

Giriş ve Amaç

Wild Rift: Origin Series (“**WR:OS**”) ile ilgili Resmi Kurallar (“**Kurallar**”) Avrupa ve MENA Tier 1 Wild Rift turnuvalarında mücadele eden her takım, koçlar, menajerler, takım sahipleri, as kadro, yedek oyuncu (aynı zamanda “**Takım Üyeleri**”), ve tüm diğer çalışanlar için geçerlidir.

Bu resmi kurallar Riot Avrupa & MENA Espor Takımı (“**Yetkililer**”) tarafından Wild Rift’te Tier 1 seviyesinde rekabet eden takımlar arasında dengeyi ve bütünlüğü sağlamak amacıyla düzenlenmiştir. Standartlaştırılmış kurallar takımlar, oyuncular ve yöneticiler dahil olmak üzere tüm tarafların yararınadır.

Oyuncular ve takımlar arasındaki etkileşim şartları her takımın, oyuncularının ve personelinin kendisine bırakılmıştır.

Wild Rift: Origin Series’e dahil olan ülkeler (bundan sonra “**Bölge**”): Arnavutluk, Adam, İsrail, İtalya, Jersey, Ürdün, Kazakistan, Kuveyt, Kırgızistan, Letonya, Lübnan, Liechtenstein, Litvanya, Lüksemburg, Makedonya, Aland Adaları, Cezayir, Andorra, Ermenistan, Avusturya, Azerbaycan, Bahreyn, Belarus, Belçika, Bosna-Hersek, Bulgaristan, Hırvatistan, Kıbrıs, Çek Cumhuriyeti, Danimarka, Mısır, Estonya, Faroe Adaları, Finlandiya, Fransa, Gürcistan, Almanya, Cebelitarık, Yunanistan, Grönland, Guernsey, Macaristan, İzlanda, Irak, İrlanda, Malta, Moldova, Monako, Moğolistan, Karadağ, Fas, Hollanda, Norveç, Umman, Filistin, Polonya, Portekiz, Katar, Romanya, Rusya, San Marino, Suudi Arabistan, Sırbistan, Slovakya, Slovenya, İspanya, İsveç, İsviçre, Tacikistan, Tunus, Türkiye, Türkmenistan, BAE, Ukrayna, Birleşik Krallık, Özbekistan, Vatikan.

Giriş ve Amaç	1
Takım Uygunluğu	4
Takım Sahipliği	4
Kadro Gereklilikleri	4
Kadro Değişiklikleri	7
Takım Sponsorlukları	7
Oyuncu Uygunluğu	8
Oyuncu Bilgileri Gönderimi	9
Yaş	9
Oyuncu Davranışları Kontrolü	9
Sihirdar İsmi	9
Başka Bölge/Ülke	9
Yetkili Kararları	9
Bölge Uygunsuzluğu olan Oyuncular	9

Ödüller	10
Rekabetçi Format	10
Terimler	10
Aşama Detayları	11
Oyuncu Ekipmanları	13
Çevrimiçi Maçlar	13
Maç Süreci	14
Takvim Değişiklikleri	14
Canlı Yayınlanmayan Maçlarda Oyun Lobisine Katılma.	15
Hakemlerin Sorumlulukları	15
Çevrimiçi Maçlarda Oyuncu Sorumlulukları	16
Oyun Kurulumu	17
Seçim ve Yasaklama Aşaması & Taraf Seçimi	18
Oyun Kuralları	19
Terimler	20
Geçerlilik Kazanmış Oyun.	20
Oyunun Yeniden Başlatılması.	20
Tayin Edilmiş Galibiyet	22
Maç Sonrası Süreç	22
Maç Sonu Süreç	22
Oyuncu Davranışı	23
Rekabet Davranışı	23
Profesyonel Olmayan Davranışlar	25
Kumarla İlişkilendirme.	27
Cezaya Tabi Olma.	27
Cezalar.	27
Yayınlama Hakkı.	28
Riot bir Takım Üyesinin cezalandırıldığını belirten bir yazı/metin yayınlama hakkına sahiptir. Böyle bir duyuruda bulunulan herhangi bir Takım Üyesi ve/veya Takım, ve/veya onların ebeveynleri, yan kuruluşları, bağlı kuruluşları, çalışanları, temsilcileri veya yüklenicileri Riot Games, Inc.'e karşı yasal işlem hakkından feragat eder.	28
Kuralların Ruhu	28
Kararların Kesinliği ve Nihaiyeti	28

Kural Deęişiklikleri.

28

Wild Rift: Origin Series'in Üstün Yararı.

28

1. Takım Uygunluđu

1.1. Takım Sahipliđi

- 1.1.1.** Wild Rift: Origin Series'e katılan her takım bir Takım Sahibi ataması gerekmektedir. Bu bir Oyuncu, Menajer veya üçüncü bir taraf olabilir. Bir takım sahibinin kararı nihaidir ve bir takımdaki farklı herhangi bir tarafın verdiği herhangi bir tersi kararı geçersiz kılar. Bir Takım'ı Riot Ortađı Operatör'ün Turnuva Platformu'na kayıt eden Takım Üyesi veya takımın markasının hak sahiplerinden biri tarafından aksi talep edilmediđi sürece kaydı gerçekleştiren Takım Üyesi belirtilen Takım'ın sahibi olarak kabul edilir. Bu Takım Üyesi takımdan ayrılmadan önce takımın Sahipliđi'ni takım kadrosunda halihazırda üye olarak bulunan bir üyeye devretmelidir. Sahipleri'nin pasif hale gelmesi durumunda, Takım Üyeleri Sahipleri ile ilgili sorunları çözmek için Riot Ortađı Operatör yetkilileriyle iletişime geçebilirler.
- 1.1.2.** Takım Üyeleri 2021 yılı Wild Rift: Origin Series rekabetçi takvimi boyunca veya başlangıcında Riot Games, ESL veya ilgili iştiraklerinin çalışanı olamaz. "İştirakler", bir Sahibin; sahibi veya kontrolü altında olan veya bir Sahip ile ortak mülkiyet veya kontrol altında olan herhangi bir kişi veya diđer kuruluş olarak tanımlanır. "Kontrol", bir kuruluşun direktörlerini, görevlilerini, yöneticilerini veya mütevellilerini seçme, atama veya onaylama yetkisi aracılığıyla belirleme veya herhangi bir yolla, politikalarını veya yönetimini belirleme gücü anlamına gelir.
- 1.1.3.** Yetkililer; Takım sahipliđi, çoklu takım kısıtlamaları ve Wild Rift: Origin Series'in rekabetçi bütünlüğüne zarar verecek diđer ilişkiler hakkında nihai ve bağlayıcı hükümlerde bulunma hakkına sahiptir. Sahiplik için talepte bulunan herhangi bir kişinin, Yetkililer tarafından istenen profesyonellik ile hareket etmediđi tespit edilirse talebi reddedilebilir. Takım Sahibi bu bağlamda verilecek herhangi bir nihai karara itiraz etmemeyi kabul eder.
- 1.1.4.** Takım Sahipliđi ile ilgili deđişiklikler yalnızca Sezonlar arasında yapılır, yani Riot tarafından aksi onaylanmadıkça en güncel Aylık Turnuvanın sonra ve bir sonraki Sezon'dan önce yapılabilir.
- 1.1.5.** Hiçbir kişi veya kuruluş, WR:OS boyunca birden fazla profesyonel katılımcı takımın doğrudan veya dolaylı olarak sermaye payına, operasyonel kontrolüne ve/veya oylama kontrolüne sahip olamaz.

1.2. Kadro Gereklilikleri

- 1.2.1. Bir takımın Wild Rift: Origin Series'e katılmaya hak kazanması için aşağıdaki koşulları sağlaması gerekir:

1.2.2. Takım Üyeleri

Wild Rift: Origin Series'deki bir Sezon boyunca her takımın bünyesinde aşağıdakilerden bulunması gerekir:

- 1.2.2.1. 5 başlangıç oyuncusu ("**Asıl Oyuncular**")
- 1.2.2.2. Sıfır ile üç arası yedek oyuncu ("**Yedek Oyuncular**")
- 1.2.2.3. Bir takım sahibi ("**Takım Sahibi**")
- 1.2.2.4. Sıfır ile bir arası takım koçu ("**Takım Koçu**")
- 1.2.2.5. Opsiyonel:
Takım Menajeri ("**Takım Menajeri**")
- 1.2.2.6. Tüm Asıl Oyuncular'ın ve Yedek Oyuncular'ın Wild Rift: Origin Series'e katılmaya uygun olması gerekmektedir (Bölüm 1.2.3).
- 1.2.2.7. Asıl Oyuncular arasında en fazla İKİ (2) yabancı bulunabilir.
- 1.2.2.8. Başlangıç Kadrosu. Başlangıç kadrosu, takımın katıldığı aylık kupanın en son aşamasında oyunların çoğunu oynayan 5 oyuncu olarak tanımlanır. Net bir çoğunluk yoksa, aşamanın son aşamalarındaki oyunlar daha önemli kabul edilir.
- 1.2.2.9. Aylık Kupa'ya katılıp uzun süreli ikametgaha sahip olmayan oyuncular (1.2.3'te belirtildiği gibi) yabancı kabul edilir.
- 1.2.2.10. Bir Takım Üyesi, kayıt olduğu Aylık Turnuvada yalnızca bir Organizasyon bünyesinde rekabet edebilir. Bir Takım Üyesi Aylık Kupa boyunca aynı anda yalnızca bir Organizasyon bünyesinde mücadele edebilir ve başka birden fazla Takım Kadrosunda bulunamaz.
- 1.2.2.11. Wild Rift: Origin Series'te mücadele eden bir Takım'ın o Aylık Turnuva'da topladığı puanları korumak için (bkz. 4.3) en son puan kazandığı Aylık Turnuva'ya katıldığı As Kadrosu'ndan 3 ile 5 arası oyuncunun aynı olması gerekmektedir.

