаривать окончательное решение официальных лиц в связи с этим.
- 1.1.4. Смена владельца может происходить только между сезонами, то есть после последнего события Monthly Cup, но до начала следующего сезона, если Riot не утвердит иное.
- 1.1.5. Ни одно лицо или организация не может прямо или косвенно иметь долю владения, операционный контроль и/или голосование над более чем одной профессиональной командой, участвующей в WR:OS.

1.2. Требования к составу.

1.2.1. Чтобы команда имела право участвовать в Wild Rift: Origin Series, она должна соблюдать следующие условия:

1.2.2. Члены команды.

Каждая команда обязана поддерживать в течение всего сезона в Wild Rift: Origin Series:

1.2.2.1. Пять стартовых игроков ("**стартеры**")

1.2.2.2. От нуля до трех запасных игроков ("**запас**")

1.2.2.3. Одного владельца команды ("**владелец**")

1.2.2.4. От нуля до одного тренера ("**тренер**")

1.2.2.5. Дополнительно:

Менеджера команды ("**менеджер**")

1.2.2.6. Все участники, начинающие игру, и запас должны иметь право участвовать в серии Wild Rift: Origin (раздел 1.2.3).

1.2.2.7. Стартеры могут включать до ДВУХ (2) участников.

1.2.2.8. **Начальный состав.** Начальный состав определяется как 5 игроков, которые сыграли большинство игр в самой последней стадии ежемесячного турнира, в котором участвовала команда. Если нет явного большинства, игры на более ранних стадиях считаются определяющими.

1.2.2.9. Любой игрок, участвующий в ежемесячном турнире, но не имеющий постоянного места жительства (как определено в 1.2.3), считается иммигрантом.

1.2.2.10. Члену команды разрешается соревноваться только за одну организацию, с которой он зарегистрировался на ежемесячный турнир. Члену команды не разрешается соревноваться более чем за одну организацию одновременно в течение каждого ежемесячного турнира, и он не может быть включен в список более чем одной команды в рамках ежемесячного турнира.

1.2.2.11. Команда Wild Rift: Origin Series должна сохранить стартовый состав, состоящий как минимум 3 из 5 игроков из стартового состава, которые заработали очки в рамках данного ежемесячного турнира, чтобы сохранить любые из данных очков, заработанных в этом ежемесячном турнире (см. 4.3).

1.2.3. Требование к местожительству.

1.2.3.1. **Определение резидента.** Игрок считается «резидентом», если игрок уже является законным постоянным резидентом в стране / территории в пределах региона (как определено в

данном своде правил) на основании юридического статуса в этой стране/территории.

1.2.3.2. **Сертификация проживания.** Все игроки должны подтвердить свое место жительства по запросу оператора-партнера или официальных лиц Riot, предоставив подтверждение проживания, как определено в пунктах 1.2.3.2 и 1.2.3.3. Во избежание сомнений, любой игрок может редактировать любую конфиденциальную информацию по собственному усмотрению такого игрока, и официальные лица и оператор-партнер не несут ответственности за раскрытие игроком какой-либо личной информации официальным лицам и оператору-партнеру. Каждый игрок дает согласие на обработку и/или передачу любой такой информации официальным лицам и оператору-партнеру в административных целях. Каждая команда несет ответственность за то, чтобы ее игроки соответствовали требованиям настоящего пункта 1.2. Как команда, так и игрок является нарушителями настоящих правил, если игрок (или его или ее родитель или опекун) предоставляет ложную, вводящую в заблуждение или неполную информацию, что приводит к неправильной классификации места проживания и региона такого игрока.

1.2.3.3. **Подтверждение места жительства.** Любой игрок, который желает участвовать в Wild Rift: Origin Series в качестве резидента, должен подтвердить законное постоянное место жительства в стране/территории в регионе по запросу оператора-партнера или официальных лиц Riot. Допустимые документальные доказательства включают такие предметы, как паспорт или удостоверение возраста. Этот список не является исчерпывающим.

1.2.4. **Тренер.** Каждой команде будет разрешено назначить тренера, который будет считаться официальным тренером команды. Тренер не может быть стартером команды и может быть связан только с одной организацией.

1.2.5. **Предоставление состава.** Во время, назначенное оператором-партнером Riot, каждая команда должна предоставить свой полный список оператору-партнеру Riot.

1.3. **Замены в активном составе.**

1.3.1. Запросы на изменение стартового состава на матч команды должны подаваться не позднее, чем за 24 часа до начала матчей в соответствующий день. Все изменения, внесенные после этой 24-часовой отметки, повлекут за собой штрафы в игре или будут отклонены по собственному усмотрению официальных лиц оператора-партнера Riot.

- 1.3.2. **Замена во время матчей.** Команда может заменить игрока в матче/серии. Команда должна уведомить официального представителя Riot и одобрить замену сразу же после предыдущей игры, не позднее, чем через 5 минут после взрыва нексуса (например, если команда желает заменить игрока в игре 2, то команда должна уведомить официального представителя Riot не позднее, чем через 5 минут после игры 1).

1.4. Изменения в составе.

- 1.4.1. Изменение состава команды означает добавление, замену или удаление игроков из состава. Изменения в составе должны быть одобрены официальными лицами оператора-партнера Riot. Составы команд заблокированы за 24 часа до первой игры недели, которую команда планирует сыграть. Все изменения в команде, внесенные после того, как состав был официально заблокирован, повлекут за собой штрафы в игре или отклонены по собственному усмотрению официального оператора-партнера Riot.
- 1.4.2. Если команда желает исключить игрока из своего текущего состава (стартового или дополнительного), команда должна сообщить об этом официальным лицам оператора-партнера Riot и выполнить все необходимые требования, изложенные официальными лицами оператора-партнера Riot.
- 1.4.3. Если команда желает добавить свободного игрока в свой список (либо стартовый, либо запасной), команда должна заполнить всю необходимую документацию. Никакие подписи свободных игроков не должны признаваться или иметь право на участие в соревнованиях до тех пор, пока официальные лица оператора-партнера Riot не предоставят одобрение.

1.5. Спонсорство команды.

