



# Официальные правила сезона 2020

Версия 2.01 от 13 февраля 2020

## Введение. Цель настоящего документа

Данные Официальные правила («**Правила**») чемпионата Континентальная лига по League of Legends (LoL Continental League) («**LCL**») применяются ко всем командам, подтвердившим свое право на участие в LCL в 2020 году (каждая из которых «**Команда**»), а также их менеджерам, тренерам, владельцам, Основным игрокам и игрокам Запаса (совокупно именуемым «**Членами команды**») и другим сотрудникам.

Сезон LCL 2020 года разбит на две половины («**Сплит**»). Каждый сплит состоит из двух фаз: (а) регулярного сезона и (б) игр плей-офф, которые проводятся по окончании регулярного сезона. Лучшие команды Континентальной лиги получают право участия в крупных международных турнирах по League of Legends, где они будут выступать в качестве представителей СНГ.

Данные Правила применяются только к официальным играм LCL и не распространяются на другие соревнования, турниры или игры League of Legends («LoL» или «Игра»).

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

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

Глобальные правила, затрагивающие все регионы находятся здесь:

<https://eu.lolesports.com/en/about/global-rules>

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

# 1. Структура LCL

## 1.1. Определение терминов

- 1.1.1. **Игра.** Состязание на карте «Ущелье призывателей», которое продолжается до тех пор, пока не будет определен победитель при наступлении одного из следующих событий, в зависимости от того, что произойдет раньше: а) выполнение конечной цели (разрушение нексуса), б) признание своего поражения одной из Команд, в) присуждение технического поражения, или г) присуждение технической победы (см. параграф 9.5).
- 1.1.2. **Матч.** Серия игр, проводимая до тех пор, пока одна из команд не одержит победу в большинстве игр (например, в двух играх в матче из трех игр или в трех играх в матче из пяти игр). Победившая команда либо получает очки при игре в группе, либо переходит в следующий раунд турнира.
- 1.1.3. **Сплит.** Запланированные игры LCL, проводимые на протяжении примерно трех месяцев. Сезон LCL 2020 состоит из двух сплитов (Весеннего и Летнего). Каждый сплит состоит из двух фаз: (а) регулярный сезон, и (б) игры плей-офф, которые проводятся по окончании регулярного сезона.

## 1.2. Расписание LCL 2020

- 1.2.1. Предоставление списка состава (14 февраля)
- 1.2.2. Весенний регулярный сезон (22 февраля - 12 марта)
- 1.2.3. Весенние игры плей-офф (18- 19 марта, 26 апреля)
- 1.2.4. Предоставление списка состава
- 1.2.5. Летний регулярный сезон
- 1.2.6. Летние игры плей-офф

### 1.3. Описание фаз

- 1.3.1. **Регулярный сезон.** В данной фазе участвуют 8 команд, каждая из которых проводит в сплите 14 игр в формате лиги против соперников из своего региона. Каждая команда в течение сплита встречается с каждой командой-соперницей два раза. Стороны будут определены заранее. Каждая команда проведет на красной и синей сторонах одинаковое число игр против каждого соперника (по одной игре на каждой стороне). От процента побед зависит положение команды в лиге. Полное расписание игр можно найти на сайте <http://ru.lolesports.com>
- 1.3.2. **Игры плей-офф.** Данная фаза является турниром, состоящим из двух раундов, в котором участвуют 4 лучших команды сплита регулярного сезона, распределяемых в сетке согласно их рейтингу регулярного сезона. Команда, занявшая первое место в рейтинге по итогам регулярного сезона, имеет право выбрать себе оппонента: им может стать команда, занявшая третье или четвертое место рейтинга. Команда, занявшая второе место обязана играть с единственной оставшейся без оппонента командой. Каждый раунд состоит из серии матчей до трех побед (best of 5). 2 Команды, выигравшие в первом раунде плей-офф, отправляются в гранд-финал (второй и заключительный раунд турнира) сплита Континентальной лиги. Для выявления третьего и четвертого места среди двух команд, проигравших в первом раунде плей-офф, по решению LCL может быть проведена отдельная серия матчей. Формат такой серии определяется представителями LCL, исходя из цели ее проведения.
- 1.3.3. **Международные соревнования.** По завершении летнего сплита LCL, команда занявшая первое место, получает право участвовать в предварительной стадии Чемпионат мира по Лиге Легенд 2020 («WCE»).

## 2. Требования к игрокам

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

### 2.1. Возраст игроков

- 2.1.1. Участвовать в относящихся к LCL матчах могут игроки, возраст которых составляет не менее 17 полных лет. При этом команды вправе включать в свой состав Свободных агентов, которым исполнилось 16 лет, при условии, что они не будут участвовать в матчах LCL до того, как им исполнится 17 лет.

### 2.2. Требования к статусу резидента

- 2.2.1. **Определение резидента.** Игрок считается резидентом региона, если он является гражданином любой из перечисленных стран: Азербайджан, Армения, Беларусь, Грузия, Казахстан, Киргизия, Молдова, Россия, Таджикистан, Туркмения, Узбекистан, Украина. Игроки, принадлежащие к категории неграждан Эстонии или Латвии, считаются резидентами региона..
- 2.2.2. **Подтверждение гражданства.** Все игроки должны подтвердить свой статус резидента для участия в LCL и в Чемпионате мира предоставив действительный паспорт или иной документ, удостоверяющий личность и гражданство. Во избежание недоразумений любой игрок вправе по своему усмотрению удалить информацию личного характера, и LCL не несет ответственности за раскрытие любой информации личного характера, предоставленной игроком LCL. Каждый игрок соглашается на обработку и перенос любой такой информации со стороны LCL для административных целей. Ответственность за проверку требований, указанных в параграфе 2.2 настоящих Правил, возлагается на каждую команду. Если игрок (или его родители или опекуны) предоставляет недостоверную или неполную информацию, то это считается нарушением настоящих Правил. Нарушение параграфа 2.2 со стороны команды или игрока считается также нарушением параграфа 15.6 и влечет за собой меры, указанные в параграфах 15.7 и 15.8 настоящих Правил.

- 2.2.3. **Основные игроки.** Согласно определению, данному в параграфе 3.2 настоящих Правил, «Основным» игроком считается один из пяти игроков начального состава для любой указанной игры.
- 2.2.4. **Чемпионат мира по Лиге Легенд 2020 («WCE»).** Чемпионат мира представляет собой состязание лучших команд из каждого региона, представляющих свой регион в международном соревновании. Для поддержания духа международных состязаний, привлечения поклонников в своей стране и за рубежом, увеличения представительства разных регионов и обеспечения честного и открытого характера проведения чемпионатов, все принимающие участие в Чемпионате мира команды должны соответствовать требованиям пункта 2.2.1. По меньшей мере 60% (три из пяти) Основных игроков такой команды должны быть резидентами региона, который они представляют на Чемпионате мира. Настоящее правило обеспечивает соответствие целям Чемпионата мира, не создавая излишней нагрузки на игроков и команду, и в то же время поддерживая честный характер состязаний для всех участников международных игр.
- 2.2.5. **Континентальная лига (LCL).** Континентальная лига (LCL), включая регулярные сезоны, а также все отборочные матчи, ведущие к серии плей-офф, предназначены для определения команд, которые будут представлять СНГ на международных турнирах, включая Чемпионат мира. Для выполнения этих целей все команды, соревнующиеся в LCL и связанных с LCL матчах, должны удовлетворять требованиям пункта 2.2.4 настоящих Правил для команд, участвующих в Чемпионате мира, включая требование о том, что по меньшей мере 60% (три из пяти) Основных игроков каждой команды должны быть резидентами региона, который они представляют в LCL.
- 2.2.6. **Однозначность трактовки статуса резидента.** В случае, если игрок является действующим игроком официального регионального чемпионата по League of Legends любого другого региона, он не может считаться резидентом двух или более регионов одновременно. Если игрок заявляет о наличии у него гражданства нескольких стран, то он не может считаться резидентом двух регионов одновременно. После того, как игрок заявляет о своем статусе резидента одной из стран, гражданином которой он является, для смены статуса резидента ему необходимо принять участие по крайней мере в 50% матчей регулярного сезона этого региона в недавнем сплите.

### 2.3. Требования к рейтингу в одиночной очереди

Все игроки Основного состава за последний год (365 дней) должны иметь максимальный рейтинг (в одиночной очереди) Алмаз 1 и выше на любом из серверов. Требования для игроков Запаса : Алмаз 4 и выше на на любом из серверов.

### 2.4. Возможность трудоустройства

Каждый главный тренер и игрок должен предоставить доказательства того, что на момент проведения связанного с LCL матча, в котором он желает принять участие, он будет а. законным резидентом (гражданином) страны своего региона согласно законам указанного региона, и б. будет иметь возможность трудоустройства в стране своего проживания.

### 2.5. Ограничение на участие для сотрудников Riot

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

## 3. Состав команды и владение командой

### 3.1. Максимальный и минимальный размер команды

Каждая команда обязана поддерживать в течение каждого сплита LCL состав из не менее шести (6) игроков («**Минимальный состав**»), каждый из которых имеет право участвовать в матчах LCL, и не более десяти (10) игроков («**Максимальный состав**»), включая игроков Запаса (Раздел 3.6).

### 3.2. Состав команды

В течение всего времени в каждой команде LCL должен быть один главный менеджер («ГМ»), один главный тренер («ГТ»), пять игроков начального состава («**Основные игроки**») и от одного до пяти запасных игроков («**Запас**»). Основные игроки и игроки Запаса вместе именуются «**Текущий состав**»). В течение всего времени в каждой команде LCL может быть младший тренер («МТ»).

Текущий состав указывается на сайте <http://ru.lolesports.com>. Список Текущего состава на сайте обновляется после подачи надлежащих документов. После подтверждения приобретения игрока, информация о нем появляется на сайте. Указанная на этом сайте информация о Текущем составе считается наиболее актуальной, с учетом времени, необходимого на ее обновление. При этом требования к составу по-прежнему остаются на усмотрение LCL.

### 3.3. Главный тренер

Каждая команда должна в течение сплита постоянно иметь назначенного главного тренера («ГТ»), который будет считаться официальным тренером команды. Главный тренер будет указан на <http://ru.lolesports.com> и будет включен в Глобальную базу данных контрактов («GCD»)

- 3.3.1. Главный тренер должен быть на студии во время LAN-этапа турнира в течение каждого матча, в котором участвует его команда. Главный тренер должен быть на сцене для фазы выбора / блокировки для каждой игры. Если главный тренер не присутствует на студии или не находится на сцене на этапе выбора / блокировки каждой игры, то на команду налагаются штрафы.
- 3.3.2. У каждой команды должен быть официально назначенный только один главный тренер.
- 3.3.3. Тренер вправе представлять только одну организацию. Тренер не может быть сотрудником организации связанной с другой командой LCL.
- 3.3.4. Окончательное утверждение кандидатуры тренера остается на усмотрение администрации LCL.
- 3.3.5. Если тренер освобождается от своих обязанностей не по чрезвычайным обстоятельствам (и его контракт прекращается), то он



не может стать тренером той же команды на протяжении 3 недель. До назначения главного тренера назначается временно исполняющий обязанности тренера в случае, если тренера с действующим контрактом нет. Временно исполняющий обязанности тренера может считаться тренером только на протяжении 3 игр регулярного сезона или 1 матча плей-офф. Если главный тренер не может присутствовать на игре в силу чрезвычайных обстоятельств, ГМ может назначить временно исполняющего обязанности тренера, который будет присутствовать на игре.

### **3.4. Младший тренер**

Каждая команда может в течение сплита постоянно иметь назначенного главного тренера («МТ»), который будет считаться вторым тренером команды.