1.2.3. Yerleşim Yeri Gereklilikleri

- 1.2.3.1. **Yerleşim Yeri Tanımı.** Bir oyuncu bölge içerisindeki (bu kural kitabında belirtildiği üzere) bir ülkedeki/alandaki yasal durumuna

göre kalıcı oturma iznine sahip ise “Yerleşmiş” olarak kabul edilir.

1.2.3.2. **İkamet Belgesi.** Tüm oyuncular Riot Ortağı Operatörler’in veya Yetkililer’in talebi üzerine Kural 1.2.3.2 ve 1.2.3.3’te belirtildiği gibi oturma izinlerini belgeleyerek onaylatmalıdır. Şüpheye mahal vermemek için herhangi bir oyuncu kendi takdiriyle hassas bilgilerini gizleyebilir ve Yetkililer ve Ortak Operatörler bir oyuncunun kişisel bilgilerinin Yetkililere ve Ortak Operatörlere beyan etmesinden sorumlu olmayacaktır. Her oyuncu, bu tür bilgilerin Yetkililer ve Ortak Operatörler tarafından idari amaçlarla işlenmesine ve/veya aktarılmasına izin verir. Her takım, oyuncularının Kural 1.2’de belirtilen ikamet şartlarını karşılamasını sağlamaktan sorumludur. Eğer bir oyuncu (veya ebeveyni veya vasisi) ikamet ve bölge ile alakalı yanlış, eksik veya yanıltıcı bilgi vermesi kuralların hem takım hem de oyuncu tarafından ihlal edilmesi anlamına gelir.

1.2.3.3. **İkamet Kanıtı.** Wild Rift: Origin Series’te yerli oyuncu olarak mücadele etmek isteyen her oyuncu Riot Ortağı Operatör’ü veya Yetkililer tarafından talep edilmesi halinde bölge içerisindeki bir ülkenin/alanın yasal kalıcı oturma iznini sunmalıdır. Kabul edilen belgesel kanıtlar pasaport veya kimliktir. Bu liste kapsamlı değildir.

1.2.4. **Koç.** Her takıma takımın resmi koçu kabul edilecek bir koça sahip olma hakkı tanınmıştır. Koç takımın Asıl Oyuncusu olamaz ve yalnızca bir organizasyona bağlı olabilir.

1.2.5. **Kadro Bildirme.** Riot Ortağı Operatör’ün belirlediği bir zamanda her takım tam kadrosunu Riot Ortağı Operatör’e ibraz etmelidir.

1.3. **Aktif kadrodaki değişiklikler.**

1.3.1. Takımın maçı için başlangıç kadrosunda değişiklik yapma talebi ilgili gün maçların başlamasından en fazla 24 saat önce gönderilmelidir. Bu 24 saatlik süreden sonra yapılan tüm değişiklikler oyun içi cezalara neden olacak veya tamamen Riot Ortağı Operatör yetkililerinin takdirine bağlı olarak reddedilecektir.

1.3.2. **Maçlar Sırasında Oyuncu Değişiklikleri.**

Bir takım, bir maç / seri içinde bir oyuncuyu değiştirebilir. Takım, bir Riot Ortağı Operatör yetkilisini bilgilendirmeli ve oyuncu değişikliğini bir önceki oyundan hemen sonra, nexus patlamasından en geç 5 dakika sonra

onaylatmalıdır (örn. bir takım 2. maç için oyuncu deęiřtirmek istiyorsa 1. oyunun ardından en ge 5 dakika sonra bir Riot Ortaęı Operatör yetkilisine bildirmelidir).

1.4. Kadro Deęiřiklikleri

- 1.4.1.** Takım kadrosu deęiřiklięi, oyuncuların kadroya eklenmesi, deęiřtirilmesi veya kadrodan ıkarılması anlamına gelir. Kadro deęiřiklikleri Riot Ortaęı Operatör yetkilileri tarafından onaylanmalıdır. Takım kadroları, kadronun oynanması planlanan ilk Aylık Turnuva'dan 24 saat önce kilitletir. Kadro resmi olarak kilitletikten sonra yapılan tüm takım deęiřiklikleri oyun ii cezalara neden olacak veya tamamen Riot Ortaęı Operatör yetkililerinin takdirine baęlı olarak reddedilecektir.
- 1.4.2.** Eęer bir takım kadrosundan bir oyuncuyu (Asıl Oyuncu veya Yedek Oyuncu) ıkarmak istiyorsa takımın bunu Riot Ortaęı Operatör yetkilileri ile grüşmesi gerekmektedir ve Riot Ortaęı Operatör yetkilileri tarafından belirlenen gereklilikleri tamamlaması gerekmektedir.
- 1.4.3.** Eęer bir takım herhangi bir takımında yer almayan (Free Agent) bir oyuncuyu kadrosuna (Asıl Oyuncu veya Yedek Oyuncu olarak) eklemek istiyorsa takımın tüm gerekli dokümantasyonu tamamlaması gerekmektedir. Riot Ortaęı Operatör yetkilileri tarafından onaylanana kadar hibir serbest oyuncu kaydı geerli olmaz ve rekabeti olarak oynamak iin uygun olmaz.

1.5. Takım Sponsorlukları

- 1.5.1.** Bir takım sponsorlara sahip olma hakkına sahiptir. Sponsorluk edinimi, bu kurallar ve takım szleşmesi kapsamındaki yasaklı liste dıřında sınırlandırılmamıřtır. Yetkililer, kategori listesini istedikleri zaman gncelleme yetkisine sahiptir. Yasaklı sponsorların listesi ařaęıdadır:
- 1.5.1.1. Bařka herhangi bir Video Oyunu, Bařka herhangi bir Video Oyun Geliřtiricisi veya yayıncısı
- 1.5.1.2. Herhangi bir video oyun konsolu
- 1.5.1.3. Herhangi bir espor veya Bařka bir Video Oyun turnuvası, ligi veya etkinlięi
- 1.5.1.4. Bařka herhangi bir espor takımı, sahibi veya baęlı kuruluřu
- 1.5.1.5. Herhangi bir reeteli ila

- 1.5.1.6. Ateşli silahlar, mühimmat veya ateşli silah aksesuarları
 - 1.5.1.7. Pornografi veya pornografik ürünler
 - 1.5.1.8. Tütün ürünleri veya tütün malzemeleri
 - 1.5.1.9. Bahis veya kumar sağlayıcıları ve ilgili şirketler (bahisçiler ve bahis siteleri)
 - 1.5.1.10. Bira ve şarap ürünleri (alkol şirketleri tarafından pazarlanan alkolsüz içecekler dahil) veya satışı yahut kullanımı Geçerli Yasa tarafından düzenlenmiş diğer sarhoş edici maddeler
 - 1.5.1.11. Kripto para birimleri veya diğer hukuki olarak düzenlenmemiş finansal araçlar veya piyasalar
 - 1.5.1.12. Sahte veya yasa dışı olduğu bilinen sanal öğelerin satıcıları veya pazar yerleri
 - 1.5.1.13. LoL Oyun Kullanım Koşullarını ihlal eden ürünlerin veya hizmetlerin satıcıları ve pazar yerleri
 - 1.5.1.14. Fantezi espor operatörleri (günlük dahil)
 - 1.5.1.15. Siyasi kampanyalar veya siyasi eylem komiteleri
 - 1.5.1.16. Belirli dini veya siyasi konumları destekleyen veya saygın olmayan hayır kurumları (örnek olarak Kızıl Haç, Stand-Up to Cancer ve diğer ana akım hayır kurumları saygın olarak kabul edilir)
- 1.5.2.** Profesyonel bir takım veya profesyonel bir takımın sahibi, dünyanın hiçbir yerinde profesyonel bir takıma sponsor olamaz ve oynadıkları bir bölgedeki turnuvayı tanıtan veya hak kazanan onaylanmış bir turnuvada yarı profesyonel bir takıma sponsor olamaz.
- 1.5.3.** İyi niyetli bir ürün veya hizmeti olan bir yarı profesyonel veya profesyonel takım sahibi (kendi espor takımındaki işlerden ayrı) katılım sağlamadıkları herhangi bir turnuvaya sponsor olabilir ve katılım sağladıkları turnuvalarda sadece yurtiçi turnuvalar için geçerli olmak üzere ve katılımcıların sponsorlu turnuvada sponsor logosunu global etkinliklerde kullanmak veya göstermek zorunda olmadığı sürece yerel yöneticilerin takdirine bağlı olarak sponsor olabilirler.
- 1.5.4.** Yarı profesyonel veya profesyonel bir takımın sahibi, kendi takımına karşı oynama ihtimali ve uygunluğu olan bireysel bir oyuncuya sponsor olamaz.

2. Oyuncu Uygunluğu

Wild Rift: Origin Series'te mücadele etmeye hak kazanmak için, her oyuncu aşağıdaki koşulları yerine getirmelidir:

2.1. Oyuncu Bilgileri G6nderimi

Hiçbir oyuncu, t6m bilgiler Riot Ortađı Operat6r yetkilileri tarafından uygun g6r6l6ne ve kabul edilene kadar herhangi bir Wild Rift: Origin Series maına katılmaya uygun g6r6lmeyecektir.

2.2. Yaş

Hiçbir oyuncu, 16 yaşını doldurduđunu belirten 16.dođum g6n6nden 6nce Wild Rift: Origin Series'e bađlı herhangi bir maa katılmaya uygun g6r6lmeyecektir.