- 1.5.1. У команды есть возможность привлекать спонсоров. Получение спонсорской поддержки не ограничено, за исключением запрещенного списка в этих правилах и командного соглашения. Официальные лица имеют возможность обновить список категорий в любое время. Ниже приводится список запрещенных спонсоров:
- 1.5.1.1. Любая другая видеоигра, разработчик или издатель другой видеоигры
 - 1.5.1.2. Любые игровые консоли
 - 1.5.1.3. Любой турнир, лига или мероприятие по киберспорту или другой видеоигре
 - 1.5.1.4. Любая другая киберспортивная команда, владелец или аффилированное лицо

- 1.5.1.5. Любые лекарства, отпускаемые по рецепту, или наркотики
 - 1.5.1.6. Огнестрельное оружие, боеприпасы или принадлежности к огнестрельному оружию
 - 1.5.1.7. Порнография или порнографические продукты
 - 1.5.1.8. Табачные изделия или атрибутика
 - 1.5.1.9. Поставщики услуг по размещению ставок или азартных игр и связанные с ними компании (букмекеры и букмекерские конторы)
 - 1.5.1.10. Пиво и винные продукты (включая безалкогольные напитки, продаваемые алкогольными компаниями) или другие интоксиканты, продажа или использование которых регулируется применимым законодательством.
 - 1.5.1.11. Криптовалюты или любые другие нерегулируемые финансовые инструменты или рынки
 - 1.5.1.12. Продавцы или торговые площадки виртуальных предметов, заведомо поддельные или незаконные
 - 1.5.1.13. Продавец или торговые площадки для товаров или услуг, которые нарушают условия использования игры LoL
 - 1.5.1.14. Операторы фэнтези-киберспорта (включая ежедневное фэнтези)
 - 1.5.1.15. Политические кампании или комитеты политических действий
 - 1.5.1.16. Благотворительные организации, которые поддерживают определенные религиозные или политические позиции или не заслуживают уважения (например, Красный Крест, Противодействие раку и другие аналогичные основные благотворительные организации будут считаться уважаемыми)
- 1.5.2. Профессиональная команда или владелец профессиональной команды не могут спонсировать профессиональную команду нигде в мире и не могут спонсировать полупрофессиональную команду в санкционированном турнире, который продвигает или квалифицируется как турнир в регионе, в котором они играют.
- 1.5.3. Владелец полупрофессиональной или профессиональной команды, у которой есть добросовестный продукт или услуга (кроме деятельности своей киберспортивной команды), может спонсировать любой турнир, в котором он не участвует, и может спонсировать турниры, в которых он играет, по усмотрению местных администраторов при условии, что спонсорство применимо только к внутренним турнирам и не требует, чтобы участники спонсируемого

турнира отображали логотип спонсора на международных мероприятиях.

- 1.5.4. Владелец полупрофессиональной или профессиональной команды не может спонсировать отдельного игрока, имеющего право играть против его команды.

2. Права игрока.

Чтобы иметь право участвовать в Wild Rift: Origin Series, каждый игрок должен соответствовать следующим условиям:

2.1. Подробные сведения об игроке.

Ни один игрок не считается имеющим право участвовать в любом матче серии Wild Rift: Origin, пока вся информация не будет предоставлена и не будет признана действительной официальными лицами оператора-партнера Riot.

2.2. Возраст.

Ни один игрок не считается имеющим право участвовать в любом матче, связанном с Wild Rift: Origin Series, до его 16-летия, определяемого как проживший 16 полных лет.

2.3. Проверка поведения игрока.

Поведение каждого игрока будет периодически проверяться, чтобы убедиться, что его поведение при игре в League of Legends: Wild Rift соответствует требованиям. Если игрок не соответствует стандартам, установленным официальными лицами, он может быть дисквалифицирован из любого или всех соревнований серии Wild Rift: Origin по исключительному усмотрению официальных лиц Riot. Официальные лица Riot будут использовать Riot ID игроков для проведения данных проверок.

2.4. Названия.

Имена игроков и названия команд должны быть одобрены официальными лицами оператора-партнера Riot до использования в игре. Изменение имени не допускается, за исключением определенных смягчающих обстоятельств, в межсезонье и должно быть одобрено должностными лицами оператора-партнера Riot до использования в турнире Wild Rift: Origin Series.

2.5. Другие регион/страна/территория.

Игрок соглашается с тем, что его/ее участие в серии Wild Rift: Origin в качестве стартера, менеджера или тренера будет означать, что он/она не может участвовать в любом другом соревновании League of Legends: Wild Rift на премьер-уровне в течение той же недели.

2.6. Решение официальных лиц.

Официальные лица имеют право принимать окончательные и обязательные решения относительно права игрока и участия в соревновании Wild Rift: Origin Series.

2.7. Игроки вне региона.

Игроку, проживающему в любом не открытом регионе Wild Rift, будет запрещено участвовать в Wild Rift: Origin Series. Игроку, проживающему за пределами региона, будет запрещено участвовать в Wild Rift: Origin Series.

2.8. Подтверждение информационного запроса.

Игрокам, которые перейдут в ежемесячный финал, будет отправлена форма о праве и разрешении на участие оператором-партнером Riot. Эта форма проинформирует о том, какую информацию, включая личную информацию, мы будем собирать и обрабатывать для использования в трансляциях и социальных сетях для ежемесячных финалов.

3. Присуждение наград.

Призы выплачиваются организации или владельцу команды через оператора-партнера Riot.

3.1. Награды. Во время каждой ежемесячной серии команды будут иметь возможность заработать призовые деньги в зависимости от их результатов в своей группе, как указано ниже.

3.1.1. Финалы ежемесячной серии.

Для группы А и В:

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

Для группы С:

Позиция	Награда
#1	€4,200

#2	€2,000
#3	€1,250
#4	€750
#5-6	€500

4. Структура соревнования.

Соревнование Wild Rift: Origin Series управляется официальными лицами и оператором-партнером Riot («администраторы турниров», «наблюдатели», «представители Riot», «официальный партнер»)

4.1. Значения понятий.

- 4.1.1. **Игра.** Сущность соревнования на карте Wild Rift, которая разыгрывается до тех пор, пока победитель не будет определен одним из следующих методов, в зависимости от того, что наступит раньше: (а) выполнение конечной цели (разрушение нексуса), (б) командное поражение или (в) присужденная игровая победа (см. Раздел 7.5).
- 4.1.2. **Матч/Серии.** Набор игр, в который играют до тех пор, пока одна команда не выиграет большинство игр (например, «bo1», победа в двух играх из трех («bo3»); победа в трех играх из пяти («bo5»). Команда-победитель либо получит результат в формате лиги, либо перейдет в следующий раунд в формате турнира.
- 4.1.3. **Ежемесячный турнир.** Структура WR:OS будет включать открытые отборочные турниры и ежемесячные финалы (см. 4.2). Они будут проходить в течение календарного месяца, если официальные лица Riot и оператор-партнер не укажут иное. Результативность в ежемесячных турнирах будет определять призовые деньги и распределение очков (см. 3 и 4.3). Всего пройдет 3 (три) ежемесячных турнира в 2021 году – в июне, июле и августе.
- 4.1.4. **Группы.** Каждый ежемесячный турнир делится на три группы (Группа А, Группа В, Группа С). Группы будут сформированы представителями Riot в зависимости от факторов, включая географическое положение и время ожидания. Команды будут автоматически назначены в их группы официальными лицами Riot, и команды останутся в одной группе на время WR:OS. Команды будут играть против других команд в своей группе во время ежемесячных квалификаций и ежемесячных финалов. Очки и призовые деньги будут присуждаться каждой группе (см. Разделы 3 и 4.3).