- 3.4.1. Младший тренер может быть на студии во время LAN-этапа турнира в течение каждого матча, в котором участвует его команда. Младший тренер может быть на сцене совместно с ГТ или единолично для фазы выбора / блокировки для каждой игры.
- 3.4.2. У каждой команды должен быть официально назначенный только один младший тренер.
- 3.4.3. Младший тренер вправе представлять только одну организацию. Младший тренер не может быть сотрудником организации связанной с другой командой LCL.
- 3.4.4. Окончательное утверждение кандидатуры младшего тренера остается на усмотрение администрации LCL.
- 3.4.5. Если младший тренер освобождается от своих обязанностей не по чрезвычайным обстоятельствам (и его контракт прекращается), то он не может стать младшим тренером той же команды на протяжении 3 недель.

### **3.5. Главный Менеджер**

Каждая команда должна в течение сплита постоянно иметь назначенного главного менеджера («ГМ»), который будет считаться официальным менеджером команды. Главный менеджер отвечает за исполнение командой обязательств, связанных с выступлением в LCL, включая, но не ограничиваясь, координацию команды на студии, ведение и

предоставление необходимой документации по составу и исполнение запросов на получение материалов о команде. Главный менеджер также обязан исполнять эти обязанности во время путешествий с командой на мероприятия внутри региона или за его пределами.

### **3.6. Игроки запаса**

От всех команд требуется постоянно иметь по меньшей мере одного игрока в Запасе в качестве замены. Игроки запаса, не удовлетворяющие требованиям любого пункта параграфа 2.2 Правил, запрещены. Минимум один (1) игрок запаса обязан находиться на студии, во время игр своей команды. Игрок запаса не имеющий максимальный рейтинг (в одиночной очереди) Алмаз 1 и выше на на любом из серверов. может принять участие в матче, только в случае экстренной ситуации.

### **3.7. Состав команды на плей-офф**

Для участия в плей-офф LCL, команда должна будет представить список игроков, состоящий из минимум шести (6) игроков и максимум семи (7) игроков («состав плей-офф LCL»). В любом случае, когда подано более пяти (5) игроков, команда должна указать, какие пять (5) игроков считаются стартовыми.

### **3.8. Требования к контракту**

Все игроки Текущего состава должны заключить договор с командой, за которую они играют. Договор должен отражать полную совокупность договоренностей между игроком и организацией. Любые обязательства, не прописанные в договоре, должны быть сообщены LCL. В ином случае они не будут признаваться лигой. Каждый Основной игрок и Запасной игрок LCL вправе представлять только одну команду LCL, с которой он заключил договор. Игроку не допускается выступать более, чем за одну организацию одновременно, потому он не может находиться в составе более, чем одной команды. Игрок LCL может иметь действительный договор только с одной профессиональной командой (глобально). Если у него есть какие-либо обязательства по договору перед другой командой любого региона он должен сообщить об этом. Для проверки того, что игроки заключили официальный договор, каждая команда должна предоставить резюме Договора с игроком («Резюме») для каждого игрока, указанного как заключившего с ней договор.

Для ясности, команды могут заключать договор с игроками Запаса до того, как они станут Основными (если таковое случится), но предоставлять

Резюме требуется только для одного (обязательного) игрока Запаса в каждый момент времени.

### **3.9. Предоставление списка состава**

В указанное организаторами LCL время до начала каждого сплита каждая команда должна подать в LCL список своего состава, включая пять Основных игроков, Главного тренера, Главного менеджера и по меньшей мере одного игрока Запаса. Для каждого Основного игрока команды необходимо заполнить форму Соответствия требованиям.

LCL оставляет за собой право одобрить или отклонить подобные заявки, в зависимости от того, удовлетворяют ли игроки всем требованиям и соблюдены ли все необходимые правила. В списке состава команды должна также содержаться вся личная информация о команде и Членах команды, затребованная организаторами LCL. К этой информации относятся имена аккаунтов на сервере RU или на сервере EUW, внутриигровые имена Членов команды (с указанием желаемого написания и прописных букв), а также формальное написание названия команды.

### **3.10. Названия команд, логотипы команд, тэги команд и имена игроков**

- 3.10.1. Команды могут использовать тэги из 2-3 символов, которые добавляются перед именем призвателя каждого игрока в турнирном клиенте. Эти тэги могут состоять только из прописных букв и чисел от 0 до 9.
- 3.10.2. Имя призвателя может состоять исключительно из прописных и строчных букв, цифр от 0 до 9, подчеркиваний и одиночных пробелов между словами. Имя призвателя не должно быть длиннее 12 символов, включая пробелы. Никакие дополнительные специальные символы для названия команды, имени призвателя или тэгов не допускаются. Имя призвателя и название команды не должно быть нецензурным или грубым, а также не должно быть производным от имен чемпионов LoL или похожих имен других персонажей, а также названий продуктов или услуг, если это может создать ложное впечатление о связи с ними.
- 3.10.3. Все тэги команд, названия команд и имена призвателей должны быть одобрены организаторами LCL перед использованием их в игре. Изменять имена не разрешается, за исключением некоторых особых случаев. При этом такие изменения должны быть одобрены перед игрой представителями LCL. Любые незначительные

изменения в логотипах, именах команд и т. д. должны быть завершены за 48 часов до первой региональной игры LCL.

- 3.10.4. Организаторы LCL вправе запретить команде использовать название, если оно не соответствует профессиональным стандартам LCL, в таком случае от команды потребуются изменить свое название.

### **3.11. Ограничение на владение командами**

LCL признает владельцем команды, тех, с кем заключен договор участия в Лиге от лица Лиги. Никто из владельцев команды, менеджеров команды или представителей владельцев не вправе владеть более, чем одной командой League of Legends профессиональной киберспортивной лиги, как и не вправе управлять, прямым или косвенным образом, несколькими командами одновременно, или иметь финансовый интерес, прямой (например, владение) или косвенный (например, контрактные соглашения), к нескольким командам одновременно. Любая обратная покупка, право первой покупки или подобные интересы по отношению к команде с точки зрения настоящего раздела об ограничении на владение считаются управляющими интересами.

Для ясности, профессиональными киберспортивными лигами считаются лиги CBLOL (Бразилия), LPL (Китай), LEC (Европа), LJL (Япония), LCK (Корея), LLA (Латинская Америка), LMS (Тайвань, Гонконг, Макау), LCS (Северная Америка), OPL (Океания), GPL (Южно-Восточная Азия), VCS (Вьетнам) и TCL (Турция), как и любые другие лиги, представляющие в своем регионе высший дивизион, команды которого имеют возможность принять участие участие в Чемпионате Мира по League of Legends.

Если выяснится, что владелец или представитель владельца имеет финансовый интерес в другой команде или оказывает какое-либо влияние на другую команду, то от него потребуются немедленно отказаться от интереса в отношении одной из двух команд. В противном случае к нему могут быть применены штрафные санкции.

Никто из членов, владельцев или менеджеров команды, игравшей в LCL, не вправе приобретать или иным образом пытаться получить управление над другой командой LCL до того, как полностью закончится сплит LCL, в течение которого он участвовал в LCL.

LCL оставляет за собой право на окончательное и обязывающее решение по вопросам владения командой, ограничения на владение несколькими

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

Менять владельцев и титульных спонсоров (спонсоров с правами на название) допускается только между сплитами, то есть, с момента начала последних игр плей-офф, но до начала следующего сплита.

### **3.12. Спонсорство**

- 3.12.1. Во время проведения матчей LCL команде LCL разрешается иметь спонсоров. Требований, ограничивающих право на спонсорство, нет, за исключением списка запрещенных категорий, приведенного в этих правилах, а также Соглашении на участие в Континентальной лиге. Администрация LCL имеет право вносить изменения в этот список в любой момент. Ниже приведен неполный список ограничительных категорий для спонсоров:
  - 3.12.1.1. Любая видеоигра, игровая консоль или разработчик или издатель видеоигры.
  - 3.12.1.2. Лекарства, отпускаемые по рецепту или без рецепта.
  - 3.12.1.3. Огнестрельное оружие, пистолеты, боеприпасы или присоединяемые устройства.
  - 3.12.1.4. Порнография или порнографическая продукция.
  - 3.12.1.5. Табак, табачные изделия или атрибутику.
  - 3.12.1.6. Алкогольная продукция (включая безалкогольные напитки, продаваемые алкогольными компаниями) или другие интоксиканты, продажа или использование которых регулируется законодательством.
  - 3.12.1.7. Продавцы или торговые точки виртуальных предметов, которые являются незаконными продавцами или иным образом нарушают Условия использования игры LoL.

- 3.12.1.8. Предприятия, занимающиеся азартными играми, пари, букмекерскими, спортивными или киберспортивными ставками, включая фэнтези-спорт или киберспорт.
- 3.12.1.9. Политические кампании или комитет в поддержку кандидатов и партий.
- 3.12.1.10. Благотворительные организации, которые поддерживают определенные религиозные или политические позиции или не обладают хорошей репутацией (например, Красный Крест, организация «Борьба с раком» и другие подобные ведущие авторитетные благотворительные организации).
- 3.12.1.11. Нерегулируемые финансовые инструменты и рынки. (криптовалюты исключены из списка)
- 3.12.1.12. Взрывчатые вещества и материалы, кроме пиротехнических изделий.
- 3.12.1.13. Дистанционная продажа товаров, запрещенных к реализации дистанционным способом (например: ювелирные изделия).
- 3.12.1.14. Копии оригинальных товаров (например: реплики часов известных торговых марок).
- 3.12.1.15. Медицинские услуги по искусственному прерыванию беременности.
- 3.12.1.16. Медицинские консультации онлайн с постановкой диагноза.
- 3.12.1.17. Наркотические и психотропные вещества, а также их прекурсоры.
- 3.12.1.18. Предвыборная агитация, реклама сайтов депутатов, политических деятелей, их приемных, опросов общественного мнения относительно выборов и референдумов, прогнозов результатов выборов.
- 3.12.1.19. Реклама, направленная на привлечение внимания к сервисам, программам и мобильным приложениям для блокировки рекламы или подмены рекламы иным контентом или рекламой (кроме случаев, когда блокировка рекламы является дополнением к набору основных функций объекта рекламирования).
- 3.12.1.20. Реклама, связанная с трагическими событиями, если такие объявления направлены на привлечение внимания к соответствующим новостям или публикациям (в том числе к шокирующему контенту).
- 3.12.1.21. Сайты с вредоносным контентом и ресурсы, целью которых является получение денежных средств или контактных данных пользователей мошенническим путем.
- 3.12.1.22. Сайты-дорвеи, созданные для привлечения трафика и не содержащие уникального и полезного для пользователей контента.

- 3.12.1.23. Услуги по автоматическому продвижению, накрутке значений интернет-счетчиков и продаже аккаунтов, за исключением игровых. Мы также не размещаем рекламу бизнеса, основанного на манипуляции с накрутками.
- 3.12.1.24. Товары и услуги, производство или реализация которых запрещены или ограничены законодательством РФ.
- 3.12.1.25. Финансовые пирамиды.
- 3.12.1.26. Другие категории, которые могут быть согласованы Сторонами.

### **3.13. Продажа спонсорства и связанные с ним вопросы**

- 3.13.1. Любой менеджер команды может продавать или распоряжаться спонсорскими или фирменными (брендовыми) элементами только той команды, представителем которой он является. Владелец команды не вправе передавать долю в праве собственности на команду или ее брендовые элементы любому третьему физическому или юридическому лицу, занимающемуся предпринимательской деятельностью по продаже или управлением LCL.
- 3.13.2. Ни одно физическое или юридическое лицо не вправе одновременно сохранять за собой права на название более чем одной команды LCL. Спонсор, сохраняющий за собой права на название команды, не вправе становиться спонсором других команд LCL в любом качестве. Ни одно физическое или юридическое лицо, являющееся владельцем, единственным или частичным или должностным лицом (СЕО, СОО, CFO и т.д.) одной из организации не вправе выступать спонсором команды, принадлежащей к другой организации, напрямую, косвенно, через третье лицо или посредника.
- 3.13.3. Положение об ограничительном сроке, связанном со спонсорством Любое физическое или юридическое лицо, занимающееся продажей или спонсированием нескольких команд LCL во время сплита LCL, не вправе сохранять за собой контрольный интерес к любой команде LCL на протяжении не менее двух лет со дня последнего дня проведения сплита LCL, во время которого оно представляло несколько команд.