2.3. Oyuncu Davranıřları Kontrol6

League of Legends: Wild Rift oynarken davranıřlarının uygun olduđundan emin olmak iin her oyuncunun davranıřı periyodik olarak kontrol edilecektir. Bir oyuncu yetkililer tarafından belirlenen standartlara uymazsa, Riot yetkililerinin kararına bađlı olarak herhangi bir veya t6m Wild Rift: Origin Series turnuvalarında yaptırma tabi tutulabilir veya diskalifiye edilebilir. Riot yetkilileri bu kontrol6 yapmak iin oyuncunun Riot kimliđini kullanacaktır.

2.4. Sihirdar İsmi

Sihirdar isimleri ve Takım isimleri, oyunda kullanılmadan 6nce Riot Ortađı Operat6r yetkilileri tarafından onaylanmalıdır. İsim deđiřikliklerine, sezon dıřı belirli kořullar dıřında izin verilmez ve Wild Rift: Origin Series yarıřmasında kullanılmadan 6nce Riot Ortađı Operat6r yetkilileri tarafından onaylanmalıdır.

2.5. Bařka B6lge/6lke

Oyuncu, Wild Rift: Origin Series'e as oyuncu, y6netici veya ko olarak katılmasının, aynı hafta iinde bařka bir premiere seviyesinde League Legends: Wild Rift turnuvasına katılmayacađı anlamına geleceđini kabul eder.

2.6. Yetkili Kararları

Yetkililer, oyuncu uygunluđu ve Wild Rift: Origin Series yarıřmasına katılım konusunda nihai ve bađlayıcı kararlar alma hakkına sahip olacaktır.

2.7. B6lge Uygunsuzluđu olan Oyuncular

Aık betaya aık olmayan herhangi bir Wild Rift b6lgesinde yařayan bir oyuncunun Wild Rift: Origin Series'e katılması yasaklanacaktır. Bu b6lgeler dıřında ikamet eden bir oyuncunun Wild Rift: Origin Series'e katılması yasaklanacaktır.

2.8. Bilgi talebinin onaylanması.

Aylık Finallere y6kselen oyunculara Riot Ortađı Operat6r6 tarafından bir oyuncu uygunluk ve ibraname formu g6nderilecektir. Bu form, kiřisel bilgiler de dahil olmak 6zere, aylık finaller iin yayın ve sosyal medyada kullanılmak 6zere hangi bilgileri toplayacađımızı ve iřleyeceđimizi size bildirecektir.

3. 6d6ller

Etkinlik ödülleri, Riot Ortağı Operatör yetkilileri tarafından kuruluşa veya takım sahibine ödenir.

3.1. Dağıtım. Her Aylık Turnuva Finali sırasında, takımlar aşağıda belirtildiği gibi gruplarındaki performanslarına göre ödül para kazanma şansına sahip olacaklardır.

3.1.1. Aylık Turnuva Finalleri.

A ve B Grupları için:

Sıralama:	Ödül
#1	€7,500
#2	€3,500
#3	€2,250
#4	€1,500
#5-6	€1000
#7-8	€700
#9-12	€500

C Grubu için:

Position:	Prize
#1	€4,200
#2	€2,000
#3	€1,250
#4	€750
#5-6	€500

4. Rekabetçi Format

Wild Rift: Origin Series, Riot ve Riot Ortağı Operatör yetkilileri ("**Turnuva Adminleri**", "**Turnuva Yöneticileri**", "**Riot Yetkilileri**", "**Ortak Yetkilileri**") tarafından işletilmektedir.

4.1. Terimler

4.1.1. Oyun. Kazanan takımın, aşağıdakilerden hangisi önce gerçekleşirse, yöntemlerden biriyle belirlenene kadar oynanan Wild Rift haritasındaki bir turnuva durumu: (a) Nihai Hedefin Tamamlanması (örn. Nexus'un yok

edilmesi), (b) Hükmen Mağlubiyet (c) Tayin Edilmiş Galibiyet (bkz.Bölüm 7.5).

- 4.1.2. Maç/Seri.** Bir takım oyunların çoğunu kazanana kadar oynanan bir seri maç (örneğin, "Best-of-1", üç maçtan iki maç kazanma ("Best-of-3"); beş maçtan üç maç kazanma ("Best-of-5")). Kazanan takım ya lig formatında bir galibiyet alır ya da turnuva formatında bir sonraki tura geçer.
- 4.1.3. Aylık Turnuva.** WR: OS sistemi Açık Elemele ve Aylık Turnuva Finallerini içerecektir (bkz.4.2). Riot ve Riot Ortağı Operatörü yetkilileri tarafından aksi belirtilmedikçe, bunlar bir takvim ayı boyunca gerçekleşecektir. Aylık Turnuvalar içindeki performans, Ödül Parasını ve Puan dağılımını belirleyecektir (bkz. 3 ve 4.3) 2021'de Haziran, Temmuz ve Ağustos aylarında üç tane daha aylık turnuva olacaktır.
- 4.1.4. Gruplar.** Her aylık turnuva üç gruba ayrılır (A Grubu, B Grubu ve C Grubu). Gruplar, coğrafya ve ağ gecikmesi gibi faktörlere dayanarak Riot yetkilileri tarafından oluşturulacak. Takımlar Riot yetkilileri tarafından otomatik olarak gruplarına atanacak ve takımlar WR: OS süresince aynı grupta kalacaktır. Takımlar, Aylık Elemeler ve Aylık Finaller sırasında gruplarındaki diğer takımlara karşı oynayacaklar. Her grup başına puan ve para ödülü verilecektir (lütfen Bölüm 3 ve 4.3'e bakınız).

4.2. Aşama Detayları

- 4.2.1. Açık Elemeler.** Gruplardan sonra, bu aşama, tamamen Best-of-3 maçından oluşan bir çift eleme turnuva ağacında oynayan tüm katılımcı takımlardan oluşur. Mümkün olduğunda, takımlar birden fazla turnuva ağacı içine yayılacaktır. A ve B gruplarından 16 takım ve C grubundan 8 takım, o grubun Aylık Turnuva Finallerine yükselecek. Oyuncular, kayıtlı bir takımın üyesi olarak, Riot Ortak Operatörünün gelecekteki elemelerle ilgili e-posta iletişimine izin verir.
- 4.2.2. Aylık Turnuva Finalleri.** Bu aşamada, A ve B gruplarından 16 takımın ve C grubundan 8 takımın Çift Eleme turnuva ağacında birbirine karşı Best-of-3 maçlar olacak şekilde, Best-of-3 Final oynar.

4.3. Puanlar

- 4.3.1. Kullanım.** Puanlar sonuç olarak hangi takımların çevrimdışı finallere hak kazanacağını belirlemek için kullanılacak ve sıralama için de kullanılacaktır (bkz.4.4). Takımlar kendi gruplarında puan kazanırlar ve her gruptan en çok puan alan takımlar çevrimdışı finallere hak kazanırlar.
- 4.3.2. Puan Dağıtımı.** Aylık Turnuva Finallerindeki sıralamaya göre puanlar aşağıdaki gibidir:

SIRALAMA	PUAN
----------	------

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

Aylık Turnuva Elemelerindeki sıralamaya göre puanlar aşağıdaki gibidir:

A ve B Grupları için:

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

C Grubu için:

PLACEMENT	POINTS
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. Aylık Artış. Her ay, verilen puanlar 4.3.2'de listelenen temel değerlerin %25'i kadar artacaktır (örneğin, 1. ayda bir kazanan takıma 360 puan, 2. ayda kazanan takıma 450 puan verilecektir.)

4.4. Sıralama

4.4.1. Açık Elemeler. 1. ayda, takımlar turnuva ağaçlarına tamamen rastgele bir şekilde yerleştirilecektir. 2. aydan itibaren, takımlar önceki aylarda kazanılan toplam puan sayısına göre sıralama ile turnuva ağacına yerleştirilecektir. Takımların puanlar anlamında iki takımın berabere olduğu yerlerde, sıralama rastgele olacak ve takımların mümkün olduğunca yerlerde önceki bir açık elemelerde aşağıya yerleştirdikleri rakiplerle aynı parantez içine çekilmemelerini sağlayacaktır.

4.4.2. Aylık Turnuva Finalleri. 1. ayda, takımlar hemen önceki Açık Elemelerdeki performanslarına göre turnuva ağacı içine sıralanacak ve yüksek seed sıralaması olan takımların düşük seed sıralaması olan takımlarla karşı karşıya kalması sağlanacaktır. Yüksek seed sıralaması, bir grubun Açık elemesinden yükselen en iyi takımların %50'sine tahsis edilir, düşük seed sıralaması ise, bir grubun Açık Elemesinde kalan diğer 8 tahsis edilir. 2. aydan itibaren, takımlar hemen önceki Açık Elemelerdeki performanslarına göre turnuva ağacı içine sıralanacak, ve yine yüksek sıralaması olan takımların düşük sıralaması olan takımlarla karşı karşıya kalması sağlanacaktır ve önceki aylarda kazanılan toplam puan sayısına bakılacak (yani en yüksek puana sahip yüksek sıralama, en düşük puana sahip düşük sıralamaya bakılır.) Takımların puan bakımından eşit olduğu yerlerde, takımların mümkün olan her yerde bir önceki Aylık Turnuva Finalinde oynadıkları rakiplere karşı oynamamalarını sağlamak için rastgele uygun sıralamaları tahsis edilecektir.

5. Oyuncu Ekipmanları

5.1. Çevrimiçi Maçlar

5.1.1. Tüm çevrimiçi (canlı olmayan) maçlar için, oyuncuların kendi ekipmanlarını sağlamaları beklenir. Bu, cep telefonları, kulaklıklar, kulaklıklar, web kamerası ve ses programlarını içerir, ancak bunlarla sınırlı değildir. Maçlar çevrimdışı bir sunucuda oynanmayacağından, oyuncuların kendi ağ korumasını da hesaba katmaları gerekecektir (DDOS önleme dahil ancak bunlarla sınırlı değildir).