4.2. Подробности стадии

- 4.2.1. **Открытые квалификации.** После формирования группы, эта стадия состоит из всех участвующих команд, участвующих в сетке

«двойного выбывания», полностью состоящей из матчей ВОЗ. По возможности, команды будут распределены по нескольким сеткам. 16 лучших команд группы А и В или 8 лучших команд группы С пройдут в ежемесячный финал этой группы. Будучи членом зарегистрированной команды, игроки соглашаются на получение электронных писем от оператора-партнера Riot по поводу будущих квалификаций.

4.2.2. **Ежемесячный финал.** Эта фаза состоит из 16 лучших команд группы А и В или 8 лучших команд группы С, каждая из которых играет матчи «лучший из трех» в режиме двойного выбывания, вместе с гранд-финалом в формате «лучший из пяти»

4.3. Очки.

4.3.1. **Применение.** В конечном итоге очки будут использоваться для определения того, какие команды пройдут в офлайн-финалы, а также будут использоваться для расчёта позиций (см. 4.4). Команды набирают очки внутри своей группы, при этом команды, набравшие наибольшее количество очков в каждой группе, квалифицируются в офлайн-финалы.

4.3.2. **Распределение.** Очки, в зависимости от места в финале первого ежемесячного турнира, распределяются следующим образом:

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

Очки, в зависимости от места в квалификациях первого ежемесячного турнира, распределяются следующим образом:

Группа А и В

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

Группа С

Позиция	Очки
1-8	Q
9-12	92
13-16	68
17-24	48
25-32	32
33-48	20
49-64	12
65-96	8
97-128	4

4.3.3. Ежемесячный рост. Каждый месяц начисляемые баллы будут увеличиваться на 25% от базовых значений, перечисленных в 4.3.2 (например, победитель в 1-м месяце получит 360 баллов, победитель 2-го месяца получит 450 баллов и т.д.),

4.4. Позиционирование

4.4.1. Открытые квалификации. В первом месяце команды будут распределены как в сетку, так и за нее случайным образом. Начиная со 2-го месяца, команды будут распределяться исходя из общего количества очков, заработанных в предыдущие месяцы. Если команды имеют одинаковое количество очков, им будут

распределены соответствующие места в случайном порядке, чтобы команды не попали в ту же сетку, что и оппоненты, которые они разместили ниже в предыдущем открытом квалификационном турнире, где это возможно.

4.4.2. Ежемесячный финал турнира. В 1-м месяце команды будут помещены в сетку в зависимости от их результатов в непосредственно предшествующих открытых квалификациях, что гарантирует, что высокий результат распределения соответствует низкому значению распределения. Высокие места предоставляются 50% лучших команд из открытой квалификации группы, а низкие места предоставляются оставшимся командам из открытой квалификации группы. Начиная со 2-го месяца, команды будут распределены на основе их результатов в непосредственно предшествующих открытых квалификациях, снова гарантируя, что высокий результат распределения встречается с низким начальным числом, а затем, на основе общего количества очков, заработанных в предыдущие месяцы (т.е. с наибольшим количеством очков встает на позицию с наименьшим количеством очков). Если у команд равное количество очков, они будут распределены случайным образом, чтобы команды не попали к соперникам, с которыми они сыграли вничью в предыдущем финале ежемесячного турнира.

5. Оборудование игрока

5.1. Онлайн матчи

- 5.1.1. Ожидается, что для всех онлайн матчей игроки будут предоставлять все свое собственное оборудование. Это включает, помимо прочего, мобильные телефоны, наушники, веб-камеру и голосовые программы. Поскольку матчи не будут проводиться на автономном сервере, игрокам также необходимо будет учитывать собственную сетевую защиту (включая, помимо прочего, предотвращение DDOS).
- 5.1.2. Кроме того, сам игрок несет ответственность за стабильность оборудования и подключения к Интернету.
- 5.1.3. **Использование коммуникаций.** Игроки должны использовать доступные Discord, Teamspeak или другие коммуникационные сервисы для общения своей команды во время онлайн-игр финала ежемесячных турниров. Все пять участников должны присоединиться к назначенному командой каналу на сервере, прежде чем игра дойдет до выбора чемпиона. Игроки, которые не присоединятся к каналу к назначенному времени, будут подвергнуты штрафам, как если бы игрока не было в лобби.
- 5.1.4. **Разрешенные пользователи.** К каналу допускаются только пять игроков, участвующих в игре, и официальный тренер команды (тренеры должны покинуть этот канал за 10 секунд до окончания

выбора чемпиона). К каждой команде могут присоединиться назначенные официальные лица оператора-партнера Riot и команда трансляции.

- 5.1.5. **Проблемы с коммуникационным сервером.** В случае возникновения проблем с коммуникационным сервером и невозможности их решения всем игрокам будет предложено перейти на резервный сервер.
- 5.1.6. **Проблемы с подключением игрока.** Игроки несут ответственность за собственное подключение к коммуникационному серверу. Если они не могут подключиться или их соединение прерывается, игроки или товарищи по команде должны сообщить об этом оператору-партнеру Riot при первых признаках.
- 5.1.7. **Использование канала.** Команды могут использовать только назначенный канал своей команды. Если игрок присоединяется к каналу команды, частью которой он не является, он будет подвергнут наказанию, как если бы он пытался обмануть, несмотря на намерение игрока.
- 5.1.8. **Доступ к серверу.** Игроки не могут делиться информацией о сервере без предварительного разрешения оператора-партнера Riot.
- 5.1.9. **Доказательство реальности игры.** Команды несут ответственность за предоставление официальным лицам Riot доказательств реальной игры. Каналы веб-камеры, физическая идентификация и идентификация игровой учетной записи необходимы, чтобы доказать, что только зарегистрированные игроки постоянно участвуют в игровых матчах. Несоблюдение правила 5.1.9 приведет к немедленным штрафам.
- 5.1.10. **Использование аксессуаров.** Игрокам не разрешается использовать какие-либо физические аксессуары во время матча. Запрещенные аксессуары включают, помимо прочего, «триггеры», «джойстик» и специальные триггерные кнопки, встроенные в мобильное устройство.

6. Процесс матча

6.1. Изменения в расписании.

Официальные лица Riot или оператор-партнер Riot могут по своему усмотрению изменить порядок проведения матчей в течение определенного дня и/или изменить дату официального матча на другую дату или иным образом изменить расписание матчей. В случае, если оператор-партнер Riot изменит расписание матчей, оператор-партнер уведомит все команды при первой возможности.

6.2. Присоединение в игровое лобби для матчей.

Члены активного состава команды, которые участвуют в официальном матче, должны прибыть в холл не позднее времени, указанного официальными лицами оператора-партнера Riot.