## **4. Еженедельные замены**

#### **4.1. Еженедельное закрепление состава**

Каждую неделю, за каждой команды в четверг 12:00 МСК будет закреплен Основной состав и Игрок запаса на игры этой недели. В рамках своего еженедельного закрепления состава каждая команда может также указать, какие конкретно игроки запаса будут иметь право играть на этой неделе.

#### **4.2. Стартовые составы**

Команды должны установить свой стартовый состав (пять (5) игроков Основного состава и минимум один (1) игрок запаса) для своей первой игры дня. Это нужно сделать в указанное время:

- Для субботних игр: Не позднее чем за 48 часов до начала трансляции
- Для игр воскресенья: Не позднее, чем через два часа после завершения последней игры команды в субботу

#### **4.3. Замены на следующую игру**

Если команда желает заменить игрока для выступления в тот же день после первого матча, такая замена должна быть сообщена Главному судье перед началом следующей игры.

Команда вправе заменить игрока во время игровой серии. Команда должна уведомить Главного судью о своем намерении сделать замену и получить разрешение сразу же после предыдущей игры, не позднее, чем через 5 минут после разрушения нексауса. Например, если команда желает заменить игрока на вторую игру, тренер должен уведомить об этом Главного судью не позднее, чем через 5 минут после окончания первой игры.

#### **4.4. Экстренные замены**

В случае возникновения чрезвычайной ситуации до запланированного начала Матча, команде будет предоставлено возможность играть с подходящей заменой (пункт 3.6), которая закреплена за командой как игрок Запаса. Если замена не может играть, команда теряет силу. Официальные лица Лиги определяют, квалифицируется ли событие как чрезвычайное положение.



## 5. Замена состава команды

Команды LCL могут заменять игроков по своему усмотрению в следующих случаях: (1) обмен игроками с другими командами LCL; (2) подписание (или увольнение) свободных агентов; и (3) переход игроков из Запаса в начальный состав (и наоборот). При заменах должны соблюдаться требования параграфа 2.2.

### 5.1. Общие правила замены игроков

- 5.1.1. **Сохранение обязательств.** Каждая команда несет ответственность за выплату игрокам всех причитающихся по Договорам с игроком сумм. Замена игрока по усмотрению команды не освобождает команду LCL от обязательств выплатить каждому игроку основного состава Минимального вознаграждения в соответствии с параграфом 10.2.
- 5.1.2. **Соблюдение условий договора.** Замена игрока по усмотрению команды считается недействительной, если она нарушает положения Договора с игроком. ГМ команды, который намеревается обменять игрока или главный тренер, который собирается понизить игрока, обязаны убедиться в том, что при этом соблюдены все необходимые процедуры и получены все требуемые разрешения.
- 5.1.3. **Сохранение полного состава.** Замена игрока по усмотрению команды не освобождает команду LCL от обязанности иметь Текущий состав из пяти Основных игроков и от одного до пяти игроков Запаса в течение регулярного сезона. Если количество игроков в Текущем составе в любой момент в течение сезона становится меньше 6, то такая команда может быть подвергнута штрафным санкциям, если организаторы LCL по своему усмотрению не разрешили команде иметь Текущий состав в количестве ниже минимального.
- 5.1.4. **Область применения.** Данный раздел регулирует только замены игрока по усмотрению ГМ и не влияет на обязательные замены, которые могут потребоваться в случае смерти или нетрудоспособности игрока LCL или в случае дисквалификации игрока LCL за нарушение настоящих Правил.
- 5.1.5. **Исключение из состава.** Для того, чтобы исключить игрока из своего состава, команда также разорвать заключенный с ним

договор.

- 5.1.6. **Ограничения на приобретение игроков.** Игрок, покидающий текущий состав или исключаемый из текущего состава LCL (по любой причине), не вправе вернуться в этот текущий состав вследствие другого обмена, найма Свободного агента или другой транзакции в течение как минимум 2 (двух) игровых недель с даты вступления в силу первоначальной транзакции, вследствие которой он покинул данный Текущий состав (за исключением случаев, в которых администрация LCL согласовывает такой переход в порядке исключения по своему усмотрению). Игровая неделя – это неделя, на которой проводятся матчи LCL.

## 5.2. Обмен игроками

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

- 5.2.1. **Количество.** Число игроков, которыми можно обмениваться во время сплита или сезона, не ограничено.
- 5.2.2. **Время.** Обмен должен происходить не ранее Даты начала обмена и должен завершиться не позднее Даты завершения обмена. Даты указаны ниже:

	Весенний сплит	Летний сплит
Дата начала обмена (начинается в 12:00:00 по московскому времени)	28 ноября 2019	TBD
Дата завершения обмена (завершается в 23:59:59 по московскому времени)	3 апреля 2020 года	TBD

### 5.2.3. Асимметричный обмен

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

- 5.2.3.2. Обмен игроками можно производить в любых пропорциях (например, 2 на 1, 3 на 2).
- 5.2.3.3. Можно без ограничений обменивать одного или нескольких основных игроков на одного или нескольких игроков Запаса.
- 5.2.3.4. В одной обменной транзакции могут участвовать более двух команд. В обмене могут принимать участие игроки из двух или более команд LCL (без ограничений). Пример обмена с участием трех команд («Треугольный обмен»): о Команда А передает игрока X команде Б. о Команда Б передает игрока Y команде В о Команда В передает игрока Z команде А.

#### 5.2.4. **Обмен на деньги**

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

#### 5.2.5. **Межрегиональный обмен**

- 5.2.5.1. Обмен игроков LCL возможен на любых игроков других регионов при выполнении требований параграфа 2.2.
- 5.2.5.2. Защищенные от обмена игроки. Команды должны заявить о частично защищенных игроках в Резюме.
- 5.2.5.3. Команды и игроки вправе также заключить свои соглашения о запрете на обмен или запрете на переуступку. Если такие соглашения осуществимы и вступили в законную силу, соответствующие игроки не могут участвовать в обмене.
- 5.2.5.4. LCL не признает «Привилегированных игроков» (то есть игроков, которые не могут стать Свободными агентами, и которые могут покинуть команду только в результате обмена или увольнения).

#### 5.2.6. **Пригодность для обмена**

Команды могут выставлять на обмен только игроков из Текущего состава. Обмен будущих игроков и/или игроков, с которыми не

подписан договор, не может быть одобрен LCL.

#### 5.2.7. **Разрешение LCL**

Запросы о разрешении на обмен должны быть заранее отправлены командой в LCL в письменном виде, и вступают в силу только после письменного разрешения LCL. Процесс рассмотрения запроса о разрешении на обмен заключается в том, что LCL подтверждает, что обмен происходит в разрешенные сроки, указанные в разделе 5.2.2, и что все требования и иные Правила соблюдены.

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

- Названия всех вовлеченных команд.
- Имена всех вовлеченных ГМ.
- Имена и позиции всех вовлеченных игроков.
- Статус всех вовлеченных игроков (Основной игрок/игрок Запаса).
- Описание обменов.
- Размер всех компенсаций, выплачиваемых одной командой в пользу другой в рамках обмена.
- Требуемая дата (даты) вступления обмена в силу.
- ГМ каждой участвующей в обмене команды должен подписать Запрос о разрешении на обмен. LCL не рассматривает Запросы о разрешении на обмен без подписей.
- Если предметом обмена выступает игрок, от которого, согласно Договору с игроком, требуется согласие на обмен, такой игрок также должен подписать Запрос о разрешении на обмен.

#### 5.2.8. **Дата вступления в силу**

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

### 5.3. **Переход Свободных агентов**

Условия использования Свободных агентов приводятся в данных Правилах

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

### 5.3.1. Определения

5.3.1.1. Свободный агент («**СА**»). СА – это игрок, имеющий право участвовать в LCL, который либо: (а) еще не подписал Договор с командой LCL, (б) покинул команду LCL, или его Договор истек и не был продлен. Если игрок ведет переговоры с одной из команд, он все равно остается СА. Свободный агент может перейти в любую команду LCL, если он по-прежнему соответствует правилам допуска LCL.

### 5.3.2. Время перехода Свободных Агентов

5.3.2.1. Команды могут заключить договор со Свободным агентом только в течение указанных ниже периодов. В любом сплите команды не могут принять в свой Текущий состав Свободных агентов вне указанных ниже сроков перехода Свободных агентов. Дата начала перехода Свободных агентов для следующего сезона – это 28 ноября 2020 года.

	Весенний сплит	Летний сплит
Начало перехода Свободных агентов (начинается в 12:00:00 по московскому времени)	28 ноября 2019	TBD
Завершение перехода Свободных агентов (завершается в 23:59:59 по московскому времени)	3 апреля 2020 года	TBD

### 5.3.3. Сохранение полного состава

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

#### 5.3.4. **Одобрение LCL**

Запрос разрешения на переход Свободного агента должен быть заранее направлен командой в письменном виде. Переход вступает в силу после письменного разрешения LCL. Процесс запроса разрешения на переход Свободного агента заключается в том, что LCL подтверждает, что переход происходит в разрешенные сроки, указанные в разделе 5.3.2, и что все требования и иные Правила соблюдены. Одобрение LCL включает проверку поведения в игре и вне игры. Одобрение LCL требуется как для главных тренеров, так и для игроков. Командам рекомендуется воздерживаться от объявления приобретения до завершения процесса одобрения со стороны LCL. Это относится и к повторному заключению договоров игроками или тренерами с той же организацией.

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

Запрос должен содержать следующую информацию:

- 5.3.4.1.1. Названия всех вовлеченных команд. Имена всех вовлеченных ГМ.
  - 5.3.4.1.2. Имена и позиции всех вовлеченных игроков.
  - 5.3.4.1.3. Статус всех вовлеченных игроков (Основной игрок/игрок Запаса).
  - 5.3.4.1.4. Требуемая дата (даты) вступления перехода в силу.
- 5.3.4.2. ГМ команды, принимающей Свободного агента, должен подписать Запрос разрешения на переход Свободного агента. LCL не рассматривает не подписанные Запросы разрешения на переход Свободного агента. Свободные агенты также должны подписать Запрос разрешения на переход

Свободного агента.

#### 5.3.5. **Дата вступления в силу**

Если команда желает приобрести нового игрока, то о таком приобретении следует заявить представителю LCL не позднее, чем за 72 часа до игры, в которой будет принимать участие этот игрок. Организаторы LCL оставляют за собой право разрешать или запрещать такое приобретение, в зависимости от того, удовлетворяет ли игрок всем требованиям и соблюдены ли все необходимые правила. После получения разрешения со стороны LCL свободный агент признается действительным игроком Текущего состава, если в Запросе разрешения на переход Свободного агента не указана более поздняя дата вступления в силу. Для ясности, добавления в Текущий состав могут совершаться в течении 72-часового периода, если приобретение Свободного агента осуществляется в период, указанный в Разделе 5.3.2. Тем не менее, игрокам, приобретенным в течение 72-часового периода, не допускается участвовать в играх той недели, в которую они приобретены.