- 5.1.2.** Ayrıca, her oyuncunun donanımının ve internet bağlantısının sabitliđi oyuncunun sorumluluđundadır.
- 5.1.3. İletişim Programlarının Kullanımı.** Oyuncular, Aylık Turnuva Finallerinin çevrimiçi oyunları sırasında takım iletişimi için sağlanan Discord, Teamspeak veya diđer iletişim hizmetlerini kullanmalıdır. Beş as oyuncu, oyun şampiyon seçiminden önce sunucudaki ekip tarafından belirlenen kanala katılmalıdır. Belirlenen zamana kadar kanala katılmayan oyuncular, oyuncu lobide yokmuş gibi cezalara tabi tutulacaktır.
- 5.1.4. İzin Verilen Kullanıcılar.** Kanalda sadece oyundaki beş oyuncu ve takımın resmi koçuna izin verilir (koçların şampiyon seçiminin bitiminden 10 saniye önce ayrılmaları gerekir). Her takıma atanmış Riot Ortađı Operatör yetkilileri ve yayın ekibi katılabilir.
- 5.1.5. İletişim Sunucusu Sorunları.** İletişim sunucusuyla ilgili sorunlar olması ve sorunların çözülememesi durumunda, tüm oyunculardan yedek sunucuya geçmeleri istenir.
- 5.1.6. Oyuncu Bağlantı Sorunları.** Oyuncular iletişim sunucusu bağlantılarından kendileri sorumludur. Bağlanamıyor olmaları, ya da bağlantı kopması durumunda, oyuncu ya da takım arkadaşları sorun ilk ortaya çıktığında Riot Ortađı Operatörü bilgilendirmesi gerekir.
- 5.1.7. Kanal Kullanımı.** Takımların sadece takımları için belirlenen kanalı kullanmasına izin verilir. Bir oyuncu, oyuncusu olmadığı herhangi bir takımın bir kanalına katılırsa, oyuncunun niyetinin ne olduđu farketmeksizin hile yapmaya çalışıyor sayılacak ve cezalara tabi olacaktır.
- 5.1.8. Sunucu Erişimi.** Oyuncular Riot Ortađı Operatör yetkililerinden önceden onay almadan sunucu bilgilerini paylaşamazlar.
- 5.1.9. Fiziksel Oyun Kanıtı.** Takımlar, Riot Ortađı Operatörü yetkililerine fiziksel oyun kanıtı sağlamaktan sorumludur. Web kamerası yayınları, fiziksel kimliklerini kanıtlama ve oyun hesabı kimlikleri, maçta bulunan oyuncuların kayıtlı oyuncular olduğunu kanıtlamak için gereklidir. Kural 5.1.9'a uyulmaması cezalarla sonuçlanacaktır.
- 5.1.10. Aksesuar Kullanımı.** Oyuncuların maç sırasında herhangi bir aksesuar kullanmasına izin verilmez. Yasaklanan aksesuarlar arasında 'tetikleyiciler', "joystick" ve mobil cihazda yerleşik "özel tetikleme düğmeleri" bulunur ancak bunlarla sınırlı değildir.

6. Maç Süreci

6.1. Takvim Deđişiklikleri

Riot yetkilileri veya Riot Ortađı Operatörü, kendi takdirine bađlı olarak, belirli bir gün içinde maçların zamanlamasını düzenleyebilir ve/veya resmi bir maçın tarihini farklı bir tarih ile deđiştirebilir veya maçların saatlerini deđiştirebilir. Riot Ortađı Operatörünün maç programını deđiştirmesi durumunda, tüm takımlar en kısa sürede bilgilendirilecektir.

6.2. Canlı Yayınlanmayan Maçlarda Oyun Lobisine Katılma.

Resmi bir maça katılan bir takımın aktif kadrosunun üyeleri, Riot Ortağı Operatör yetkilileri tarafından belirtilen süreden daha geç olmamak üzere lobiye gelmelidir.

6.3. Hakemlerin Sorumlulukları

6.3.1. Sorumluluklar. Hakemler, maç öncesi, sırasında ve hemen sonrasında ortaya çıkan maçla ilgili her konu, soru ve durum hakkında karar vermekten sorumlu olan Riot Ortağı Operatör yetkilileridir. Onların gözetimi şunları içerebilir, ancak bunlarla sınırlı değildir:

6.3.1.1. Bir maçtan önce takımın kadrosunu kontrol etme.

6.3.1.2. Maçın başlangıcını duyurmak.

6.3.1.3. Maçtan önce, sırasında veya sonrasında kural ihlallerine yanıt olarak ceza verilmesi.

6.3.1.4. Maçın bitimini ve sonuçlarını teyit etmek.

6.3.2. Hakem Davranışı. Her zaman, hakemler profesyonel bir şekilde davranmalıdır ve tarafsız bir şekilde kararlar vereceklerdir. Herhangi bir oyuncuya, takıma, takım yöneticisine, sahibine veya diğer bireylere karşı hiçbir tutku veya önyargı gösterilmeyecektir.

6.3.3. Kararların Kesinliği. Bir hakem yanlış bir karar verirse, karar tersine çevrilebilir. Kendi takdirine bağlı olarak, Riot Ortağı Operatör yetkilileri, adil bir karar verilmesi için uygun prosedürün uygulanıp uygulanmadığını belirlemek için maç sırasında veya sonrasında kararı değerlendirebilir. Uygun prosedür takip edilmediyse, Riot Ortağı Operatörü ve yetkilileri hakemin kararını potansiyel olarak geçersiz kılma hakkını saklı tutar. Riot Ortağı Operatörü ve yetkilileri, yarışma boyunca verilen tüm kararlarda her zaman nihai karar verme hakkını korumaktadır.

6.3.4. Kumar Yasağı. League of Legends: Wild Rift'te kumar oynamayı yasaklayan tüm kurallar, Bölüm 8'de aşağıda belirtildiği gibi, hakemler için herhangi bir kısıtlama olmaksızın geçerlidir.

6.4. Rekabetçi Yaması

6.4.1. Yama Sürümü. Wild Rift: Origin Series'teki tüm maçları, yayınlanan en son yamada oynanacaktır.

6.4.2. Şampiyon Kullanılabilirliği. Bir haftadan fazla bir süredir yamada bulunmayan Şampiyonlar, oyunda seçim için kullanılamaz. Yeni Şampiyonların ve yeniden tasarlanan Şampiyonların mevcudiyeti Riot yetkililerinin takdirine bağlıdır.

6.5. Çevrimiçi Maçlarda Oyuncu Sorumlulukları

Tüm oyuncuların Riot Ortağı Operatör yetkilileri tarafından belirtilen zamanda oyun lobisine katılıp hazır olması beklenecektir. Hazırlık, sürüm yamasını, oyun içi ayarların

yapılandırmasını ve tamamlanmış rün ve kabiliyetler sayfalarını tamamlamış olan beş as kadro oyuncusunu içerir, ancak bunlarla sınırlı değildir.

- 6.5.1. Değişken Maç Saatleri.** Maçların saatleri değişkenlik gösterebilir ve bu yüzden maç başlama saatleri tahminidir. Ancak takımlar maç saatinden iki saat önce veya Riot Ortağı Operatör yetkilileri tarafından belirtilen zamanda maça başlamaya hazır olmalıdır.
- 6.5.2. Takvim Değişiklikleri.** Riot Ortağı Operatör yetkilileri, kendi takdirine bağlı olarak, maçların takvimini korumak veya izleyici deneyimine zarar verebilecek koşullardan korunmak için maç programını herhangi bir zamanda ayarlama hakkına sahiptir.
- 6.5.3. Gecikme Cezaları.** Önceki oyunun başlangıcında (veya günün ilk maçının başlamasına 30 dakika kala) hazır olmayan takımlar gecikme cezalarına tabidir. Şüpheye mahal vermemek adına, oyunun başlangıcı, takımın Şampiyon Seçimine girmesi olarak tanımlanır. Bir takım geç kaldığı durumda aşağıda belirtilen gecikme cezalarına tabidir.
 - 6.5.3.1. Planlanan maç saatine geç kalmak: 1 yasaklama hakkı kaybı
 - 6.5.3.2. Planlanan maç saatine on (10) dakika geç kalmak (bu süre birikebilir): Hükmen Mağlubiyet
- 6.5.4.** Lobinin veya oyunun başlangıcının kasıtlı olarak geciktirilmesi, takımı yine de bu bölümde belirtilen kurallara tabi kılacaktır. Mevcut oyuna uygulanamayan gecikme cezaları kaydedilecek ve gelecekteki maçlarda uygulanacaktır. Riot Yetkilileri'nin kendi takdirlerine bağlı olarak ek maddi cezalar uygulayabilir.
- 6.5.5. 4v5 Oyun.** Takımlar, bir maça başlamak için beş oyuncudan oluşan tam bir takım oluşturmalıdır. Bir oyuncu maç sırasında istemeden bağlantı kaybı yaşarsa, bu oyuncu oyuna yeniden katılmaya çalışmalıdır. Oyunun sonucu nihai olacaktır.
- 6.5.6. Oyuncu Ekipmanı Sorumluluğu.** Her oyuncu cep telefonları, aksesuarlar, internet bağlantısı ve güç dahil olmak üzere seçtikleri kurulumun performansından sorumludur. Oyuncu ekipmanı ile ilgili bir sorun, sorunun nedenine bakılmaksızın bir takıma izin verilen süreyi aşan gecikmeler veya duraklamalar için kabul edilebilir bir neden değildir.
- 6.5.7. İzleyiciler.** Sadece takımın kadrosunda bulunan beş oyuncusu oyun lobisine girebilir. Herhangi bir nedenle ek izleyiciye izin verilmez.
- 6.5.8. Yayın.** Oyuncuların resmi maçları herhangi bir platformda ya da yayın servisinde herkese açık veya özel olarak yayınlanmasına izin verilmez. Oyuncu olmayanlar Wild Rift: Origin Series maçlarını yalnızca arkadaş listesinden izleyerek (yani maç lobisinde seyirci olarak değil) aşağıdaki koşulların tümünü yerine getirmeleri koşuluyla yayınlatabilirler:
 - 6.5.8.1. Yayıncı, her iki takımdan da tüm maç serisinin yayıncı tarafından yayınlanmasına dair onay almalıdır.