6.3. Роль судьи

- 6.3.1. **Обязанности.** Судьи - это официальные лица операторов-партнеров Riot, которые несут ответственность за вынесение суждений по всем связанным с матчем вопросам, вопросам и ситуациям, которые возникают до, во время и сразу после матча. Их надзор может включать, но не ограничивается:
- 6.3.1.1. Проверка состава команды перед матчем.
 - 6.3.1.2. Объявление о начале матча.
 - 6.3.1.3. Назначение штрафов за нарушение правил до, во время или после матча.
 - 6.3.1.4. Подтверждение окончания матча и его результатов.
- 6.3.2. **Поведение судьи.** Судьи всегда должны вести себя профессионально и выносить решения беспристрастно. Не будет проявляться отношение или предубеждение по отношению к игрокам, командам, менеджерам команды, владельцам или другим лицам.
- 6.3.3. **Окончателность приговора.** Если судья вынесет неправильное решение, это решение может быть отменено. По своему усмотрению, официальные лица оператора-партнера Riot могут оценить решение во время или после матча, чтобы определить, была ли применена надлежащая процедура, позволяющая принять справедливое решение. Если надлежащая процедура не была соблюдена, оператор и официальные лица-партнеры Riot оставляют за собой право отменить решение судьи. Оператор и официальные лица-партнеры Riot всегда будут принимать окончательные решения во всех решениях, принятых на протяжении всего соревнования
- 6.3.4. **Запрет на азартные игры.** Все правила, запрещающие азартные игры в League of Legends: Wild Rift, как указано ниже в Разделе 8, применяются к судьям без ограничений.

6.4. Изменение версий

- 6.4.1. **Версия патча.** Все матчи Wild Rift: Origin Series будут проходить на последнем патче, доступном для всех.
- 6.4.2. **Наличие чемпиона.** Чемпионы, которые не были доступны в реальности более одной недели, будут недоступны для выбора в игре. Доступность новых и переработанных чемпионов остается на усмотрение официальных лиц Riot.

6.5. Обязанности игроков в сетевых матчах.

Ожидается, что все игроки будут готовы присоединиться к игровому лобби во время, указанное официальными лицами оператора-партнера Riot. Готовность включает в себя, помимо прочего, пять включенных в состав игроков,

завершивших исправление версии, конфигурацию внутриигровых настроек и заполненные страницы рун и мастерства.

- 6.5.1. **Скользкий график.** Матчи, проводимые по скользящему графику, будут иметь расчетное время начала. Тем не менее, команды должны быть доступны для участия в матче за два часа до предполагаемого времени или в соответствии с указаниями официальных лиц оператора-партнера Riot.
- 6.5.2. **Корректировка расписания.** Должностные лица оператора-партнера Riot по своему собственному усмотрению имеют право изменять расписание матчей в любое время, чтобы сохранить темп матчей или.
- 6.5.3. **Штрафы за опоздание.** Команды, которые не готовы к началу доступной игры (или за 30 минут до начала первого матча дня), подлежат наказанию за просрочку. Во избежание сомнений, начало игры определяется как вход команды и выбор чемпиона. Если команда опаздывает, к ней применяются штрафы за опоздание, как указано ниже:
 - 6.5.3.1. Поздняя явка к запланированному времени матча: потеря одного бана
 - 6.5.3.2. Опоздание на десять (10) минут до запланированного времени матча (это может суммироваться): поражение в игре
- 6.5.4. Преднамеренная задержка начала игры или лобби по-прежнему будет подчиняться команда правилам, изложенным в этом разделе. Штрафы за опоздание, которые не могут быть применены к текущей игре, будут записаны и применены к будущим играм. Представители Riot могут применять дополнительные финансовые санкции по своему усмотрению.
- 6.5.5. **Игра 4 против 5.** Команды должны выставить полную команду из пяти игроков, чтобы начать матч. Если игрок непреднамеренно отключится во время матча, этот игрок должен попытаться вернуться в игру. Результат игры будет окончательным.
- 6.5.6. **Ответственность игрока за оборудование.** Все игроки несут ответственность за обеспечение работоспособности выбранной ими настройки, включая мобильные телефоны и периферийные устройства, подключение к Интернету и питание. Проблема с экипировкой игрока не является приемлемой причиной опоздания или паузы, превышающей допустимые для команды, независимо от первопричины проблемы.
- 6.5.7. **Зрители.** В игровое лобби допускаются только пять игроков из состава команды. Никакие дополнительные зрители не допускаются ни по какой причине.
- 6.5.8. **Трансляция.** Игрокам не разрешается транслировать официальные матчи публично или конфиденциально на любой платформе или

сервисе. Персонам, не являющимися игроками, разрешается транслировать матчи Wild Rift: Origin Series посредством списка друзей (т.е. не будучи наблюдателями в лобби матча), при условии соблюдения всех следующих требований:

6.5.8.1. Стример обязан получить согласие обеих команд на то, что они готовы транслироваться для всей серии.

6.5.8.2. Стримеру не разрешается монетизировать свой контент во время трансляции игр из серии Wild Rift: Origin Series, за исключением монетизации напрямую доступной через платформу трансляции (т.е. преролл-рекламы).

6.5.8.3. Стример обязан всегда следовать правовой позиции Riot Games, изложенной в Юридической Писанине. (<https://www.riotgames.com/ru/pravovaya-informaci>)

6.5.8.4. Стример может транслировать только те игры, которые не транслируются Riot Games или оператором-партнером Riot.

6.5.8.5. Стример должен немедленно прекратить трансляцию по запросу Riot Games или оператора-партнера Riot.

6.5.9. **Профессиональное вещание.** От игроков может потребоваться участие в официальных трансляциях матчей по усмотрению официальных лиц Лиги. Эти потоки будут протестированы, и на них будут распространяться особые ограничения, установленные официальным оператором-партнером Riot.

6.5.10. **Игровое лобби.** Команда А (то есть первая команда, названная для каждой игры) несет ответственность за настройку официального игрового лобби, используя инструкции, предоставленные оператором-партнером Riot. Официальные лица оператора-партнера Riot могут создать официальное игровое лобби для раздела ежемесячных финалов каждого ежемесячного турнира. В таких случаях оператор-партнер Riot направит игроков присоединиться к игровому лобби сразу после завершения настройки в следующем порядке позиций: Baron Lane, Jungle, Mid, Dragon Lane, Support.

6.6. Настройка игры

6.6.1. **Начало процесса выбора/запрета.** После того, как все десять игроков сообщат об официальном игровом лобби, обе команды подтвердят с помощью средства связи, предоставленного оператором-партнером Riot, что они готовы к фазе выбора/запрета. Как только обе команды подтвердят свою готовность, владелец комнаты должен начать игру.

6.6.2. **Запись процесса выбора/запрета.** Выборы/запреты будут осуществляться через клиентскую функцию выбора драфта. Если выборы/запреты выполняются существенно до настройки игры, по указанию и усмотрению официальных лиц оператора-партнера Riot, официальные лица оператора-партнера Riot фиксируют официальные выборы/запреты и вручную прерывают запуск игры.