#### 5.4. **Перевод игроков Запаса в Основной состав**

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

- 5.4.1. **Симметрия.** Перевод игрока Запаса в начальный состав должен происходить одновременно с обменом, понижением или выходом Основного игрока из команды, чтобы в начальном составе было не больше пяти игроков.
- 5.4.2. **Статус игрока, который ранее был Основным.** ГМ могут предложить пониженным игрокам место в Запасе. Если ГМ предпочитает не делать такого предложения (то есть, ГМ разрывает отношения команды с игроком) или если игрок отклоняет это предложение, ГМ может заполнить место в Запасе с помощью Свободного агента при условии выполнения описанных выше требований.
- 5.4.3. **Разрешение LCL.** Команды должны заранее подать LCL письменный запрос на повышение/понижение игрока за 48 часов до первой игры

недели LCL. Об изменениях состава следует сообщать по электронной почте. Если оповещение об изменении состава не получено, команда играет с последним одобренным составом. Процесс рассмотрения запроса на повышение/понижение игрока заключается в том, что руководство LCL подтверждает, что повышение/понижение происходит в разрешенные сроки, и что все требования и иные правила соблюдены.

- 5.4.3.1. Запрос на повышение/понижение игрока необходимо отсылать руководству LCL в определенные сроки. При этом необходимо предоставить следующие сведения:
  - 5.4.3.1.1. Название вовлеченной команды.
  - 5.4.3.1.2. Имя вовлеченного главного тренера.
  - 5.4.3.1.3. Имена и позиции всех вовлеченных игроков.
  - 5.4.3.1.4. Статус всех вовлеченных игроков (Основной игрок/игрок Запаса).
  - 5.4.3.1.5. Требуемая дата (даты) вступления повышения/понижения в силу.
- 5.4.3.2. Если команда пытается повысить/понизить игрока, от которого, согласно Договору с игроком, требуется согласие на повышение/понижение, такой игрок должен быть согласен с изменением своего статуса. Если игрок оспаривает изменение своего статуса, то решение такого спора определяется подписанным с игроком Договором.
- 5.4.3.3. Если команда пытается повысить/понизить игрока, от которого, согласно Договору с игроком, не требуется согласия на повышение/понижение, главный тренер команды должен подтвердить, что Договор, подписанный с данным игроком, позволяет команде повышать/понижать игрока без его предварительного согласия.
- 5.4.4. **Дата вступления в силу.** Повышение/понижение вступает в силу сразу после получения разрешения LCL, если в запросе на повышение/понижение игрока явно не указана более поздняя дата вступления в силу. При этом ни при каких условиях дата вступления в силу повышения/понижения игрока в данном сплите не может быть позднее Даты завершения обмена для этого сплита.

## 6. Игровое оборудование



## **6.1. Предоставляемое LCL оборудование**

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

- 6.1.1. Компьютер и монитор;
- 6.1.2. Звуковую гарнитуру (или наушники и микрофон);
- 6.1.3. Стол и стул.

По требованию игрока LCL представители LCL предоставят следующие виды оборудования для использования в официальных матчах LCL во время LAN-этапа турнира:

- 6.1.4. Клавиатуру для компьютера;
- 6.1.5. Компьютерную мышь и держатели проводов;
- 6.1.6. Коврик для мыши.

Все предоставляемое LCL оборудование выбирается по собственному усмотрению LCL.

## **6.2. Собственное оборудование игроков и команд**

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

- 6.2.1. Клавиатуру для компьютера;
- 6.2.2. Компьютерную мышь и держатели проводов;
- 6.2.3. Коврики для мыши.

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

Все оборудование, принадлежащее игрокам и командам должно быть предварительно предъявлено представителям LCL для получения их разрешения. Оборудование, на которое не получено разрешение, а также

оборудование, которое, по мнению представителей LCL, предоставляет игрокам несправедливые преимущества, к использованию не допускается. Вместо него игрокам будет предложено предоставленное LCL оборудование.

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

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

### **6.3. Замена оборудования во время LAN-этапа турнира**

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

### **6.4. Одежда игроков и тренеров**

Во время всех матчей LCL в формате LAN и во время предматчевых и послематчевых интервью со стороны LCL игроки должны быть одеты в официальную форму команды. Если у команды нет особых требований к одежде игроков, игроки должны носить брюки и закрытую обувь, а также заметный предмет одежды на верхней части тела с названием или логотипом команды во время любых мероприятий LCL. Все Основные игроки во время игры должны быть одеты одинаково.

Под одинаковыми предметами одежды подразумеваются рубашки, футболки, куртки и брюки.

Никакие дополнительные предметы одежды не могут быть надеты поверх формы на сцене. Джемпера или куртки не могут быть надеты сверху или

под низ официальной формы. Хлопковые футболки с длинным рукавом могут надеваться под форму, но на них не допускается нанесение логотипов спонсоров. Такие футболки (носимые под формой) не должны быть одинаковыми, но они должны либо подходить под цвета команды, либо быть нейтральных цветов.

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

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

## **6.5. Компьютерные программы и их использование**

Игрокам запрещается устанавливать свои собственные программы, и они обязаны использовать исключительно программы, предоставленные LCL. Это относится также к компьютерам в зоне подготовки. Если игрок желает установить программу на компьютер в зоне подготовки, он должен предварительно получить разрешение у представителя LCL.

- 6.5.1. **Голосовой чат.** Голосовой чат предоставляется только посредством системы, официально используемой для предоставляемых организаторами LCL гарнитур. Использование стороннего программного обеспечения для голосового чата (например, программы Skype) не допускается. Организаторы LCL по своему усмотрению могут осуществлять мониторинг голосового чата команды.
- 6.5.2. **Социальные сети и онлайн-общение.** Запрещается использовать турнирные компьютеры LCL для доступа к каким бы то ни было социальным сетям и сайтам для общения с целью получения информации или отправки сообщений. В частности, запрещено пользоваться Вконтакте, Facebook, Twitter, а также онлайн-форумами.

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

## 6.6. Учетные записи клиента

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

## 6.7. Настройки звука

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

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

## 6.8. Взаимодействие с оборудованием

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

# 7. Место проведения LAN игр, зоны соревнований и расписание

## 7.1. Доступ к месту проведения LAN игр

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

## **7.2. Игровая зона LAN-этапа лиги**

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

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

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

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

## **7.3. Зона подготовки**

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

## **7.4. Другие зоны для Членов команды**

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

## 8. Дополнительные игры регулярного сезона

### 8.1. Область применения дополнительных игр («тай-брейков»)

Настоящий Раздел 8 применяется для определения команды получающей проход в плей-офф в случае, если несколько команд имеют одинаковый процент побед по окончании любого регулярного подразделения сезона.

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

### 8.2. Расписание тай-брейков

Если необходимы дополнительные игры для разрешения конфликтов, то они будут проводиться во время, назначенное Главным судьей после последней игры Регулярного сезона, но до первого дня плей-офф.

### 8.3. Процесс выявления победителей

- 8.3.1. Команды с одинаковым результатом будут играть друг с другом, пока не будет определен победитель.
- 8.3.2. Если одинаковое количество очков набрали три и более команд, рассматриваются результаты личных встреч всех этих команд. Если одна и более команд превосходит по числу побед остальные команды с равным количеством очков (то есть более 50% от всех возможных побед в играх внутри ничьи), она/они признается/признаются победителем среди этих команд, а между остальными командами фиксируется новая ничья.
- 8.3.3. **Трехсторонняя ничья.** Между командами проводится мини-турнир по круговой схеме. Если по его результатам команды нельзя точно ранжировать (то есть результаты трех команд не 2-0, 1-1 и 0-2 соответственно), между командами проводится мини-турнир на выбывание. Места в турнирной сетке распределяются случайным образом, при этом одна команда автоматически попадает в финал.

- 8.3.4. **Четырехсторонняя ничья.** Между командами проводится мини-турнир до двух поражений, все матчи в котором состоят из одной игры. Места в турнирной сетке распределяются случайным образом. В первом раунде играют две пары команд, победители встречаются в Игре 3, а проигравшие - в Игре 4. Победитель Игры 3 объявляется занявшим первое место в сетке; проигравший в Игре 3 встречается с победителем Игры 4 в матче на определение 2 и 3 мест; а проигравший в Игре 4 объявляется занявшим 4 место.
- 8.3.5. **Пятисторонняя ничья.** Между командами проводится мини-турнир на выбывание. Места в турнирной сетке распределяются случайным образом, при этом две команды разыгрывают право участия в полуфинале в предварительном матче. Для точного ранжирования команд проводится матч за 3 место.
- 8.3.6. **Шестисторонняя ничья.** Между командами проводится мини-турнир на выбывание. Места в турнирной сетке распределяются случайным образом, при этом две команды автоматически попадают в полуфинал. Для точного ранжирования команд проводятся матч за 3 место и матч за 5 место.
- 8.3.7. **Семисторонняя ничья.** Между командами проводится мини-турнир на выбывание. Места в турнирной сетке распределяются случайным образом, при этом одна команда автоматически попадает в полуфинал. Для точного ранжирования команд проводятся матч за 3 место и турнир между проигравшими.
- 8.3.8. **Восьмисторонняя ничья.** Между командами проводится мини-турнир на выбывание. Места в турнирной сетке распределяются случайным образом. Для точного ранжирования команд проводятся матч за 3 место и турнир между проигравшими (включая матч за 7 место). Выбор сторон в дополнительных играх осуществляется подбрасыванием монеты.

## 9. Игры плей-офф.

Турнир, состоящий из двух раундов, в котором участвуют 4 лучших команд сплита регулярного сезона, распределяемых в сетке согласно их рейтингу регулярного сезона. Команда, занявшая первое место в рейтинге по итогам регулярного сезона, имеет право выбрать себе оппонента. Им может стать команда, занявшая третье или четвертое место рейтинга по итогам регулярного сезона по выбору обладателя первого места. Команда, занявшее второе место обязана играть с

единственной оставшейся без оппонента командой. Каждый раунд состоит из серии матчей до трех побед (best of 5).

Две (2) команды, выигравшие в первом раунде плей-офф, отправляются в гранд-финал (второй и заключительный раунд турнира) сплита Континентальной лиги. Для выявления третьего и четвертого места среди двух команд, проигравших в первом раунде плей-офф, по решению LCL может быть проведена отдельная серия матчей. Формат такой серии определяется представителями LCL, исходя из цели ее проведения.

## **10. Выплаты командам и игрокам, призы**

### **10.1. Вознаграждения командам**

Каждая команда, получившая право участвовать в Сезоне 2020 LCL, получит вознаграждение за участие от LCL («Вознаграждение команды»), в соответствии с индивидуальными соглашениями между LCL и каждой командой («Договор с командой»).

### **10.2. Вознаграждение игрокам**

Каждая команда обязуется распределить требуемое Минимальное вознаграждение игрокам начального состава в соответствии с условиями действующего Договора с командой. Если игрок теряет статус Основного игрока в течение сплита, а также если главный тренер заменяется или отсутствует, данный игрок или тренер должен получить пропорциональную часть минимального вознаграждения в соответствии с количеством игр, в которых он принял участие (рассчитывается как число игр регулярного чемпионата LCL, которые игрок провел в основном составе, разделенное на общее число игр регулярного сезона, которые провела команда во время сплита). Для ясности, если игрок официально исполнял роль игрока начального состава в игре, то он должны получить минимальную компенсацию за данную игру. Ни при каких условиях не допускается выплачивать игроку сумму меньше минимального вознаграждения за игру. Правила не ограничивают размер вознаграждения, выплачиваемого командой ее игрокам и тренеру.