- 6.5.8.2. Yayıncının, Wild Rift: Origin Series'e ait maçları yayınlarken, yayın platformu aracılığıyla doğrudan erişilebilen para kazanma dışında (yani, önizleme(preroll) reklamları) içeriklerinden para kazanmasına izin verilmez.
- 6.5.8.3. Yayıncı,yayın sırasında Riot Games tarafından yayınlanan [Yasal Bıdı Bıdı](https://www.riotgames.com/tr/yasal) (<https://www.riotgames.com/tr/yasal>) kurallarına uyması gerekmektedir.
- 6.5.8.4. Yayıncı yalnızca anlık olarak Riot Games veya Riot Ortak Operatörü tarafından yayınlanmayan maç serilerini yayınlayabilir.
- 6.5.8.5. Yayıncı, Riot Games veya Riot İş Ortağı Operatörü tarafından talep edildiğinde yayını derhal durdurmalıdır.

6.5.9. Pro View. Oyuncuların, Yetkililerin takdirine bağlı olarak resmi maçları yayınlamaları gerekebilir. Bu yayınlar test edilecek ve Riot Ortağı Operator yetkilileri tarafından belirli sınırlamalara tabi olacaktır.

6.5.10. Oyun Lobisi. Riot Ortağı Operator tarafından sağlanan talimatları kullanarak resmi oyun lobisini kurmak A Takımının (her oyunda adı geçen ilk takımın) sorumluluğundadır. Riot Ortağı Operator yetkilileri, her Aylık Turnuva'nın Aylık Final bölümü için resmi oyun lobisi oluşturabilir. Bu gibi durumlarda, Oyuncular Riot Ortağı Operator yetkilileri tarafından, kurulum tamamlanır tamamlanmaz aşağıdaki konum sırasına göre oyun lobisine yönlendirecektir: Baron Koridoru, Orman, Orta, Ejder Koridoru, Destek.

6.6. Oyun Kurulumu

6.6.1. Seçim/Yasaklama Sürecinin Başlangıcı. On oyuncunun tamamı resmi oyun lobisine girdikten sonra, her iki takım da Riot Ortağı Operator tarafından sunulan iletişim aracında seçim/yasaklama aşamasına hazır olduklarını onayladığında, oda sahibi oyunu başlatmalıdır.

6.6.2. Seçim/Yasaklama Sürecinin Kaydı. Seçimler/yasaklamalar istemcinin Sıralı Seçim özelliği üzerinden devam eder. Seçimler/yasaklamalar, oyunun kurulumundan büyük ölçüde önce tamamlanırsa Riot Ortağı Operator yetkililerinin talimatı ve takdirine bağlı olarak, Riot Ortağı Operator yetkilileri resmi seçim/yasaklama evresini kaydedecek ve oyun başlangıcını manuel olarak iptal edecektir.

6.6.3. Genel / Oyun Ayarları

6.6.3.1. **Harita:** Wild Rift

6.6.3.2. **Oyun Modu:** Özel - Sıralı Seçim

6.7. Seçim ve Yasaklama Aşaması & Taraf Seçimi

6.7.1. Turnuva Seçimi. Riot yetkilileri, Sıralı Seçim modu özelliğini kullanmayı veya manuel seçim yapmayı seçebilirler (örneğin, bir oyun içi özellik kullanmadan sohbet üzerinden seçim). Takımın Asıl Oyuncuları seçim aşaması başladıktan sonra değiştirilemez. Oyuncular, diğer takım tarafından yasaklanmamış, kendi takımının seçtiği herhangi bir Şampiyonu oynayabilir.

6.7.2. Oyun Unsurlarındaki Sınırlamalar. Herhangi bir eşya, Şampiyon, kostüm, rün, ustalık veya Sihirdar büyüleri ile ilgili bilinen hatalar varsa veya Riot Ortağı Operator'ün takdirine bağlı olarak başka herhangi bir nedenle, maç öncesinde veya sırasında herhangi bir zamanda kısıtlamalar eklenebilir.

6.7.3. Taraf Seçimi

6.7.3.1. Sıralama mevcut olan durumlarda:

Best-of-1 Maçlar

Taraf seçimi, eşleşmedeki daha yüksek sıralamadaki takım tarafından yapılır. Daha yüksek sıralamaya sahip olan takım, mavi veya kırmızı tarafı seçer.

Best-of-2 Maçlar

Taraf seçimi, eşleşmedeki daha yüksek seed sıralamasına ait takım tarafından yapılır. Daha yüksek sıralamaya sahip olan takım, mavi veya kırmızı tarafı seçer. Takımlar 2. maçta yer değiştirir.

Best-of-3 Maçlar ve üzeri

Taraf seçimi, eşleşmedeki daha yüksek sıralamadaki takım tarafından yapılır. Daha yüksek sıralamaya sahip olan takım, mavi veya kırmızı tarafı seçer. Şüpheye mahal vermemek için, Aylık Kupaların Kaybedenler Ağacı Finalleri ve Büyük Finallerinde, en yüksek seed, doğrudan Kazananlar Ağacından gelen takımdır. Diğer tüm maçlar için, daha yüksek seed sıralamasına ait takım, daha yüksek sırasal sayıya yani 1 sayısına daha yakın olan takımdır. 1 numaralı seed'e sahip olan takım, 2 numaralı seed'e sahip olan takımdan daha yüksek olarak kabul edilir.

2. Maç ve sonraki maçlar - Önceki maçı kaybeden takım sonraki maç için mavi veya kırmızı tarafı seçer.

6.7.4. Taraf Seçimi. Draft mode proceeds in a snake draft format as follows:

Mavi Takım = A; Kırmızı Takım = B

Yasaklama Aşaması: ABABAB

*Oyun şu anda Şampiyon yasaklama özelliğini desteklemediğinden bu aşama, Riot Ortağı Operatörü tarafından barındırılan bir iletişim aracı aracılığıyla, maçın planlanan başlangıcından 5 dakika önce yapılmalıdır. Takımlara her yasaklamaya karar vermeleri için 30 saniye verilir. 30 saniye içinde yasak koyulmazsa, bu yasaklama fırsatı kaybedilir. Yasaklar tamamlandığında, takımlar seçim aşamasına hemen başlayabilir.

Seçim Aşaması: ABBAABBAAB

- 6.7.5. Seçim Hatası.** Yanlış seçilmiş bir Şampiyon seçimi veya yasağı durumunda, hatalı olan takım, diğer takım bir sonraki seçimine kilitlenmeden önce bir Riot Ortağı Operatörü yetkililerini bilgilendirmelidir. Eğer öyleyse, süreç yeniden başlatılacak ve hatanın meydana geldiği başlatılacak ve hatanın meydana geldiği noktaya geri gelecek, böylece hata yapan takım hatasını düzeltebilecektir. Takım Riot Ortağı Operatörü yetkililerine bildirimde bulunmadan önce bir sonraki seçim kilitlenirse, hatalı seçim geri alınamaz olarak kabul edilecektir.
- 6.7.6. Şampiyon Takas Aşaması.** Takas Aşamasında takımlar tüm Şampiyon takaslarını 20 saniyeden önce tamamlamalıdır, aksi takdirde gelecek oyunlarda ceza alacaktır. Sihirdar büyüleri de 20 saniyelik kaldıktan sonra değiştirilemez.
- 6.7.7. Seçim-Yasaklama Evresinin Ardından Başlayan Oyun.** Riot Yetkilisi veya Riot Ortağı Operatörü tarafından aksi belirtilmedikçe, bir oyun, seçim/yasaklama süreci tamamlandıktan hemen sonra başlayacaktır. Canlı bir stüdyoda oynanırsa, bu noktada Riot Ortağı Operatörü yetkilileri, takım üyeleri tarafından yazılan notlar da dahil olmak üzere herhangi bir basılı materyali Maç Alanından kaldırılacaktır. Oyuncuların "Serbest Zaman" olarak da bilinen seçim/yasaklama evresinin tamamlanması ile oyunun başlatılması arasındaki süre boyunca oyundan çıkmalarına izin verilmez.
- 6.7.8. Kontrollü Başlangıç.** Oyun içi bir hata veya Riot Ortağı Operatörü tarafından seçim/yasaklama sürecini oyunun başlangıcından ayırma kararı olması durumunda, Riot Ortağı Operatörü yetkilileri Kapalı Seçim kullanarak oyunu kontrollü bir şekilde başlatabilir. Tüm oyuncular önceki geçerli tamamlanmış seçim/yasaklama evresine göre Şampiyonları seçecektir. Oyun Türü Kapalı Seçim olarak hariç olmak üzere bölüm 6.7'de açıklandığı gibi oyun ayarları gerçekleştirilmelidir.
- 6.7.9. İstemcinin Yavaş Yüklenmesi.** Yükleme sürecini kesintiye uğratan ve bir oyuncunun oyun başladığında oyuna katılmasını engelleyen herhangi bir arıza meydana gelirse, Riot Ortağı Operatörü yetkililerinin talimatlarına göre çeşmeden ayrılmadan önce her iki takımın oyuncuları da on oyuncunun hepsinin oyuna bağlanmasını beklemelidir.