6.6.3. **Общее/Настройки игры**

6.6.3.1. **Карта:** Wild Rift

6.6.3.2. **Режим игры:** Custom - Draft Pick

6.7. Фаза выбора/запрета и выбор стороны

6.7.1. **Драфт турнира.** Представители Riot могут выбрать использование либо режима выбора драфта, либо ручного драфта (например, драфта, который проводится в чате без использования внутриигровой функции). После старта драфта нельзя заменять стартеров каждой команды. Игроки могут играть за любого чемпиона, которого выбрала их команда и который не был забанен другой командой.

6.7.2. **Ограничения на элементы игрового процесса.** Ограничения могут быть добавлены в любое время до или во время матча, если есть известные ошибки с какими-либо предметами, чемпионами, скинами, рунами, умениями или заклинаниями призывателя, или по любой другой причине, определенной на усмотрение оператора-партнера Riot.

6.7.3. **Выбор стороны**

6.7.3.1. В сценариях, где задействовано распределение

Best-of-1 Игры

Выбор стороны определяется высшей позицией в матче. Команда с более высокой позицией выберет либо синюю, либо красную сторону.

Best-of-2 Игры

Выбор стороны определяется высшей позицией в матче. Команда с более высокой позицией выберет либо синюю, либо красную сторону.

Команды поменяются сторонами во второй игре

Best-of-3 Игры и остальные

Выбор стороны определяется высшей позицией в матче. Команда с более высокой позицией выберет либо синюю, либо красную сторону. Во избежание сомнений, в финалах нижней сетки и гранд-финале ежемесячных финалов более высокую позицию в матче занимает та команда, которая вышла непосредственно из верхней сетки. В остальных же матчах, более высокую позицию занимает команда с более высоким посевом. Меньшее числовое значение свидетельствует о более высоком посеве, т.е. 1 считается выше 2.

Игра 2 и последующие игры - команда, проигравшая в предыдущей игре, выберет синюю или красную сторону для следующей игры.

6.7.4. **Режим драфта.** Режим работает в формате снейк-драфта следующим образом:

Синяя команда = А; Красная команда = В

Фаза запретов: АВАВАВ

*Поскольку игра в настоящее время не поддерживает функцию

запрета чемпионов, этот этап должен быть выполнен за 5 минут до запланированного начала матча с помощью средства связи, размещенного на сервере оператора-партнера Riot. Командам дается 30 секунд на принятие решения по каждому запрету. Если в течение 30 секунд запрет не будет установлен, возможность запрета аннулируется. После того, как запреты завершены, Команды могут немедленно начать фазу выбора.

Фаза выбора: ABBAABBAAB

- 6.7.5. **Ошибка выбора.** В случае ошибочно выбранного чемпиона или запрета, ошибочная команда должна уведомить официального представителя оператора-партнера Riot до того, как другая команда заблокирует свой следующий выбор. Если это так, процесс будет перезапущен и возвращен к точке, в которой произошла ошибка, чтобы команда, совершившая ошибку, могла исправить свою ошибку. Если следующий выбор заблокирован до того, как ошибочная команда уведомит официального представителя Riot, ошибочный выбор будет считаться безотзывным.
- 6.7.6. **Замена чемпиона.** Команды должны завершить все обмены чемпиона до 20-секундной отметки во время фазы обмена, в противном случае в будущих играх будут наложены штрафные санкции. Заклинания призывателя также нельзя изменить после 20-секундной отметки.
- 6.7.7. **Начало игры после выбора/запрета.** Игра начнется сразу после завершения процесса выбора/запрета, если иное не указано официальным лицом Riot или официальным лицом-партнером Riot. Если вы играете в онлайн студии, на этом этапе официальные лица-партнеры Riot удалят любые печатные материалы из зоны проведения матча, включая любые заметки, написанные членами команды. Игрокам не разрешается выходить из игры в период между завершением выбора/запрета и запуском игры, также известный как «Свободное время».
- 6.7.8. **Контролируемый запуск игры.** В случае ошибки при запуске игры или решения оператора-партнера Riot отделить процесс выбора/запрета от начала игры, официальный оператор-партнер Riot может начать игру контролируемым образом с помощью слепого выбора. Все игроки выберут чемпионов в соответствии с предыдущим действительным завершенным процессом выбора/запрета. Настройки игры описаны в разделе 6.7, за исключением типа игры вслепую.
- 6.7.9. **Медленная загрузка клиента.** Если произойдет какой-либо сбой, который прерывает процесс загрузки и не позволяет игроку присоединиться к игре при ее начале, игроки обеих команд должны дождаться, пока все десять игроков не подключатся к игре, прежде чем покинуть игру в соответствии с инструкциями официальных представителей Riot.

7. Правила игры

7.1. Значение обозначений

- 7.1.1. **Непреднамеренное отключение.** Игрок теряет соединение с игрой из-за проблем или проблем с игровым клиентом, платформой, сетью или мобильным телефоном.
- 7.1.2. **Преднамеренное отключение.** Игрок теряет соединение с игрой из-за действий игрока (т.е. Выхода из игры). Любые действия игрока, которые приводят к отключению, считаются преднамеренными, независимо от фактических намерений игрока.
- 7.1.3. **Поломка сервера.** Все игроки теряют соединение с игрой из-за проблем с игровым сервером или нестабильности соединения сервера.

7.2. Состоявшаяся игра.

Состоявшаяся игра («GOR») относится к игре, в которой все десять игроков загрузились и которая достигла уровня значимого взаимодействия между противоборствующими командами. Как только игра получает статус GOR, заканчивается период, в течение которого могут быть разрешены случайные перезапуски, и с этого момента игра будет считаться «состоявшейся». После установления GOR перезапуск игры будет разрешен только при ограниченных условиях (см. Раздел 7.3). Примеры условий, устанавливающих GOR:

- 7.2.1. Любая атака или способность влияющая на миньонов, крипов из джунглей, строения или вражеских чемпионов
- 7.2.2. Между игроками противостоящих команд устанавливается прямая видимость.
- 7.2.3. Постановка пути, установление видения или прицеливание в джунглях противника любой командой, включая выход из реки или вход в кусты, связанные с вражескими джунглями.
- 7.2.4. Таймер игры достигает 1 минуты 30 секунд (00:01:30).

7.3. Перезапуск игры.

Решение о том, какое(ие) условие(я) оправдывает(ют) перезапуск игры, принимается исключительно на усмотрение официальных лиц оператора-партнера Riot. Примеры приведены ниже только для иллюстрации:

- 7.3.1. **Перезапуск до GOR.** Ниже приведены примеры ситуаций, в которых игра может быть перезапущена, если GOR не был установлен.
 - 7.3.1.1. Если игрок замечает, что руны или настройки игрока не были правильно применены между игровым лобби и матчем, игра может быть перезапущена.
 - 7.3.1.2. Если официальный представитель Riot Partner Operator определяет, что технические трудности не позволяют

возобновить игру в обычном режиме (включая способность команды занимать правильную позицию для определенных игровых событий, таких как появление миньонов).