### **10.3. Призы**

Во время игр плей-офф в конце Весеннего сплита и Летнего сплита, а также во время Чемпионата мира и других международных турниров команды



смогут получать призовые деньги в зависимости от успешности их выступления в данных соревнованиях.  
Распределение призового фонда в Весеннем и Летнем сплите LCL 2020 выглядит следующим образом:

- 1 место: 40% призового фонда (2 000 000 рублей)
- 2 место: 20% призового фонда (1 000 000 рублей)
- 3 место: 15% призового фонда (750 000 рублей)
- 4 место: 10% призового фонда (500 000 рублей)
- 5 место: 5% призового фонда (250 000 рублей)
- 6 место: 5% призового фонда (250 000 рублей)
- 7 место: 5% призового фонда (250 000 рублей)
- 8 место: 0% призового фонда (0 рублей)

## 11. Порядок проведения матча

### 11.1. Изменения расписания

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

### 11.2. Прибытие на игру

Члены команды, участвующие в мероприятии LCL, должны находиться в указанном судьей лобби в полном составе за 15 минут до начала матча или не позже времени, указанного представителями LCL. Менеджер команды должен убедиться за 60 минут до начала матча, что у всех игроков обновлён турнирный клиент, на котором будет сыгран матч.

Если одна из команд не появляется в полном составе (5 игроков) в течение 15 минут от времени старта, то команда оппонент будет объявлена победителем. Кроме того, отсутствующая команда по усмотрению судей может получить штраф, независимо от причин опоздания.

### 11.3. Роль судей

- 11.3.1. **Главный судья.** Главный судья является официальным лицом Лиги, ответственным за вынесение решения по каждой проблеме, вопросу

и ситуации, связанной с Матчем, которые возникают до, во время и сразу после матча. Их контроль включает, но не ограничивается:

- 11.3.1.1. Проверка состава команды перед матчем
  - 11.3.1.2. Проверка оборудования игроков и игровой зоны и наблюдение за ними (для LAN-стадии турнира)
  - 11.3.1.3. Объявление начала матча
  - 11.3.1.4. Объявление остановки и возобновления игр
  - 11.3.1.5. Вынесение наказаний за нарушение правил
  - 11.3.1.6. Принятие всех решений связанных с Матчем в соответствии с настоящими Правилами, включая остановки игры, пересоздание игры и технические поражения.
  - 11.3.1.7. Подтверждение окончания матча и его результатов
- 11.3.2. **Судьи.** Судьи – представители LCL, ответственные за разрешение любых проблем, вопросов и ситуаций, связанных с играми и возникающих до, во время и непосредственно после матча. Судьи работают от имени Лиги и подчиняются Главному судье. Судьи несут ответственность за:
- 11.3.2.1. Проверка состава команды перед матчем
  - 11.3.2.2. Выполнение указаний, направленных Главным судьей и другими официальными лицами Лиги и / или в поддержку настоящих Правил
  - 11.3.2.3. Контроль соблюдения всех Правил игроками на сцене, включая право требовать от Игроков принимать или воздерживаться от каких-либо действий
  - 11.3.2.4. Общение с игроками по любым вопросам, возникающим на сцене, в игре и вне ее
- 11.3.3. **Окончателность решения.** Неверное решение Судьи может быть пересмотрено,отменено или изменено Главным Судьей. Представители LCL по своему усмотрению оценивают во время или после матча вынесенное решение и определяют, была ли соблюдена процедура для вынесения справедливого решения. Если процедура не была соблюдена, представители LCL оставляют за собой право отменить решение судьи. Представителям LCL принадлежит право принятия окончательного решения по любым вопросам в ходе LCL.
- 11.3.4. **Запрет на ставки.** Все нормы, запрещающие делать ставки на результаты игр LoL в полном объеме действуют в отношении судей.

## 11.4. Версия игры и турнирный сервер

- 11.4.1. **Версия игры.** Для матчей Сезона 2020 используется текущая версия игры, доступная на основных игровых серверах, сразу после окончания тестового периода. Изменения используемого обновления остаются на усмотрение представителей LCL. Версия игры для проведения соревнований обновляется по прошествии полной календарной недели с выхода обновления на основных игровых серверах. Игра не обновляется, если уже началась неделя игр или плей-офф.

*Пример:* 1 февраля 2020 года в 23:59 выпущено обновление Х.Х. Версия с данным обновлением будет применяться в качестве основной для всех матчей, проводимых с 23:59 8 февраля 2020 года, если не началась неделя игр или плей-офф.

- 11.4.2. **Новые чемпионы.** Чемпионы, присутствующие на основных игровых серверах менее 2 недель, будут автоматически отключены. Решение об отключении переработанных чемпионов остается на усмотрение организаторов LCL.

*Пример:* Если чемпион был выпущен 1 февраля 2020 г., то его можно использовать во всех матчах LCL не ранее 13 февраля 2020 г.

## 11.5. Подготовка к матчу

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

- 11.5.1.1. Проверка качества всего предоставленного LCL оборудования
- 11.5.1.2. Подключение и настройка периферийных устройств
- 11.5.1.3. Проверка работы системы голосового чата
- 11.5.1.4. Настройка страниц рун
- 11.5.1.5. Изменение внутриигровых настроек

#### 11.5.1.6. Ограниченная внутриигровая разминка

- 11.5.2. **Расположение игроков.** Во время LAN-этапа турнира, в каждом матче игроки должны сидеть в том порядке, в каком они входят в лобби: верхняя линия, лес, средняя линия, стрелок, поддержка. Этот порядок следует рассматривать с точки зрения зрителя, стоящего перед игроками и читающего слева направо.
- 11.5.3. **Технические проблемы с оборудованием.** Если во время подготовительного периода у игрока возникает проблема, связанная с оборудованием, он должен незамедлительно сообщить о ней судье или представителю LCL.
- 11.5.4. **Техническая поддержка во время LAN-этапа турнира.** Представители LCL помогают с настройкой оборудования и решают любые проблемы, возникающие во время подготовительного периода.
- 11.5.5. **Своевременное начало матча.** Предполагается, что игроки решают все вопросы, связанные с подготовкой к матчу, в рамках выделенного на это времени и что матч начинается в установленное время. Представители LCL по своему усмотрению вправе применить штрафные санкции за задержку.
- 11.5.6. **Подтверждение предматчевой готовности.** Не позднее чем за десять минут до установленного времени начала матча представитель LCL проверяет и подтверждает, что каждый игрок готов к матчу. Как только все десять игроков подтвердят свою готовность, никто из них не вправе заходить в разминочную игру.
- 11.5.7. **Создание игрового лобби.** Представители LCL решают, каким образом будет создано игровое лобби. Сразу же после завершения тестирования представители LCL приглашают игроков присоединиться к игровому лобби в следующем порядке: верхняя линия, лес, средняя линия, стрелок, поддержка.

### 11.6. Настройки игры и фаза выбора/блокировки

- 11.6.1. **Общие настройки:**
- 11.6.1.1. Карта: Ущелье призывателей
  - 11.6.1.2. Размер команды: 5
  - 11.6.1.3. Допуск наблюдателей: Лобби

#### 11.6.1.4. Тип игры: Выбор для турнира

- 11.6.2. **Выбор стороны.** Во время регулярного сезона LCL стороны команд определяются в соответствии с пунктом 1.3.1 настоящих Правил. В матчах плей-офф команда, получившая более высокое место в сетке, имеет право выбора стороны во всех нечетных играх (то есть, в Игре 1, 3 и 5), а команда, получившая более низкое место в сетке, имеет право выбора стороны во всех четных играх (Игра 2 и 4). Например, команда, получившая более высокое место в сетке, может выбрать синюю сторону в первой игре, но красную сторону в третьей и пятой играх; команда же, получившая более низкое место в сетке, может выбрать красную сторону во второй игре и синюю сторону в четвертой игре. Команда, имеющая более высокую позицию в сетке, должна сообщить свое решение к дате фиксации составов на плей-офф.
- 11.6.3. **Выбор стороны в серии игр.** В случае с серией из нескольких игр команды должны объявить желаемые стороны после первой игры. Команда, имеющая право выбора (получившая более низкое место в сетке – в играх 2 и 4, а получившая более низкое место в сетке – в играх 3 и 5) должна за 4 минуты после разрушения некуса в предыдущей игре выбрать сторону для следующей игры. Это решение выносится одновременно с решением о возможных заменах в составе. Тренер должен уведомить судью о принятых командой решениях. Обе команды должны объявить свое решение к указанному сроку для подачи списков состава. Если матчи проводятся каждый день, то команды должны сообщить свое окончательное решение до 23:00 вечера, накануне трансляции (во временном поясе, где проводятся игры). Если решение не объявлено, по умолчанию команде назначается синяя сторона.
- 11.6.4. **Старт процесса выбора/блокировки.** Как только все десять игроков войдут в игровое лобби, представитель LCL попросит подтвердить, что обе команды готовы перейти к фазе выбора/блокировки (как описано ниже). Как только обе команды подтвердят готовность, представитель LCL поручит владельцу комнаты начать игру.
- 11.6.5. **Присутствие тренера.** Во время стадии выбора/блокировки тренеру предоставляется доступ в игровую зону и право общения с командой. За 5 секунд до окончания фазы обмена главный тренер должен покинуть игровую зону и занять указанное место.

#### 11.6.6. Фаза выбора/блокировки и выбор сторон

- 11.6.6.1. **Выбор чемпионов.** Представители LCL вправе принять решение об использовании либо функции «Выбор для турнира», либо выбора вручную (то есть, выбора посредством чата без использования внутриигровой функции). После начала выбора замены в составе команд запрещены. Игроки вправе играть за любого чемпиона из числа выбранных их командой, но их решение должен подтвердить представитель LCL.
- 11.6.6.2. **Порядок выбора и блокировки чемпионов.** Выбор и блокировка чемпионов осуществляются в формате «змейки» согласно следующей схеме: Синяя команда = А; Красная команда = В Блокировка: АВАВАВ; Выбор: АВВААВ  
Блокировка: ВАВА; Выбор: ВААВ
- 11.6.6.3. **Ошибка при выборе или блокировке.** В случае если при выборе или блокировке чемпиона допущена ошибка, допустившая ошибку команда должна уведомить об этом представителя LCL до того, как другая команда сделает следующий выбор или блокировку. В этом случае процесс воспроизводится повторно до той точки, в которой была допущена ошибка, чтобы допустившая ее команда могла ее исправить. Если следующий выбор или блокировка сделаны до того, как допустившая ошибку команда уведомила о ней представителя LCL, ошибочный выбор или блокировка считаются окончательными.
- 11.6.6.4. **Обмен чемпионами.** Команды должны завершить обмен чемпионами до 20-секундной отметки во время фазы обмена, иначе их ждет штраф в последующих играх.
- 11.6.6.5. **Фиксация результатов выбора/блокировки.** Процесс выбора/блокировки происходит с использованием функции «Выбор для турнира» клиента. Если процесс выбора/блокировки завершается значительно раньше окончания подготовки к игре, представители LCL по своему усмотрению могут записать выбранных и заблокированных чемпионов и вручную отменить старт игры.
- 11.6.7. **Ограничения в отношении элементов игрового процесса.** В любое время до матча или во время матча могут быть введены те

или иные дополнительные ограничения, если имеются неполадки с любыми предметами, чемпионами, талантами или заклинаниями призывателя, а также по любой другой причине по усмотрению LCL.

- 11.6.8. **Начало игры после фазы выбора/блокировки.** Игра начнется сразу после завершения процесса выбора/блокировки, если представителем LCL не заявлено иное. В этот момент представители LCL удаляют из игровой зоны любые печатные и письменные материалы, включая записи, сделанные Членами команды. Игрокам не разрешается покидать игру во время между завершением процесса выбора/блокировки и началом игры (оно также называется «Свободным Временем»).
- 11.6.9. **Контролируемый запуск игры.** В случае если при запуске игры наблюдается ошибка или если представители LCL приняли решение отделить процесс выбора/блокировки от запуска игры, представитель LCL может запустить игру контролируемым образом, используя «Выбор вслепую». В этом случае все игроки выбирают чемпионов в соответствии с результатами предыдущего действительного заверщенного процесса выбора/блокировки.
- 11.6.10. **Медленная загрузка игры.** Если ошибка Bugsplat, разрыв соединения или любая другая техническая проблема мешают процессу загрузки и не позволяют игроку присоединиться к игре после ее начала, игра должна быть немедленно остановлена, пока к ней не присоединятся все десять игроков.