7. Oyun Kuralları

7.1. Terimler

- 7.1.1. Kasıtsız Bağlantı Kopması.** Bir oyuncunun oyun istemcisi, platformu, ağ bağlantısı veya cep telefonu ile ilgili sorunlar veya problemler nedeniyle oyunla bağlantısını kaybetmesi.
- 7.1.2. Kasıtlı Bağlantı Kopması.** Bir oyuncunun eylemleri nedeniyle oyunla bağlantısının kopması (i.e oyundan çıkma). Bir oyuncunun bağlantısının kesilmesine neden olan herhangi bir hareketi, oyuncunun niyetine bakılmaksızın kasıtlı olarak kabul edilecektir.

- 7.1.3. Sunucunun Çökmesi.** Bir oyun sunucusuyla veya mekanın internet dengesizliğiyle ilgili bir sorun nedeniyle tüm oyuncuların bağlantısının kopması.

7.2. Geçerlilik Kazanmış Oyun.

Geçerlilik Kazanmış Oyun ("GKO"), on oyuncunun da bağlandığı ve rakip takımlar arasında kayda değer bir etkileşimin sağlandığı oyun anlamına gelmektedir. Bu noktadan itibaren oyun "resmi" sayılacaktır. GKO başladıktan sonra oyunun baştan başlatılmasına sadece sınırlı şartlar altında (bkz. 7.3) izin verilecektir. GKO'yu başlatacak olan şartlara örnekler:

- 7.2.1.** Minyonlara, orman canavarlarına, kulelere veya rakip Şampiyonlarına isabet eden herhangi bir saldırı veya yetenek.
- 7.2.2.** Rakip oyuncuların birbirlerinin görüş alanına girmesi.
- 7.2.3.** Nehri geçme ve rakip takımın ormanı ile bitişik çalıya girmeyi de içeren, herhangi bir takım tarafından karşı tarafın ormanına ayak basmak, görüş sağlamak veya yetenek atışı kullanmak.
- 7.2.4.** Oyun sayacının 1 buçuk dakikaya ulaşması (00:01:30)

7.3. Oyunun Yeniden Başlatılması.

Hangi koşulların oyunun yeniden başlatılmasına sebebiyet vereceğine karar vermek sadece Riot Orta Operatörü yetkilerinin takdirine bağlıdır. Aşağıdakiler sadece örnekleme amacıyla listelenmiştir:

- 7.3.1. GKO'dan Önce Yeniden Başlatma.** GKO statüsüne erişilmemişse oyunun baştan başlatılabileceği durumlara örnekler aşağıda sayılmıştır.
- 7.3.1.1.** Oyuncu rün veya arayüz ayarlarının oyun lobisinden maça doğru aktarılmadığını fark ederse, oyunu bunları ayarlamak için duraklatabilir. Eğer ayarlar doğru şekilde yapılamıyorsa, oyun baştan başlatılabilir.
- 7.3.1.2.** Herhangi bir Riot Ortağı Operatör yetkilisinin takımların minyonların çıkışına yetişememesi gibi durumlar da dâhil teknik sıkıntıların oyunu kaldığı yerden normal bir şekilde devam ettirmeye elverişli olmadığına karar vermesi.
- 7.3.2. GKO Sonrasında Yeniden Başlatma.** GKO başladıktan sonra oyunun baştan başlatılabileceği durumlara örnekler aşağıda sayılmıştır.
- 7.3.2.1.** Maç sırasında herhangi bir anda maç istatistiklerini veya oynanış mekaniğini önemli ölçüde değiştiren kritik bir oyun hatası yaşanır.
- 7.3.2.2.** Bir Riot yetkilisi, haksızlığa yol açabilecek olan çevresel koşulların (örneğin aşırı gürültü, kötü hava koşulları, kabul edilemez güvenlik riskleri) olduğunu belirlerse.

7.3.3. Yeniden Başlatma Protokolü. Bir oyun, maç sırasında herhangi bir noktada oyun istatistiklerini veya oyun mekaniğini önemli ölçüde değiştiren kritik bir hatayla karşılaşır veya canlı bir etkinlikte harici çevre koşulları savunulamaz hale gelirse, yeniden başlatma gerçekleştirilebilir.

7.3.3.1. Yeniden başlatma gerçekleştirilmeden önce belirli koşulların gerçekleşmesi gerekir. Riot yetkilileri hatanın kritik ve doğrulanabilir olduğunu belirlemelidir. Hatanın kritik olarak kabul edilebilmesi için, hatanın bir oyuncunun oyun durumunda rekabet etme yeteneğine önemli ölçüde zarar vermesi gerekir. Hatanın bir oyuncunun rekabet etme kabiliyetine zarar verip vermediğinin belirlenmesi Riot Yetkililerinin takdirine bağlıdır. Bir hatanın doğrulanabilir olarak kabul edilebilmesi için, hatanın kesin olarak mevcut olması ve muhtemelen oyuncu hatasına kabul edilmemesi gerekir. İzleyici daha sonra söz konusu örneği tekrar oynatabilmeli ve hatayı doğrulayabilmelidir.

7.3.3.2. Bir oyuncu kritik bir hata yaşadığına inanıyorsa, hakemi zamanında uymalıdır. Bir oyuncunun, daha avantajlı bir zamanda olası bir yeniden başlatmayı beklemek için bir hatanın raporlanmasını geciktirmeye çalıştığına inanılırsa yeniden başlatmaya izin verilmez.

7.3.3.3. Riot Ortağı Operatör yetkilileri, hatanın kritik ve doğrulanabilir olduğunu ve oyuncunun duraklatma protokolünü izlediğini belirlerse, dezavantajlı takıma yeniden başlatma seçeneği sunulacaktır. Takım kabul ederse, oyun Bölüm 7.4'te belirlenen kurallara göre derhal yeniden başlatılacaktır. Kural 7.4'ün bir istisnası, yeniden başlatma işleminin bir şampiyon hatası nedeniyle gerçekleşmesi durumunda, Kayıt Oyunu durumuna bakılmaksızın ayarların (seçim/yasaklama evresi dahil) korunmayacağı ve şampiyonun en azından günün geri kalanında uygun olmayacağına hata tamamen kaldırılabilen (devre dışı kalabilecek bir görünüm) veya yasaklanabilen (yani satın alınabilen öğe) belirli bir oyun öğesine karşı bağlanmadığı sürece eşleşir.

7.3.4. Kontrollü Başlangıç. GKO'ya ulaşmamış bir oyunun yeniden başlatılması durumunda, seçim/yasaklama veya Sihirdar büyükleri dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere belirli koşullar korunabilir. Bununla birlikte, bir maç GKO'ya ulaştıysa, Riot yetkilileri herhangi bir ayarı saklamayacaktır.

7.3.5. Oyuncunun Ayarları Onaylaması. Her takım kaptanı, GKO tesis edilmeden önce rünler, kontroller ve arayüz ayarları dâhil oyun ayarlarını tamamladığını doğrulamalıdır. Doğrulamadaki herhangi bir hata, GKO tesis edildikten sonra oyunun baştan başlatılmasına haklı sebep oluşturmaz.

7.4. Tayin Edilmiş Galibiyet

Riot Ortağı Operatör yetkililerinin yeniden başlatma ilan etmesine neden olan teknik bir zorluk durumunda, Riot Ortağı Operatör yetkilileri bunun yerine bir takıma oyun zaferi verebilir. Bir oyun, oyun saatinde (00:15:00) 15 dakikadan fazla oynanmışsa, Riot Yetkilileri, tamamen kendi takdirine bağlı olarak bir takımın makul bir kesinlik derecesine kadar yenilgiden kaçınmayacağına karar verebilir. Makul kesinliğin belirlenmesinde aşağıdaki kriterler kullanılabilir, ancak kriterlerin karşılanması oyunun kazanılmış bir zafer olacağı anlamına gelmez, nihai karar Riot Yetkililerine aittir.

7.4.1. Altın Farkı. Takımlar arasındaki altın farkı %33'den fazlaysa.

7.4.2. Kalan Kule Farkı. Takımlar arasındaki kalan kule sayısındaki fark yediden (7) fazlaysa.

7.5. Maç Sonrası Süreç

7.5.1. Sonuçlar. Oyuncular oyunun sonucu farketmeksizin sonuçları Riot Ortağı Operatör platformunda ekran görüntüsü ile birlikte paylaşacaktır.

7.5.2. Teknik Notlar. Oyuncular teknik sorunları Riot Ortağı Operatörü yetkililerine bildireceklerdir.

7.5.3. Mola. Riot Ortağı Operatörü yetkilileri oyuncuları farklı bir şekilde bilgilendirmediği sürece, oyuncuların bir oyun bitiminden sonra ve sonraki oyunun seçim-yasaklama evresi başlamaya kadar 5 dakika molası olacaktır. Bir takımın o sırada maç lobisinde tam bulunup bulunmadığına bakılmaksızın, seçim ve yasaklama aşaması planlandığı gibi başlayacaktır. Riot Ortağı Operatörü yetkilileri, kendi takdirine bağlı olarak, bir oyuncunun hesabına giriş yapabilir ve oyun lobisine katılabilir.

7.6. Maç Sonu Süreç

7.6.1. Sonuçlar. Riot Ortağı Operatörü yetkilileri maç sonuçlarını onaylayacak ve kaydedecektir.

7.6.2. Sonraki Maç. Oyuncular, çizelgedeki sonraki maçları dâhil turnuvadaki güncel sıralamaları hakkında bilgilendirilecektir.

7.6.3. Maç Sonrası Yükümlülükleri. Oyunculara; sayılanlarla sınırlı olmamak üzere, basında görünüşleri, röportajlar veya maçla alakalı başka konulara yönelik maç sonrası yükümlülüklerine dair bilgi verilecektir.

7.6.4. Hükmen Mağlubiyet Sonuçları. Hükmen kazanılan maçlar, bir takımın maçı kazanması için gereken minimum puana göre rapor edilecektir (örn. best-of-1 için 1-0, best-of-3 için 2-0, best-of-5 için 3-0). Yenilen maçlar için başka hiçbir istatistik kaydedilmeyecektir.