7.3.2. Перезапуск после GOR. Ниже приведены примеры ситуаций, в которых игра может быть перезапущена после установления GOR.

7.3.2.1. Если в игре возникает критическая ошибка в любой момент во время матча, которая значительно изменяет игровую статистику или игровую механику.

7.3.2.2. Если должностное лицо Riot определяет, что существуют несправедливые условия окружающей среды (например, чрезмерный шум, неблагоприятная погода, неприемлемые риски для безопасности).

7.3.3. Условие перезапуска. Если в игре возникает критическая ошибка в любой момент во время матча, которая значительно изменяет игровую статистику или игровую механику, или внешние условия окружающей среды во время онлайн мероприятия становятся непригодными, может произойти перезапуск.

7.3.3.1. Перед перезапуском должны быть соблюдены определенные обстоятельства. Представители Riot должны определить, что ошибка критическая и поддается проверке. Чтобы ошибка считалась критической, она должна существенно повредить способности игрока соревноваться в игровой ситуации. Решение о том, повлияла ли ошибка на способность игрока участвовать в соревнованиях, остается на усмотрение официальных лиц Riot. Чтобы ошибка считалась поддающейся проверке, ошибка должна окончательно присутствовать и не может быть связана с ошибкой игрока. Затем зритель должен иметь возможность воспроизвести рассматриваемый случай и проверить ошибку.

7.3.3.2. Если игрок считает, что у него возникла критическая ошибка, он должен своевременно предупредить судью. Если предполагается, что игрок пытается отложить сообщение об ошибке, чтобы дождаться возможного перезапуска в более выгодное время, перезапуск больше не предоставляется.

7.3.3.3. Если официальный оператор-партнер Riot определит, что ошибка критическая и поддающаяся проверке, и что игрок выполнил протокол паузы, то проигравшей команде будет предложена возможность перезапуска. Если команда соглашается, игра немедленно возобновляется в соответствии с правилами, установленными в Разделе 7.4. Исключением из правила 7.4 является то, что если перезапуск произошел из-за ошибки чемпиона, то настройки больше не будут сохраняться (включая выбор и запреты) независимо от статуса рекордной игры, и чемпион будет лишен права участвовать как минимум до конца дня.

совпадает, если ошибка не может быть окончательно привязана к определенному игровому элементу, который можно полностью удалить (например, внешность, которую можно отключить) или запретить (например, покупка предметов).

7.3.4. **Контролируемая среда.** Некоторые условия могут быть сохранены в случае перезапуска игры, которая не достигла GOR, включая, помимо прочего, пики/баны или заклинания призывателя. Однако, если матч достиг GOR, официальные лица Riot не сохраняют никаких настроек.

7.3.5. **Подтверждение настроек игроком.** Каждый капитан команды должен убедиться, что каждый игрок в его/ее команде завершил свои предполагаемые настройки игры (включая руны, навыки, элементы управления и настройки графического интерфейса пользователя), прежде чем будет установлено GOR. Любая ошибка при проверке не является основанием для перезапуска игры после установления GOR.

7.4. Присуждение игровой победы.

В случае возникновения технических трудностей, из-за которых должностные лица оператора-партнера Riot объявляют о перезапуске, официальные лица оператора-партнера Riot могут вместо этого присудить команде победу в игре. Если игра продолжалась более 15 минут на игровых часах (00:15:00), официальные лица Riot по своему усмотрению могут определить, что команда не может избежать поражения с достаточной степенью уверенности. Следующие критерии могут использоваться для определения разумной уверенности, однако соответствие критериям не обязательно означает, что в игре будет присуждена победа, окончательное решение остается за официальными лицами Riot.

7.4.1. **Отличия в золоте.** Разница в золоте между командами составляет более 33%.

7.4.2. **Разница в оставшихся башнях.** Разница в количестве оставшихся башен между командами более семи.

7.5. Послеигровой процесс

7.5.1. **Результаты.** Игроки сообщают о результате на платформе оператора-партнера Riot независимо от результата своего матча, включая загрузку снимка экрана.

7.5.2. **Технические примечания.** Игроки сообщают о любых технических проблемах официальным операторам-партнерам Riot.

7.5.3. **Перерыв.** Если официальные операторы-партнеры Riot не проинформируют игроков иначе, между окончанием одной игры и началом фазы выбора/блокировки следующей игры будет пятиминутный перерыв. Фаза выбора/блокировки начнется по расписанию, независимо от того, полностью ли команда присутствует для проведения матча в это время. Официальные

операторы-партнеры Riot могут по своему усмотрению войти в учетную запись игрока и присоединиться к игровому лобби.

7.6. Послематчевый процесс

- 7.6.1. **Результаты матча.** Официальные операторы-партнеры Riot подтвердят и запишут результат матча.
- 7.6.2. **Следующий матч.** Игроки будут проинформированы об их текущем положении в соревновании, включая их следующий запланированный матч.
- 7.6.3. **Послематчевые обязательства.** Игроки будут проинформированы о любых послематчевых обязательствах, включая, помимо прочего, выступления в СМИ, интервью или дальнейшее обсуждение любых вопросов матча.
- 7.6.4. **Результаты конфискации.** Матчи, выигранные при конфискации права, будут регистрироваться по минимальному количеству очков, которое потребуется одной команде, чтобы выиграть матч (например, 1-0 для матчей до лучших из трех, 2-0 для матчей до трех побед, 3-0 для лучших из пяти матчей). Никакая другая статистика для проигранных матчей не будет записана.

8. Поведение игрока

8.1. Соревновательное поведение

- 8.1.1. **Нечестная игра.** Следующие ниже действия будут считаться нечестной игрой и будут подлежать наказанию по усмотрению официальных лиц оператора-партнера Riot.
 - 8.1.1.1. **Сговор.** Сговор определяется как любое соглашение между двумя (2) или более игроками и/или сообщниками с целью поставить в невыгодное положение противостоящих игроков. Сговор включает, помимо прочего, такие действия, как:
 - 8.1.1.1.1. Мягкая игра, которая определяется как любое соглашение между двумя (2) или более игроками не наносить вред, не препятствовать или иным образом соответствовать разумным стандартам конкуренции в игре.
 - 8.1.1.1.2. Предварительная договоренность о разделении призовых денег и/или любой другой формы компенсации.
 - 8.1.1.1.3. Отправка или получение электронных или иных сигналов от сообщника игроку/от игрока.
 - 8.1.1.1.4. Умышленный проигрыш игры за компенсацию или по любой другой причине или попытка склонить к этому другого игрока.