## 12. Паузы и ошибки игры

### 12.1. Определение терминов

- 12.1.1. **Непреднамеренный разрыв соединения.** Потеря соединения с игрой со стороны игрока вследствие проблем с игровым клиентом, сервером, сетью или компьютером игрока.
- 12.1.2. **Намеренный разрыв соединения.** Потеря соединения с игрой со стороны игрока вследствие действий игрока (например, выхода из игры). Любые действия игрока, приводящие к разрыву соединения, считаются намеренными, вне зависимости от истинных намерений игрока.

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

## 12.2. Остановка игры

Если игрок намеренно разрывает соединение без остановки игры или уведомления представителя LCL, представитель LCL вправе не объявлять остановку. Во время любой остановки игры игроки не могут покидать игровую зону без разрешения представителя LCL (для матчей в формате LAN).

- 12.2.1. **Остановка по распоряжению.** Представители LCL могут распорядиться остановить игру или дать команду «Пауза» по своему исключительному усмотрению и в любое время.

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

- 12.2.2.1. Непреднамеренный разрыв соединения
- 12.2.2.2. Неисправность оборудования или проблема с программным обеспечением (например, проблемы с питанием монитора, выход из строя периферийных устройств или сбой игры)
- 12.2.2.3. Физические помехи для игрока, участвующего в матче формата LAN (например, вмешательство зрителя или сломавшийся стул)

- 12.2.3. **Болезнь, травма или нарушение здоровья.** Болезнь, травма или нарушение здоровья игрока не являются допустимыми причинами для остановки игры игроком. При возникновении подобных обстоятельств команда игрока должна информировать представителя LCL, который по своему исключительному усмотрению принимает решение об остановке, чтобы определить, насколько игрок готов к игре, хочет и может ли он продолжить игру через разумный промежуток времени, устанавливаемый представителем LCL, но не превышающий десяти (10) минут. Если представитель LCL решает, что указанный игрок не может продолжить игру через такой промежуток времени, то команде указанного игрока присуждается техническое поражение, если только



представитель LCL по своему усмотрению не решит, что игровая ситуация позволяет присудить ей победу.

- 12.2.4. **Возобновление игры.** Игроки не имеют права возобновлять игру после остановки. Когда после получения разрешения на возобновление игры со стороны представителя LCL все игроки проинформированы о нем и находятся в состоянии готовности за своими компьютерами, капитан команды подтверждает в игровом чате, что обе команды готовы к возобновлению игры, после чего внутриигровые наблюдатели снимают игру с паузы.
- 12.2.5. **Несанкционированная остановка.** Если игрок останавливает или возобновляет игру без разрешения представителя LCL, это считается нечестной игрой и представитель LCL по своему усмотрению определяет наказание.
- 12.2.6. **Общение игроков во время остановки игры в формате LAN.** В целях обеспечения честности игры со стороны всех команд, игрокам во время остановки игры не разрешается каким бы то ни было образом общаться друг с другом. Во избежание разночтений: игроки могут общаться с судьей, но только по специальному указанию и для определения и устранения причины остановки. Если остановка длится достаточно долго, судьи вправе по своему исключительному усмотрению разрешать игрокам разговаривать перед возобновлением игры с целью обсуждения создавшихся условий.

## 13. Неисправности в игре

### 13.1. Определение терминов

- 13.1.1. **«Инструмент восстановления».** Инструмент Восстановления После Детерминированной Аварии.
- 13.1.2. **Ошибка.** Событие или процесс в игре, которые приводят к неправильному или неожиданному результату или приводят к непреднамеренному поведению Игры или аппаратного устройства.
- 13.1.3. **Незначительная ошибка.** Ошибка (включая непреднамеренный сбой оборудования), которая в худшем случае неудобна для игроков. Степень неудобства определяется судьями Лиги. Это может включать в себя ошибки, которые изменяют отображение показателей, статистики в игре или игровую механику таким образом,

что, хотя и не наилучшим образом, при необходимости можно играть с ними. В целях избежания сомнений эти ошибки не влекут за собой перезапуск игры.

- 13.1.4. **Значимая ошибка.** Ошибка, которая существенно не изменяет конкурентную целостность Игры. Это означает, что для устранения проблем, связанных с таким типом ошибок есть шаги по смягчению последствий (например, перезапуск клиента или компьютера). В качестве альтернативы, это может включать ситуации, когда влияние ошибки может быть нивелировано с помощью других внутриигровых функций.

Эта категория также включает в себя известные ошибки, список которых предоставляется командам перед Играми (обычно взаимодействие чемпиона, предмета или среды), для которых не будет предлагаться пересоздание игры.

Главный судья Лиги может по своему усмотрению предлагать «Инструмент восстановления» в случае возникновения известной ошибки, если, по собственному усмотрению принимает решение, что она оказывает значительное влияние на конкурентоспособность игры. Официальные лица Лиги не будут предлагать «Инструмент восстановления», если по своему усмотрению они решат, что Игрок или Команда намеревались или преднамеренно вызвали ошибку. Для принятия решения об использовании «Инструмента восстановления» официальные лица Лиги должны рассматривать Значимую ошибку, как Незначительную ошибку или Критическую ошибку, в зависимости от ситуации. Если «Инструмент восстановления» не сможет восстановить Игру или если какой-либо Игрок вызовет повторение ошибки, игра продолжается без возможности пересоздания или дополнительного использования «Инструмента восстановления».

- 13.1.5. **Непреднамеренный сбой оборудования.** Отказ любого оборудования, включая сбой сервера, сбой монитора или ПК или сбой периферийного устройства. Это не включает аппаратный сбой, вызванный Игроком, в том числе преднамеренное повреждение или разрушение периферийного устройства Игрока, повреждение монитора или Игрока, мешающего работе ПК. Решение о том, является ли аппаратный сбой непреднамеренным, остается на усмотрение судей и официальных лиц Лиги.

- 13.1.6. **Критическая ошибка.** Ошибка (в том числе непреднамеренная аппаратная ошибка), которая значительно подрывает способность игрока вести конкурентную борьбу, существенно меняет игровую механику или ситуацию, в которой внешние условия окружающей среды становятся неприемлемыми. Решение о том, помешала ли ошибка возможности игрока вести конкурентную борьбу остается на усмотрение Главного судьи и официальных лиц Лиги.
- 13.1.7. **Воспроизводимая ошибка.** Ошибка или критическая ошибка, которая присутствует постоянно и не связана с ошибкой игрока. Программная ошибка считается Воспроизводимой, если она носит постоянный характер и не является следствием ошибки со стороны игрока. При этом наблюдатель должен иметь возможность подтвердить наличие ошибки, посмотрев повтор соответствующего момента. Представитель лиги должен быть в состоянии увидеть такую ошибку по запросу для подтверждения Ошибки или Критической ошибки.
- 13.1.8. **Патовая ситуация.** Ошибка или другое обстоятельство, которое требует перезапуска Игры. К таким обстоятельствам относятся (i) случаи критических ошибок, когда «Инструмент восстановления» недоступен или не может восстановить игру; (ii) Ошибки, которые нельзя исправить или избежать с помощью «Инструмента восстановления», включая ошибки чемпиона или образа, которые могут потребовать отключения такого чемпиона или образа; или (iii) любой другой случай по усмотрению Главного судьи и официальных представителей Лиги.
- 13.1.9. **Значимость.** Значимость имеют любые события из следующего списка. Любые (i) смерти персонажа игрока; (ii) взятые объекты (башня, ингибитор, Дракон, Герольд или Барон Нашор), без сопротивления другой команды; или (iii) использование R-умения, предмета или заклинания призывателя, которое имеет время восстановления 110 секунд или дольше. Ультимативное умение или заклинание призывателя, используемое, по мнению официальных лиц Лиги, с целью инициирования статуса Значимости в соответствии с этим правилом, запрещено. Другие факторы, такие как обзор (размещенные или уничтоженные тотемы), убийство миньонов и т. д., хоть и имеют определенную ценность в игре, но не повышают уровень Значимости и опускаются во время рассмотрения вопроса о том, использовать ли «Инструмента восстановления».
- 13.1.10. **“Фаза нейтралитета” игры.** Момент в игре, в котором обе

команды не взаимодействуют друг с другом, либо имеется незначительное взаимодействие.

13.1.11. **Протокол приостановки.** Как только игрок узнает об ошибке, игрок должен приостановить игру как можно скорее, используя один из перечисленных ниже методов, и предупредить официальных лиц Лиги об ошибке. Эти методы:

13.1.11.1. Ошибка с оборудованием:

13.1.11.1.1. Приостановка игры с помощью команды / pause;

13.1.11.1.2. Просить товарища по команде сделать паузу по звуковой голосовой связи.

13.1.11.2. Ошибка в игре:

13.1.11.2.1. Запрос у судьи о разрешении на приостановку игры.

Во избежание сомнений, если Игрок громко просит разрешение, у судьи на приостановку Игры, даже если судья не дает разрешение и Игра не была немедленно приостановлена, считается, что Игрок запросил паузу, как только это было возможно. Кроме того, может быть нецелесообразно вызывать немедленную паузу при обнаружении ошибки, если, например, две команды взаимодействуют друг с другом в игре. В таких случаях официальные лица Лиги могут решить, что нецелесообразно ставить игру на паузу до завершения боя.

Если есть основания полагать, что игрок пытался отложить сообщение об ошибке, ожидая возможного перезапуска игры в более благоприятное время, то перезапуск не производится.

13.1.12. **Зачетная игра**

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

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

- 13.1.12.2. Установление визуального контакта между игроками команд-соперниц.
- 13.1.12.3. Вход, разведка или использование направленного умения на территории леса противника, что включает уход от реки или вход в кусты, прилегающие к лесу противника.
- 13.1.12.4. Достижение таймером игры двух минут (00:02:00).

## **13.2. Доступность и использование «Инструмента восстановления».**

Если в какой-либо момент во время матча в игре возникает ошибка, официальные лица лиги должны сначала определить, выполнил ли игрок протокол приостановки, указанный выше. Если Игра была временно приостановлена, официальные лица Лиги должны определить, является ли ошибка Воспроизводимой ошибкой. Если это Воспроизводимая ошибка, официальные лица Лиги должны затем определить, является ли ошибка Незначительной ошибкой, Критической ошибкой или Патовой ситуацией.

### **13.2.1. Незначительная ошибка**

- 13.2.1.1. Если ошибка является Незначительной ошибкой, официальные лица Лиги должны определить ближайшую Фазу нейтралитета и есть ли потеря Значимости для любой команды, связанная с использованием «Инструмента восстановления» для возврата в ближайшую Фазу нейтралитета игры. Если с Незначительной ошибкой связана потеря Значимости, «Инструмент восстановления» недоступен, и Игроки должны продолжить игру.
- 13.2.1.2. В случае Незначительной ошибки без потери Значимости официальные лица Лиги должны определить (i) сможет ли «Инструмент восстановления» восстановить Игру; и (ii) будет ли возвращение Игры в более раннее состояние способствовать исправлению ошибки или будет ли возможность избежать условия срабатывания ошибки. Если «Инструмент восстановления» не может восстановить Игру или возвращение Игры в более раннее состояние не исправит или не устранил Ошибку, он не будет использоваться, и Игроки будут должны продолжить игру.
- 13.2.1.3. Если официальные лица Лиги решат, что использование «Инструмента восстановления» является целесообразным, официальные лица Лиги должны определить, помешала ли Незначительная ошибка одной или обеим командам (в таком

случае, Главный судья должен определить наиболее пострадавшую команду). Судья должен предложить наиболее пострадавшей команде возможность воспользоваться «Инструментом восстановления», не сообщая какую конкретно Фазу нейтралитета игры для восстановления выбрали официальные лица Лиги.