8. Oyuncu Davranışı

8.1. Rekabet Davranışı

8.1.1. Adil Olmayan Oyun. Aşağıdaki eylemler haksız oyun olarak kabul edilecek ve Riot Ortağı Operatörü yetkililerinin takdirine bağlı olarak cezalara tabi olacaktır.

- 8.1.1.1. **Gizli Anlaşma.** Gizli anlaşma, iki (2) veya daha fazla oyuncu ve/veya confederates arasında rakip oyuncuların aleyhine olan herhangi bir anlaşma olarak tanımlanır. Gizli anlaşma, aşağıdakiler gibi eylemleri içerir, ancak bunlarla sınırlı değildir:
- 8.1.1.1.1. İki (2) veya daha fazla oyuncu arasında bir oyunda mâkul bir rekabet standardına zarar vermemek, engellemek veya başka bir şekilde oynamamak için yapılan herhangi bir anlaşma olarak tanımlanan yumuşak oyun.
- 8.1.1.1.2. Ödül parasını ve/veya başka herhangi bir ücreti bölmek için önceden anlaşmak.
- 8.1.1.1.3. Bir konfederasyondan bir oyuncuya elektronik veya başka bir şekilde sinyal gönderme veya alma.
- 8.1.1.1.4. Kasıtlı olarak veya ücretli olarak bir oyunu kaybetmek veya başka bir oyuncuyu bunu yapmaya ikna etmeye çalışmak.
- 8.1.1.2. **Rekabetçi Bütünlük.** Takımların herhangi bir Wild Rift: Origin Series oyununda her zaman en iyi şekilde oynamaları ve iyi sportmenlik, dürüstlük veya adil oyun ilkeleriyle tutarsız herhangi bir Davranıştan kaçınmaları beklenir. Açıklık getirmek amacıyla, bu kuralın ihlal edilip edilmediğini belirlerken takım kompozisyonu ve seçim/yasaklama aşaması dikkate alınmayacaktır.
- 8.1.1.3. **Hack ve Hile Kullanımı.** Hack ya da hile kullanmak, League of Legends: Wild Rift oyun istemcisinin bir oyuncu veya takım adına hareket eden herhangi bir oyuncu, takım veya kişi tarafından yapılan herhangi bir değişiklik olarak tanımlanır.
- 8.1.1.4. **Hata Kullanmak.** Avantaj sağlamak için herhangi bir oyun içi hatayı kullanmak olarak tanımlanır. Exploiting, bunlarla sınırlı olmamakla birlikte aşağıdakiler gibi eylemleri içerir: ürün satın almadaki aksaklıklar, tarafsız minyon etkileşimlerindeki aksaklıklar, Şampiyon yeteneği performansındaki aksaklıklar veya yalnızca Riot Ortağı Operatörü yetkililerinin tespitinde amaçlandığı gibi çalışmayan diğer oyun işlevleri. Ekip üyeleri, belirli bir eylemin "Hata Kullanmak" olarak kabul edilip edilmeyeceğini belirlemek için Aylık Kupa'nın başında Riot Partner Operator yetkililerine gizlice danışabilir. Riot, bir istismarın meydana gelip gelmediğine dair geriye dönük bir işlem yapma hakkını saklı tutar.
- 8.1.1.5. **VPN.** WR:OS'de oynamak için bir VPN veya benzer IP maskeleyen programının kullanılması.
- 8.1.1.6. **Emülatör.** WR:OS'de oynamak için bir emülatörün veya diğer benzeri mobil olmayan cihazların kullanılması.

- 8.1.1.7. **İzleyici Monitörleri.** İzleyici monitörlerine bakmak veya bakmaya teşebbüs etmek.
- 8.1.1.8. **Başka Oyuncu Kullanma.** Başka bir oyuncunun hesabında oynamak veya bir başkasını başka bir oyuncunun hesabıyla oynamaya teşvik etmek veya yönlendirmek.
- 8.1.1.9. **Hile Cihazı.** Her türlü hile cihazının ve/veya hile programının kullanılması.
- 8.1.1.10. **Kasıtlı Olarak Bağlantının Kesilmesi.** An intentional disconnection without a proper and explicitly-stated reason.
- 8.1.1.11. **Riot Ortağı Operatör Takdir Yetkisi.** Riot Ortağı Operatör yetkililerinin kendi kararına göre, bu Kuralları ve/veya Riot Ortağı Operatörü tarafından rekabetçi oyun için belirlenen bütünlük standartlarını ihlal eden herhangi bir davranış veya eylem.
- 8.1.1.12. **Sponsorluk.** Riot Ortağı Operatörü herhangi bir takıma bağlı herhangi bir sponsorluk kullanımı, bu kural setine resmi olarak sözleşme yapılmasa bile, tüm kurallara uymalıdır.
- 8.1.2. Küfür ve Nefret Söylemi.** Bir Takım Üyesi müstehcen, küfürlü, kaba, aşağılayıcı tehdit edici, küfürlü, karalayıcı, iftira niteliğinde karalayıcı veya başka bir şekilde saldırgan veya sakıncalı bir dil kullanamaz; veya maç alanı içinde veya yakınında herhangi bir zamanda nefret veya ayrımcı davranışları teşvik etmeyecek veya kışkırtmayacaktır. Bir Takım Üyesi, bu tür yasaklanmış iletişimlerini göndermek, iletmek, yaymak veya başka bir şekilde kullanıma sunmak için Riot Ortağı Operatörü tarafından sağlanan veya sunulan herhangi bir facilities, hizmeti veya ekipmanı kullanamaz. Bir Takım Üyesi, sosyal medyada veya yayın izleme gibi halka açık herhangi bir etkinlik sırasında bu tür bir dili kullanamaz.
- 8.1.3. Rahatsız Edici ve Yıkıcı Davranış / Hakaret.** Bir Takım Üyesi, rakip Takım Üyesine yönelik herhangi bir eylemde bulunamaz veya jest yapamaz ya da diğer kişileri aynı şeyi yapmaya teşvik edemez; bu aşağılayıcı, alaycı, yıkıcı veya düşmanca herhangi bir davranış olabilir.
- 8.1.4. Yetkilerin Kötüye Kullanımı.** Riot Ortağı Operatörü yetkililerinin, karşı Takım Üyelerinin veya izleyicilerin kötüye kullanılması hoş görülmemektedir. Başka bir oyuncunun bilgisayarına, vücuduna veya malına dokunmak dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere tekrarlanan görgü kuralları ihlalleri cezalarla sonuçlanacaktır. Takım Üyeleri ve misafirleri (varsa) maça katılan tüm katılımcılara saygılı davranmalıdır.
- 8.1.5. Stüdyo Müdahalesi.** Hiçbir Takım Üyesi ışıklara, kameralara veya diğer stüdyo ekipmanlarına dokunamaz veya bunlara başka bir şekilde müdahale edemez. Takım Üyeleri sandalye, masa veya diğer stüdyo ekipmanlarının üzerinde duramazlar. Takım Üyeleri, Riot Ortağı Operatör stüdyo personelinin tüm talimatlarını takip etmelidir.

8.1.6. Yetki ve İzin Verilmemiş İletişim. Rekabet dışı tüm cep telefonları, tabletler ve diğer sesli ve/veya "çalan" elektronik cihazlar oyun sırasında tamamen kapatılmalıdır. Oyuncular maç alanındayken metin/e-posta gönderemez. Maç sırasında, bir Başlangıç oyuncusunun iletişimi, Başlayan takımındaki oyuncularla sınırlı olacaktır.

8.2. Profesyonel Olmayan Davranışlar

8.2.1. Kurallara Göre Sorumluluk. Aksi açıkça belirtilmedikçe, bu Kuralların suçları ve ihlalleri, kasıtlı olarak işlenmiş olsun ya da olmasın cezalandırılır. Bu tür suçları veya ihlalleri işleme girişimleri de cezalandırılır.

8.2.2. Taciz. Taciz yasaktır. Taciz, önemli bir süre boyunca meydana gelen sistematik, düşmanca ve tekrarlanan eylemler veya bir kişiyi izole etme veya dışlama ve/veya kişinin onurunu etkileme amaçlı, tek ve çok kötü bir durum olarak tanımlanır.

8.2.3. Cinsel Taciz. Cinsel taciz yasaktır. Cinsel taciz, istenmeyen cinsel yaklaşımlar olarak tanımlanmaktadır. Değerlendirme makul bir kişinin davranışı istenmeyen veya saldırgan olarak değerlendirilip değerlendirilmeyeceğine dayanır. Herhangi bir cinsel tehdide / zorlamaya veya cinsel iyilik karşılığında avantaj vaadine sıfır tolerans vardır.

8.2.4. Ayrımcılık ve Kötüleme. Takım Üyeleri, ırk, ten rengi, etnik, ulusal veya sosyal köken, cinsiyet, dil, din, siyasi görüş, mali durum, doğum, cinsel yönelim veya başka herhangi bir durum nedeniyle ayrımcı veya aşağılayıcı sözler veya eylemler yoluyla bir ülkenin, özel kişinin veya bir grup insanın haysiyetine veya bütünlüğüne zarar veremez.

8.2.5. Riot Ortağı Operatör, Riot Games ve League of Legends: Wild Rift ile İlgili Açıklamalar. Takım Üyeleri Riot Games ve bağlı kuruluşları veya League of Legends: Wild Rift hakkında Yetkililerin takdirine bağlı olarak bahsi geçen tarafların menfaati için sakıncalı veya zararlı etkileri olan veya bu etkileri olması için tasarlanmış açıklama veya eylemleri, yayınlamayamaz, yapamaz, yetkinlendiremez, onaylayamaz.