- 8.1.1.2. **Честность конкуренции.** Ожидается, что команды будут всегда играть на высшем уровне в любой игре Wild Rift: Origin Series и избегать любого поведения, несовместимого с принципами хорошего спортивного поведения, честности или честной игры. В целях пояснения, состав команды и этап выбора/блокировки не будут учитываться при определении того, было ли нарушено это правило.
- 8.1.1.3. **Взлом.** Под взломом понимается любая модификация игрового клиента League of Legends: Wild Rift любым игроком, командой или лицом, действующим от имени игрока или команды.
- 8.1.1.4. **Использование слабостей игры в своих целях (использование эксплойтов).** Использование слабостей игры в своих целях определяется как намеренное использование любой ошибки в игре для получения преимущества. Использование эксплойтов включает в себя, помимо прочего, такие действия, как: сбои при покупке предметов, сбои при взаимодействии нейтральных миньонов, сбои в работе способностей чемпиона или любые другие игровые функции, которые, по исключительному усмотрению официальных лиц оператора-партнера Riot, не работают как предполагалось. Члены команды могут конфиденциально проконсультироваться с должностными лицами оператора-партнера Riot в начале Ежемесячных финалов, чтобы определить, будет ли конкретный акт считаться использованием эксплойтов. Riot оставляет за собой право определить постфактум, произошло ли использование эксплойтов.
- 8.1.1.5. **VPN.** Использование VPN или аналогичной программы маскировки IP для игры в WR:OS.
- 8.1.1.6. **Эмулятор.** Использование эмулятора или других подобных немобильных устройств для игры в WR:OS.
- 8.1.1.7. **Зрительские мониторы.** Смотреть или пытаться посмотреть на мониторы зрителей.
- 8.1.1.8. **Подстрекательство.** Игра под учетной записью другого игрока или подстрекательство, побуждение, поощрение или указание кому-либо играть под учетной записью другого игрока.
- 8.1.1.9. **Читерское устройство.** Использование любых читерских устройств и/или чит-программ.
- 8.1.1.10. **Намеренное отключение.** Умышленное отключение без уважительной и явно указанной причины.

- 8.1.1.11. **Права оператора-партнера Riot.** Любое другое действие, бездействие или поведение, которое, по единоличному мнению официальных лиц оператора-партнера Riot, нарушает настоящие правила и/или стандарты честности, установленные оператором-партнером Riot для соревновательной игры.
- 8.1.1.12. **Спонсорство.** Любое использование спонсорства, связанное с любой конкурирующей командой по отношению к оператору-партнеру Riot, должно соответствовать всем правилам, даже если это формально не связано с данным набором правил.
- 8.1.2. **Ненормативная лексика и враждебные высказывания.** Член команды не может использовать непристойные, грязные, вульгарные, оскорбительные, угрожающие, оскорбительные, клеветнические, клеветнические, клеветнические или иным образом оскорбительные или нежелательные выражения; или поощрять или разжигать ненависть или дискриминационное поведение в зоне проведения матча или рядом с ней в любое время. Член команды не может использовать какие-либо средства, услуги или оборудование, предоставленные или предоставленные оператором-партнером Riot или его подрядчиками, для публикации, передачи, распространения или иного предоставления любых таких запрещенных сообщений. Член команды не может использовать этот тип языка в социальных сетях или во время любых публичных мероприятий, таких как трансляции.
- 8.1.3. **Подрывное поведение/оскорбления.** Член команды не имеет права предпринимать какие-либо действия или жесты, направленные против члена команды-соперника, или подстрекать любое другое лицо(а) к тому же самому, если оно является оскорбительным, насмешливым, подрывным или враждебным.
- 8.1.4. **Оскорбительное поведение.** Оскорбления должностных лиц оператора-партнера Riot, Членов противостоящих команд или членов аудитории недопустимы. Неоднократные нарушения этикета, включая, помимо прочего, прикосновение к компьютеру, телу или имуществу другого игрока, влекут за собой штрафные санкции. Члены команды и их гости (если есть) должны с уважением относиться ко всем участникам матча.
- 8.1.5. **Студийное вмешательство.** Ни один член команды не может касаться или иным образом мешать освещению, камерам или другому студийному оборудованию. Члены команды не могут стоять на стульях, столах или другом студийном оборудовании. Члены команды должны следовать всем инструкциям персонала студии Riot Partner Operator.
- 8.1.6. **Несанкционированные коммуникации.** Все мобильные телефоны, планшеты, не предназначенные для участия в соревнованиях, и другие электронные устройства с голосовым управлением и/или

«звонком» должны быть полностью выключены во время игры. Игроки не могут отправлять текстовые сообщения/электронные письма, находясь в зоне матча. Во время матча общение стартера ограничивается игроками его команды.

8.2. Непристойное поведение

- 8.2.1. **Ответственность согласно правилам.** Если прямо не указано, правонарушения и нарушения настоящих Правил подлежат наказанию, независимо от того, были они совершены умышленно или нет. Попытки совершить такие правонарушения или нарушения также наказуемы.
- 8.2.2. **Домогательство.** Домогательство запрещено. Домогательство определяется как систематические, враждебные и повторяющиеся действия, имеющие место в течение значительного периода времени, или единичный вопиющий случай, который имеет целью изолировать или подвергнуть человека остракизму и/или повлиять на его достоинство.
- 8.2.3. **Сексуальное домогательство.** Сексуальные домогательства запрещены. Сексуальные домогательства определяются как нежелательные домогательства. Оценка основана на том, сочтет ли разумный человек такое поведение нежелательным или оскорбительным. Абсолютно нетерпимо к любым сексуальным угрозам/принуждению или обещанию преимуществ в обмен на сексуальные услуги.
- 8.2.4. **Дискриминация и очернение.** Члены команды не могут оскорблять достоинство или целостность страны, частного лица или группы людей презрительными, дискриминационными или порочащими словами или действиями из-за расы, цвета кожи, этнического, национального или социального происхождения, пола, языка, религии, политические взгляды или любое другое мнение, финансовое положение, рождение или любой другой статус, сексуальная ориентация или любая другая причина.
- 8.2.5. **Заявления в отношении оператора-партнера Riot, Riot Games и League of Legends: Wild Rift.** Члены команды не могут давать, делать, выпускать, санкционировать или одобрять какие-либо заявления или действия, имеющие или предназначенные для того, чтобы иметь эффект, наносящий ущерб или наносящий ущерб интересам Riot Games или ее аффилированных лиц или League of Legends: Wild Rift, как определяется по единоличному и абсолютному усмотрению официальных лиц.
- 8.2.6. **Разглашение информации без разрешения.** Командам будет предложено подать документы для утверждения или ознакомления в течение всего периода соревнований Wild Rift: Origin Series. Эти документы необходимы для поддержания ожиданий на протяжении всего соревнования. Ранние объявления могут нарушить конкурентную разведку, которую команда будет использовать для

разработки стратегии предстоящих матчей. По этой причине, если члену команды было сказано не разглашать информацию, так как это может подорвать процесс конкуренции, и если член команды приступит к разглашению указанной информации, то член команды и/или команда будут подвергнуты штрафам.