### **13.2.2. Критическая ошибка**

- 13.2.2.1. В случае критической ошибки официальные лица Лиги должны определить (i) сможет ли «Инструмент восстановления» восстановить Игру; и (ii) исправит ли ошибку возвращение Игры в более раннее состояние или появится ли возможность избежать условия срабатывания ошибки.
- 13.2.2.2. Если «Инструмент восстановления» не может восстановить Игру, или возврат Игры в более раннее состояние не исправит или не позволит избежать Ошибки, тогда Критическая ошибка переходит в статус Патовой Ситуации.
- 13.2.2.3. В случае Критической ошибки, официальные лица Лиги определяют, повлияла ли Критическая ошибка в одной или двум командам. Судья должен предложить наиболее пострадавшей команде возможность воспользоваться «Инструментом восстановления», не сообщая какую конкретно Фазу нейтралитета игры для восстановления выбрали официальные лица Лиги. Если соответствующей фазы игры не существует, Игроки все равно могут быть возвращены в любое место до ошибки, подходящее по мнению официальных лиц Лиги. В случае, если официальные лица Лиги определяют, что последствия использования «Инструментом восстановления» будут хуже, чем последствия перезапуска Игры, они могут предложить перезапуск любой Команде, находящейся в невыгодном положении.

### **13.2.3. Патовая ситуация.**

В случае патовой ситуации официальные лица Лиги должны следовать инструкциям перезапуска, изложенным в Разделе 13.3.

## **13.3. Перезапуск игры**

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

- 13.3.1. **Перезапуск до статуса ЗИ.** Ниже приведены примеры ситуаций, в которых игра может быть перезапущена до того, как она приобрела статус ЗИ.
- 13.3.1.1. Если игрок замечает, что настройки рун, талантов или интерфейса были применены неправильно из-за программной Ошибки, возникшей между нахождением в лобби и началом игры, игрок может остановить игру, чтобы исправить эти настройки. Если указанные настройки исправить не удастся, игра может быть перезапущена.
  - 13.3.1.2. Если представитель LCL решает, что технические трудности не позволяют нормально возобновить игру (в том числе это касается возможности команды находиться в должном месте во время определенных игровых событий, таких как появление миньонов).
  - 13.3.1.3. Любые обстоятельства, которые позволяют перезапустить после получения игры статуса ЗИ
- 13.3.2. **Перезапуск при статусе ЗИ.** Ниже приведены примеры ситуаций, в которых игра может быть перезапущена после того, как она приобрела статус ЗИ.
- 13.3.2.1. Если представитель LCL сочтет, что в Игре на любой стадии наблюдается Патовая ситуация.
  - 13.3.2.2. Если представитель LCL сочтет, что окружающие условия не позволяют вести честную игру (например, наблюдаются чрезмерный шум, неблагоприятные погодные условия, недопустимые угрозы безопасности).
- 13.3.3. **Процедура перезапуска.**
- В случае Патовой ситуации, в которой официальные лица Лиги намереваются объявить перезапуск, официальные лица Лиги должны сначала рассмотреть вопрос о том, должна ли команда одержать победу в игре.

- 13.3.3.1. **Техническая победа.** В случае если наблюдаются технические трудности, которые требуют от представителей LCL решения о перезапуске игры, вместо перезапуска представители LCL могут присудить одной из команд техническую победу. Если по часам игры прошло более 20 минут (00:20:00), представители LCL по своему исключительному усмотрению могут постановить, что одна из команд с достаточной степенью уверенности не может избежать поражения. При определении достаточной степени уверенности могут учитываться указанные ниже критерии.
- 13.3.3.1.1. **Разница в количестве золота.** Разница в количестве золота у команд превышает 33%.
- 13.3.3.1.2. **Разница в количестве оставшихся башен.** Разница в количестве оставшихся у команд башен превышает семь.
- 13.3.3.1.3. **Разница в количестве действующих ингибиторов.** Разница в количестве действующих ингибиторов команд превышает два.
- 13.3.3.2. **Контролируемое окружение.** В случае перезапуска игры, не достигшей статуса ЗИ, могут сохраняться некоторые элементы состояния, в том числе, помимо прочего, результат выбора/блокировки и заклинания призывателя. Если же игра достигла статуса ЗИ, то представители LCL не сохраняют никаких настроек.
- 13.3.3.3. **Подтверждение настроек со стороны игроков.** Капитан каждой команды должен удостовериться в том, что все игроки его команды установили желаемые настройки до достижения игрой статуса ЗИ. Любая ошибка в подтверждении со стороны игроков не является основанием для перезапуска игры, после того как она достигла статуса ЗИ.
- 13.3.3.4. **Отключение чемпиона или образа.** Исключением из этих правил служит тот случай, когда перезапуск происходит из-за программной ошибки с чемпионом, из-за чего настройки игры (включая результат выбора и блокировки) становится невозможно воспроизвести вне зависимости от того, достигла ли игра статуса ЗИ, и такой чемпион становится недоступным для выбора по меньшей мере во всех оставшихся играх текущего дня, если только программная ошибка не будет



отождествлена со специфическим элементом игры, который можно полностью удалить (например, с образом, который можно отключить).

- 13.3.3.5. **Право на перезапуск игры и «Инструмента восстановления».** Официальные лица Лиги могут использовать «Инструмент восстановления» в любое время или перезапустить любую Игру, если официальные лица Лиги, по своему собственному и абсолютному усмотрению, считают, что такие действия необходимы для сохранения наилучших интересов Лиги. Эта власть никоим образом не ограничена отсутствием какого-либо конкретного пункта в настоящих Правилах.

## 14. Послематчевый процесс

### 14.1. Послеигровой процесс

- 14.1.1. **Результаты.** Представители LCL подтверждают и фиксируют результаты игры.
- 14.1.2. **Сообщение о технических проблемах.** Игроки указывают представителям LCL на имевшие место технические проблемы.
- 14.1.3. **Перерыв.** Представители LCL сообщают игрокам об оставшемся времени до начала фазы выбора/блокировки следующей игры. Фаза выбора/блокировки, начинается по графику, независимо от того, полностью ли присутствует команда в игровой зоне в этот момент. Представители LCL по своему усмотрению могут войти в учетную запись игрока и присоединиться к игровому лобби от его имени. Если в игровой зоне на начало фазы выбора/блокировки присутствует только один член команды, он может выбирать и блокировать чемпионов от имени всех членов своей команды; если на начало фазы выбора/блокировки в игровой не присутствует ни одного игрока команды, то этой команде присуждается техническое поражение.
- 14.1.4. **Результаты технического поражения.** Для матчей, закончившихся техническим поражением, регистрируется минимальный счет, необходимый для победы другой команды (например, 1:0 для матчей из одной игры, 2:0 для матчей из трех игр, 3:0 для матчей из пяти игр). Никакой другой статистики для матчей, закончившихся техническим поражением, не фиксируется.

## 14.2. Послематчевый процесс

- 14.2.1. **Результаты.** Представители LCL подтверждают и фиксируют результаты матча.
- 14.2.2. **Следующий матч.** Игрокам сообщается их текущее положение на турнире и информация о следующем по расписанию матче.
- 14.2.3. **Послематчевые обязательства.** Игрокам сообщается обо всех имеющихся у них послематчевых обязательствах, в том числе, помимо прочего, о необходимости появиться на публике, об интервью средствам массовой информации и о последующем обсуждении любых связанных с матчем вопросов.

## 15. Поведение игроков

- 15.1. **Намерение не имеет значения.** Если прямо не указано иное, правонарушения и нарушения настоящих Правил наказуемы, независимо от того, были ли они совершены умышленно или нет. Попытки совершить правонарушения также наказуемы.

### 15.2. Поведение во время игры.

Указанные ниже действия считаются проявлениями нечестной игры и влекут за собой наложение наказания по усмотрению представителей LCL.

- 15.2.1. **Сговор.** Сговор – это соглашение между двумя или более игроками и/или сообщниками с целью получения преимущества над соперниками. К сговору, помимо прочего, относится следующее:
  - 15.2.1.1. Договоренность между двумя и более игроками не наносить друг другу урона, не создавать препятствий или не совершать иных действий, разумно ожидаемых в соревновательной игре.
  - 15.2.1.2. Договоренность поделить призовые деньги и/или иную награду.
  - 15.2.1.3. Обмен сигналами, электронными или иными, между игроком и его сообщником.

- 15.2.1.4. Намеренный проигрыш с целью получения вознаграждения или по другой причине, а также побуждение другого игрока к намеренному проигрышу.
- 15.2.1.5. Сговор с целью заранее определить распределение по командам свободных агентов и/или сговор с целью установить определенный уровень зарплат для членов команды и/или будущих членов команды.
- 15.2.2. **Нарушение духа соревнований.** От команд LCL всегда ожидается игра в полную силу. Команды должны избегать нечестного и неспортивного поведения. Во избежание возможных сомнений: при определении, было ли нарушено это правило, композиция команды и ее действия во время фазы выбора/блокировки не рассматриваются.
- 15.2.3. **Взлом.** Под взломом понимается любая модификация игрового клиента League of Legends любым игроком, любой командой или любым лицом, действующим по поручению игрока или команды.
- 15.2.4. **Использование уязвимостей.** Под использованием уязвимостей подразумевается преднамеренное использование любой ошибки в игре для получения преимущества, в том числе ошибки при покупке предметов, ошибки при взаимодействии с нейтральными монстрами, ошибки с умениями чемпионов, а также использование любой другой функции игры, которая, по убеждению представителей LCL, работает не так, как было задумано.
- 15.2.5. **Использование запрещенных чемпионов, предметов или их сочетаний.** Под использованием запрещенных чемпионов, предметов или их сочетаний подразумевается использование (выбор или покупка) чемпионов, предметов или их сочетаний, которые были административно запрещены представителем LCL. О подобных запретах сообщается менеджеру команды до начала игр.
- 15.2.6. **Подглядывание.** Наблюдение за экраном для зрителей или попытка посмотреть на него.
- 15.2.7. **Игра с чужой учетной записи.** Игра с учетной записи другого игрока, равно как и подстрекательство, побуждение либо поощрение третьего лица или указание ему играть с учетной записи другого игрока.

- 15.2.8. **Использование методов нечестной игры.** Использование любых устройств, методов и/или программ для нечестной игры (устройства отправления сообщений, жесты руками и т.п.)
- 15.2.9. **Намеренный разрыв соединения.** Намеренный разрыв соединения без основательных и явным образом указанных причин.
- 15.2.10. **Нарушения по усмотрению LCL.** Любые другие действия (либо бездействие), по исключительному усмотрению представителей LCL нарушающие настоящие Правила и/или стандарты соревновательной игры, установленные LCL.

### 15.3. Поведение игрока по отношению к другим

- 15.3.1. **Брань и агрессивная речь.** Членам команд запрещено использовать непристойную, грязную, пошлую, оскорбительную, угрожающую, бранную, пасквильную, клеветническую, бесчестящую или по другим признакам обидную и неприятную речь, а также поощрение и разжигание ненависти и предвзятого поведения в игровой зоне и рядом с ней. Членам команд запрещено использовать любые средства, сервисы и оборудование, предоставленное или выделенное LCL и ее подрядчиками, для публикации, передачи, распространения или обнародования другими способами подобных запрещенных высказываний.
- 15.3.2. **Грубое поведение/оскорбления.** Члены команды не должны совершать каких-либо действий или демонстрировать какие-либо жесты в отношении Членов команды-соперницы, которые являются оскорбительными, передразнивающими, нарушающими порядок или враждебными, равно как и побуждать кого бы то ни было к подобным действиям или жестам.
- 15.3.3. **Неуважительное поведение.** Неуважительное поведение по отношению к Членам другой команды, представителям LCL или зрителям недопустимо. Повторяющиеся нарушения норм поведения, включая, помимо прочего, использование компьютеров других игроков, постоянные прикосновения к нежелающим этого лицам или использование без спроса чужого имущества, влекут за собой наказание. Члены команды и их гости (при наличии) должны относиться ко всем присутствующим на матче лицам с уважением.