8.2.6. İzinsiz Bilgi Yayınlama. Wild Rift: Origin Series yarışma süresi boyunca takımlardan onay ve görünürlük için evrak göndermeleri istenecektir. Bu evrak, rekabet boyunca beklentileri sürdürmek için gereklidir. Erken duyurular, bir takımın gelecek maçlar için stratejiler oluşturmak için kullanacağı rekabetçi keşif sürecini bozabilir. Bu nedenle, bir Takım Üyesine rekabet sürecini zayıflatabileceği için bilgi vermemesi söylendiyse ve söz konusu Takım Üyesi bu bilgileri vermeye devam ederse, Takım Üyesi ve/veya Takım cezaya tabi olacaktır.

8.2.7. Oyuncu Davranışlarının Soruşturulması. Riot Ortağı Operatörü yetkilileri veya Riot, bir Takımın ya da Takım Üyesinin Sihirdar Kurallarını, League of Legends: Wild Rift Hizmet Koşullarını veya League of Legends: Wild Rift'in diğer kurallarını ihlal ettiğini tespit ederse, Riot

Ortağı Operatörü yetkilileri veya Riot Yetkilileri kendi takdirine bağlı olarak ceza verebilir. Riot Ortağı Operatörü yetkilileri soruşturmayı tartışmak için bir Takım Üyesi ile iletişime geçerse, Takım Üyesi gerçeği söylemek ile yükümlüdür. Bir Takım Üyesi, bilgiyi gizli tutarsa veya Riot Ortağı Operatörü yetkililerini yanlış yönlendirerek soruşturmanın engellenmesine neden olursa, Takım ve/veya Takım Üyesi cezaya tabidir.

- 8.2.8. Suç Faaliyetleri.** Bir Takım Üyesi, genel hukuk, tüzük veya antlaşmalar tarafından yasaklanan ve herhangi bir mahkemede mahkumiyete yol açan veya muhtemelen yol açacak herhangi bir faaliyette bulunamaz.
- 8.2.9. Gizlilik.** Bir Takım Üyesi, tüm sosyal medya kanalları da dahil olmak üzere herhangi bir iletişim yöntemi ile Riot Ortağı Operator veya herhangi bir Riot Games iştiraki tarafından sağlanan hiçbir gizli bilgiyi ifşa edemez.
- 8.2.10. Rüşvet.** Hiçbir Takım Üyesi, bir oyuncuya, koça, menajere, Riot Ortağı Operatör yetkilisine, Riot Games çalışanına veya başka bir takımla bağlantılı olan veya çalışan olan bir kişiye mağluk etme veya işleme teşebbüsünde vaat edilen veya verilecek hizmetler için başka bir takımla bağlantılı veya istihdam edilen kişiye rakip takımı yenmek için söz veya tenfize etmeyi teklif edemez.
- 8.2.11. Yasadışı Avlanma ve Onaysız Değişiklik.** Bir takımın hiçbir Takım Üyesi veya İştiraki, herhangi bir takımda sözleşme imzalanmış herhangi bir resmi koç veya oyuncuyu talep edemez, cezbedemez veya istihdam teklifinde bulunamaz veya bu tür resmi bir koçu veya oyuncuyu söz konusu takımla sözleşmeyi ihlal etmeye veya feshetmeye teşvik edemez. Resmi bir koç veya oyuncu, bir takımdan bu kuralı ihlal etmesini isteyemez. Resmi bir koç veya oyuncu takımdan ayrılma arzusu alenen ifade edilebilir ve ilgili tüm tarafları yöneticileri ile iletişime geçirmeye teşvik edebilir. Ancak, açık olmak gerekirse, resmi koç veya oyuncu bir takımı doğrudan yöneticileri ile uzlaşmaya veya sözleşme yükümlülüklerini ihlal etmeye teşebbüs etmeye ikna edemez. Bu kuralın ihlali durumunda Riot Ortağı Operator ve Riot Yetkililerinin takdirine bağlı olarak yaptırımlar uygulanır. Başka bir takımdan resmi bir koçun veya oyuncunun durumunu sorgulamak için yöneticiler oyuncunun ve/veya resmi koçun halihazırda sözleşmeli olduğu takımın yönetimi ile iletişime geçmelidir.
- 8.2.12. Hediyeler.** Hiçbir Takım Üyesi, rakip takımı yenmek veya yenmeye teşebbüs etmek ile ilgili hizmetler dahil olmak üzere, oyunun rekabetçi oyunuyla bağlantılı olarak vaat edilen, verilen veya verilecek hizmetler için herhangi bir hediye, ödül veya tazminat kabul edemez. Bu kuralın tek istisnası, bir takımın resmi sponsoru veya sahibi tarafından bir Takım Üyesine ödenen performansa dayalı tazminat durumunda olacaktır.
- 8.2.13. Riayetsizlik.** Hiçbir Takım Üyesi, Riot Ortağı Operator yetkililerinin makul talimatlarını veya kararlarını reddedemez veya uygulamada başarısız olamaz.
- 8.2.14. Şike.** Hiçbir Takım Üyesi, yasalar veya bu Kurallar tarafından yasaklanan herhangi bir yolla bir oyunun veya maçın sonucunu etkileyecek bir teklifte

bulunamaz, teklifleri kabul edemez, komplo kuramaz veya bu bağlamda bir girişimde bulunamaz.

8.2.15. Belge veya Çeşitli Talepler. Wild Rift: Origin Series yarışması boyunca Riot Ortağı Operator yetkilileri çeşitli zamanlarda belgeler veya diğer makul öğeler talep edebilir. Dökümantasyon Riot Ortağı Operator tarafından belirlenen standartlara uygun olarak tamamlamayan takımlar cezalara tabi olabilir. Talep edilen materyallerin gerekli zamanda teslim edilmemesi ve tamamlanmaması halinde cezalar uygulanabilir.

8.3. Kumarla İlişkilendirme.

Hiçbir Takım Üyesi, Riot yetkilisi veya Riot Ortağı Operatörü yetkilileri, herhangi bir oyunun, maçın veya turnuvanın herhangi bir sonucu üzerine doğrudan veya dolaylı olarak bahis veya kumar oynayamaz.

8.4. Cezaya Tabi Olma.

Riot & Riot Ortağı Operatörü yetkilileri takdirine bağlı olarak haksız oyun teşkil ettiğine inandığı herhangi bir eylemde bulunduğu veya bu eylemde bulunmaya teşebbüs ettiği tespit edilen herhangi bir kişi cezaya tabi olacaktır. Bu tür eylemler nedeniyle verilen cezaların niteliği ve kapsamı Riot'un takdirine bağlıdır.

8.5. Cezalar.

Herhangi bir Takım Üyesinin yukarıda listelenen kuralları ihlal ettiğini keşfetmesi halinde, Riot & Riot Ortağı Operatörü, Bölüm 8.4 kapsamındaki yetkisiyle sınırlı olmaksızın aşağıdaki cezaları verebilir:

- 8.5.1.** Sözlü Uyarı
- 8.5.2.** Mevcut veya Gelecekteki Oyun(lar) için Taraf Seçim hakkı kaybı.
- 8.5.3.** Mevcut veya Gelecekteki Oyun(lar) için Yasaklama hakkı kaybı.
- 8.5.4.** Ödül hak mahrumiyeti.
- 8.5.5.** Game Forfeiture(s) Oyunda hükmen mağlubiyet.
- 8.5.6.** Maçlarda hükmen mağlubiyet.
- 8.5.7.** Uzaklaştırılma.
- 8.5.8.** Diskalifiye edilme.

Tekrar eden kural ihalleri, Wild Rift: Origin Series ve sonraki turnuvalara gelecekteki katılımdan diskalifiye edilmeye kadar ve dahil olmak üzere artan tüm cezalara tabidir. Cezaların her zaman art arda uygulanamayabileceği unutulmamalıdır. Örneğin, Riot Ortağı Operatörü yetkilileri, kendi takdirine bağlı olarak söz konusu oyuncunun eyleminin Riot Ortağı Operatörü & Riot tarafından diskalifiye edilmeye degecek kadar kötü görülmesi durumunda bir oyuncuyu ilk ihlalden diskalifiye edebilir.

8.6. Yayınlama Hakkı.

- 8.7.** Riot bir Takım Üyesinin cezalandırıldığını belirten bir yazı/metin yayınlama hakkına sahiptir. Böyle bir duyuruda bulunan herhangi bir Takım Üyesi ve/veya Takım, ve/veya onların ebeveynleri, yan kuruluşları, bağlı kuruluşları, çalışanları, temsilcileri veya yüklenicileri Riot Games, Inc.'e karşı yasal işlem hakkından feragat eder.

9. Kuralların Ruhü

9.1. Kararların Kesinliđi ve Nihaiyeti

Bu kuralların yorumlanması, oyuncu uygunluđu, Wild Rift: Origin Series turnuvalarının planlanması ve aşamalandırılması ve suistimal cezaları ile ilgili tüm kararlar, kararları nihai olan Yetkilileri aittir. Yetkililerin bu kurallara ilişkin kararları temyiz edilemez ve parasal tazminat veya başka herhangi bir yasal veya adil çözüm için herhangi bir iddiaya yol açmaz.

9.2. Kural Deđişiklikleri.

Bu Kurallar, Wild Rift: Origin Series yarışmalarının adil oyununu ve bütünlüğünü sağlamak için zaman zaman Riot tarafından deđiştirilebilir, düzenlenebilir veya ekleme yapılabilir.

9.3. Wild Rift: Origin Series'in Üstün Yararı.

Riot yetkilileri, Wild Rift: Origin Series'in çıkarlarını en iyi şekilde korumak için her zaman gerekli yetkiyle hareket edebilir. Bu güç, bu belgede belirli bir dilin bulunmaması nedeniyle sınırlandırılmamıştır. Riot yetkilileri, davranışları Wild Rift: Origin Series'in yüksek çıkarlarına uygun olmayan herhangi bir kuruluşa karşı, emrinde olan her türlü cezalandırıcı eylemi kullanabilir.