- 8.2.7. **Наблюдение за поведением игрока.** Если Riot партнер-оператор или Riot определяет, что команда или член команды нарушили кодекс нанимателя, условия обслуживания League of Legends: Wild Rift или другие правила League of Legends: Wild Rift, Riot партнер-оператор или официальные лица Riot могут назначить штрафы. по их собственному усмотрению. Если официальный оператор-партнер Riot свяжется с членом команды для обсуждения расследования, этот член команды обязан сказать правду. Если член команды утаивает информацию или вводит в заблуждение должностного лица партнера-оператора Riot, создавая препятствия для расследования, то к команде и/или члену команды применяются штрафные санкции.
- 8.2.8. **Криминальная деятельность.** Член команды не может заниматься какой-либо деятельностью, запрещенной общим правом, статутом или договором и которая приводит или может обоснованно считаться вероятной, что приведет к осуждению в любом суде компетентной юрисдикции.
- 8.2.9. **Конфиденциальность.** Член команды не может разглашать какую-либо конфиденциальную информацию, предоставленную оператором-партнером Riot или любым аффилированным лицом Riot Games, любым способом связи, включая все варианты социальных сетей.
- 8.2.10. **Взятки.** Ни один член команды не может предлагать какие-либо подарки или награды игрокам, тренерам, менеджерам, официальным лицам оператора партнеров Riot, сотрудникам Riot Games или лицам, связанным с другой командой или нанятым ею, за услуги, обещанные, оказанные или подлежащие оказанию при нанесении поражения или попытке победить конкурирующую команду.
- 8.2.11. **Браконьерство или вмешательство.** Ни один член команды или аффилированное лицо команды не может запрашивать, заманивать или предлагать работу любому официальному тренеру или игроку, который подписан с какой-либо командой, а также поощрять любого такого официального тренера или игрока к нарушению или иному расторжению контракта с указанной командой. Официальный тренер или игрок не имеет права требовать от команды нарушить это правило. Официальный тренер или игрок могут публично заявить о своем желании покинуть команду и призвать все заинтересованные стороны связаться с их руководством. Но, чтобы было ясно, официальный тренер или игрок не может побуждать команду напрямую связываться с ее руководством или пытаться нарушить

свои договорные обязательства. Нарушение этого правила влечет за собой штрафные санкции по усмотрению оператора-партнера Riot и официальных лиц Riot. Чтобы узнать о статусе официального тренера или игрока другой команды, менеджеры должны связаться с руководством команды, с которой данный игрок и/или официальный тренер заключили контракт.

- 8.2.12. **Подарки.** Ни один член команды не может принимать какие-либо подарки, вознаграждения или компенсации за услуги, обещанные, предоставленные или подлежащие оказанию в связи с соревновательной игрой, включая услуги, связанные с победой или попыткой победить конкурирующую команду, или услуги, предназначенные для того, чтобы бросить или исправить матч или игра. Единственным исключением из этого правила является случай, когда члену команды выплачивается компенсация за результативность, выплачиваемая официальным спонсором или владельцем команды.
- 8.2.13. **Несоблюдение.** Ни один член команды не может отказать или не выполнить разумные инструкции или решения официальных лиц оператора-партнера Riot.
- 8.2.14. **Договорные матчи.** Ни один Член команды не может предлагать, соглашаться, вступать в сговор или пытаться повлиять на исход игры или матча любыми способами, запрещенными законом или настоящими правилами.
- 8.2.15. **Запросы документации или прочего.** Документация или другие разумные предметы могут потребоваться в разное время на протяжении всего соревнования Wild Rift: Origin Series по запросу официальных лиц оператора-партнера Riot. Если документация не соответствует стандартам, установленным оператором-партнером Riot, к команде могут быть применены штрафные санкции. Штрафы могут быть наложены, если запрошенные предметы не получены и не завершены в требуемое время.

8.3. Связь с азартными играми.

Ни один член команды, официальное лицо Riot или член оператора-партнера Riot не может прямо или косвенно принимать участие в ставках или азартных играх на какие-либо результаты любой игры, матча или турнира.

8.4. Подверженность наказанию.

Любое лицо, совершившее или пытавшееся совершить какое-либо действие, которое оператор-партнер Riot & Riot считает по своему единоличному и абсолютному усмотрению представляющим собой нечестную игру, подлежит наказанию. Характер и размер штрафов, налагаемых за такие действия, остается на исключительное усмотрение Riot.

8.5. Штрафы.

При обнаружении любого члена команды, совершающего какие-либо нарушения перечисленных выше правил, оператор-партнер Riot & Riot может, без ограничения своих полномочий в соответствии с Разделом 8.4, наложить следующие штрафы:

- 8.5.1. Устное предупреждение(я)
- 8.5.2. Потеря выбора стороны для текущей или будущей игры(игр)
- 8.5.3. Потеря запретов для текущей или будущей игры(игр)
- 8.5.4. Штраф(ы) и/или конфискация награды
- 8.5.5. Поражение в игре(ах)
- 8.5.6. Поражение в матче(ах)
- 8.5.7. Приостановка(и)
- 8.5.8. Дисквалификация(и)

Повторные нарушения влекут за собой ужесточающиеся штрафы, вплоть до дисквалификации от будущего участия в Wild Rift: Origin Series и последующих турнирах. Следует отметить, что штрафы не всегда могут налагаться последовательно. Например, оператор-партнер Riot по своему собственному усмотрению может дисквалифицировать игрока за первое нарушение, если действия указанного игрока будут сочтены достаточно вопиющими, чтобы быть дисквалифицированными оператором-партнером Riot & Riot.

8.6. Право на публикацию.

Riot имеет право опубликовать заявление о наказании члена команды. Любые члены команды и/или команда, которые могут быть упомянуты в таком заявлении, настоящим отказываются от любого права на судебный иск против Riot Games, Inc. и/или любого из своих родителей, дочерних компаний, аффилированных лиц, сотрудников, агентов или подрядчиков.

9. Сущность правил

9.1. Окончателность решений.

Все решения относительно толкования этих правил, допуска игроков, расписания и проведения соревнований Wild Rift: Origin Series, а также штрафов за неправомерные действия принимаются исключительно официальными лицами, решения которых являются окончательными. Решения официальных лиц в отношении настоящих правил не могут быть обжалованы и не могут служить основанием для иска о возмещении денежного ущерба или любых других правовых или справедливых средств правовой защиты.

9.2. Изменение правил.

Эти правила могут время от времени изменяться, модифицироваться или дополняться Riot, чтобы обеспечить честную игру и корректность соревнований Wild Rift: Origin Series.

9.3. Интересы Wild Rift: Origin Series.

Официальные лица Riot в любое время могут действовать с необходимыми полномочиями для защиты интересов Wild Rift: Origin Series. Эта возможность не ограничивается отсутствием какого-либо конкретного языка в этом документе. Должностные лица Riot могут использовать любые имеющиеся в их распоряжении карательные меры против любого лица, поведение которого не соответствует интересам Wild Rift: Origin Series.