### 15.4. Другое запрещенное поведение

- 15.4.1. **Порча оборудования и помехи работе студии во время LAN-этапа турнира.** Ни один член команды не вправе трогать или другим образом влиять на работу осветительных приборов, камер и другого оборудования студии. Членам команды запрещается стоять на стульях, столах и другом оборудовании студии. Члены команды обязуются выполнять все требования представителей студии LCL.
- 15.4.2. **Несанкционированное общение.** Все мобильные телефоны, планшеты и другие устройства коммуникации, позволяющие общаться голосом и/или подающие звуковые сигналы, на протяжении игры должны быть отключены. В игровой зоне игрокам запрещается отправлять и принимать текстовые сообщения и электронные письма. Во время матча Основной игрок может общаться только с Основными игроками его команды.
- 15.4.3. **Недопустимая одежда.** Членам команды разрешается носить одежду с различными логотипами или рекламными надписями. LCL оставляет за собой право в любое время запретить ношение неподобающей или оскорбительной одежды:
- 15.4.3.1. Содержащей ложные, бездоказательные или необоснованные претензии в отношении любого продукта или услуги, а также заявления, которые представители LCL по своему исключительному усмотрению могут счесть неэтичными.
  - 15.4.3.2. Содержащей рекламу лекарственных средств, не находящихся в свободном обороте, табачной продукции, огнестрельного оружия или боеприпасов.
  - 15.4.3.3. Содержащей любые материалы, имеющие отношение к любой активности, являющейся нелегальной в любом регионе LCL, в том числе лотереям, а также мероприятиям, услугам или продуктам, которые поощряют или рекламируют азартные игры.
  - 15.4.3.4. Содержащей оскорбительные, нецензурные, пошлые, вызывающие отвращение материалы, равно как и материалы, которые описывают или изображают физиологические функции или их результаты, а также материалы, считающиеся социально неприемлемыми.
  - 15.4.3.5. Содержащей рекламу порнографических сайтов или порнографической продукции.
  - 15.4.3.6. Содержащей товарные знаки, охраняемые авторским правом материалы или иные элементы интеллектуальной собственности, используемые без согласия правообладателя или могущие привести к обвинениям в адрес LCL или

аффилированных лиц в нарушении прав на интеллектуальную собственность, незаконном использовании или других формах недобросовестной конкуренции.

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

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

15.4.5. **Личность игроков.** Игрокам запрещается закрывать лицо или пытаться скрыть свою личность от представителей LCL. Представители LCL в любое время должны иметь возможность установить личность каждого игрока и вправе требовать от игрока убрать любые элементы, препятствующие установлению личности или отвлекающие других игроков или представителей LCL. По этой причине, а также согласно параграфу 6.7 Правил, ношение головных уборов не разрешается.

## 15.5. Препятствие для работы судей.

15.5.1. Во время игровой паузы или другой остановки игры (включая сбой игрового сервера) ни один из членов Команды во время LAN-этапа турнира не может находиться за кулисами рядом с Главным Рефери или любым Рефери, а также ни один из Участников Команды не может пытаться связаться с Главным Рефери, Рефери или любое должностное лицо Лиги относительно остановки игры.

15.5.2. Любые другие действия во время и вне игр, по исключительному усмотрению Главного Судьи препятствующее выполнению обязанностей судей в полном объеме.

## 15.6. Непрофессиональное поведение

15.6.1. **Ответственность за нарушение Правил.** Если явным образом не установлено иное, нарушение настоящих Правил влечет за собой наказание вне зависимости от того, совершено оно преднамеренно или нет. Попытки нарушить Правила также влекут за собой наказание.

15.6.2. **Травля.** Травля запрещена. Под травлей подразумеваются систематические и повторяющиеся на протяжении значительного

периода времени недружелюбные действия или отдельное вопиющее действие с целью изолировать человека, подвергнуть его осмеянию или оскорбить его достоинство.

- 15.6.3. **Сексуальное домогательство.** Сексуальное домогательство запрещено. Под сексуальным домогательством понимается нежелательное преследование сексуального характера. При этом оценку поведения следует основывать на том, сочтет ли разумный человек подобное поведение нежелательным или оскорбительным. Угрозы и принуждение сексуального характера, а также обещание предоставить преимущество в обмен на действия сексуального характера абсолютно недопустимы.
- 15.6.4. **Дискриминация и унижение чести и достоинства.** Членам команд запрещается оскорблять честь и достоинство страны, отдельного лица или группы лиц посредством презрительных, дискриминационных или унижающих честь и достоинство слов, выражений или действий, указывающих на расу, цвет кожи, национальность, государственную и социальную принадлежность, язык, религию, политические и иные взгляды, финансовый и иной статус, происхождение, сексуальную ориентацию и иные личные характеристики.
- 15.6.5. **Высказывания по поводу LCL, Riot Games и League of Legends.** Члены команд не должны осуществлять или поддерживать любые высказывания и действия, наносящие или призванные нанести ущерб LCL, компании Riot Games, ее аффилированным лицам или League of Legends и признаваемые таковыми по исключительному усмотрению LCL.
- 15.6.6. **Разглашение информации без разрешения.** Командам будет предложено подписать бумаги о неразглашении определенных сведений в течение сезона LCL. Такое соглашение необходимо для поддержания определенных ожиданий от LCL. Некоторая информация, будучи разглашенной, может предоставить нечестное преимущество другим командам в предстоящих матчах. По этой причине, если члену команды было запрещено разглашать информацию, которая может помешать соревновательному процессу, но он продолжает ее разглашать, то на такого Члена команды или его команду может быть наложено наказание.
- 15.6.7. **Расследование поведения игрока.** Если LCL или компанией Riot Games установлено, что тот или иной Член команды нарушил Кодекс

призывателя, Условия использования LoL или другие правила LoL, то представители LCL вправе назначить ему наказание по своему исключительному усмотрению. Если представитель LCL связывается с Членом команды чтобы уточнить необходимую для расследования информацию, Член команды обязан говорить правду. Если Член команды утаивает какую-либо информацию или вводит представителя LCL в заблуждение и мешает расследованию, то такой Член команды или вся его команда могут быть подвергнуты наказанию.

- 15.6.8. **Преступная деятельность.** Члены команд не могут участвовать в любой деятельности, запрещенной общим правом, законодательством или соглашениями, которая ведет или может считаться ведущей к признанию игрока виновным в любом суде надлежащей юрисдикции.
- 15.6.9. **Конфиденциальность.** Члены команды не должны раскрывать какую бы то ни было конфиденциальную информацию, предоставленную им LCL или аффилированным лицом Riot Games, любым способом, включая распространение посредством социальных сетей.
- 15.6.10. **Подкуп.** Члены команд не должны предлагать подарки или иное вознаграждение игрокам, тренерам, менеджерам, представителям LCL, сотрудникам Riot Games или лицам, имеющим отношение к другим командам LCL или нанятым ими, в обмен на обещанные, совершенные или предполагаемые попытки содействовать поражению команды соперников.
- 15.6.11. **Переманивание.** Ни один член команды или представитель команды не вправе переманивать официальных тренеров и игроков из других команд LCL или делать предложение о переходе в команду любому официальному тренеру или игроку другой команды LCL или поощрять такого члена команды нарушить условия Договора или другими способами разорвать Договор с конкурирующей командой LCL. Официальный тренер или игрок не вправе призывать других членов команды нарушить это правило. Официальный тренер или игрок команды вправе публично объявлять о своем желании покинуть команду и предлагать заинтересованным сторонам связаться с их менеджером. Но, для внесения ясности, официальный тренер или игрок не вправе напрямую просить команду связаться с их менеджерами или попытаться нарушить свои договорные обязательства. Нарушение этого правила влечет за собой наказание по усмотрению организаторов LCL. Для запроса статуса



официального тренера или игрока другой команды, менеджеры должны связаться с менеджерами той команды, с которыми официальный тренер или игрок в настоящее время связаны договорными обязательствами. Команда, делающая такое обращение должна обеспечить прозрачность для представителей LCL, и лишь потом обсуждать договор с игроком. Команда может объявить игрока или тренера как доступного для ведения переговоров с другими командами используя специальную форму, которая будет расценена как официальный отказ от защиты от переманивания для этого игрока. Список действующих контрактов игроков можно найти здесь:

#### [База контрактов](#)

- 15.6.12. **Подарки.** Члены команд не должны принимать какие бы то ни было подарки, вознаграждение или компенсацию за обещанные, оказанные или предполагаемые услуги, имеющие отношение к состязательной игре, в том числе по содействию поражению команды соперников или организации договорного матча или договорной игры. Единственным исключением из данного правила служит тот случай, когда член команды получает вознаграждение от официального спонсора или владельца команды за показанные в завершившейся игре результаты.
- 15.6.13. **Подчинение требованиям.** Члены команд обязаны подчиняться разумным требованиям представителей LCL и исполнять их решения.
- 15.6.14. **Договорные матчи.** Члены команды не должны предлагать, соглашаться на предложение или предпринимать попытки, равно как и вступать в сговор с целью повлиять на исход игры или матча любыми способами, которые запрещены законом или настоящими Правилами.
- 15.6.15. **Документы и различные запросы.** В тот или иной момент времени на протяжении LCL организаторы LCL могут потребовать предоставить определенные документы или другие необходимые материалы. В случае несоответствия документов стандартам LCL команда может быть подвергнута наказанию. Также наказание может быть применено к команде в случае, если требуемые документы не были заполнены или предоставлены в указанное время.
- 15.6.16. **Запрет на ставки.** Членам команд и представителям LCL запрещается прямо или косвенно делать ставки на любые

результаты любой игры, любого матча и любого турнира League of Legends.

### **15.7. Подверженность наказанию**

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

### **15.8. Наказания**

После того как будет выявлено, что Член команды нарушил изложенные выше правила, LCL, без каких бы то ни было ограничений в соответствии с параграфом 15.7, вправе вынести следующие наказания:

- 15.8.1. Устное предупреждение;
- 15.8.2. Лишение права выбора стороны в текущей или будущей игре либо играх;
- 15.8.3. Лишение права на блокировку в текущей или будущей игре либо играх;
- 15.8.4. Штраф и/или лишение права на получение приза;
- 15.8.5. Присуждение технического поражения в игре;
- 15.8.6. Присуждение технического поражения в матче;
- 15.8.7. Временное отстранение от соревнований;
- 15.8.8. Дисквалификация.

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

Наказания, которые подразумевают привязку к определенному времени, выдаются только на время соревнований (т.е. с января по октябрь). Нарушения будут определяться, исходя из глобального списка нарушений, который можно найти здесь:

[Глобальные нарушения](#)

### **15.9. Право на публикацию**

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

## **16. Дух Правил**

### **16.1. Окончательный характер решений**

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

### **16.2. Изменения Правил**

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

Изменения версии 2.01:

- Добавлен пункт про Младшего тренера
- Обновлены даты ассоциированные с весенним сплитом
- Дополнен пункт 11.2

Изменения версии 2.02:

- Изменены даты для обмена и перехода свободных агентов

### **16.3. Наилучшие интересы LCL**

Организаторы LCL обладают полномочиями в любое время обеспечивать защиту наилучших интересов LCL. При этом отсутствие той или иной нормы в настоящем документе не является ограничением этих полномочий. Организаторы LCL вправе применять любые имеющиеся в их распоряжении

меры наказания в отношении лиц, поведение которых противоречит наилучшим интересам LCL.