

League of Legends: Wild Rift SEA Icon Series Indonesia: Fall Season

(Bahasa)

Peraturan Kompetitif 2021

Terakhir diperbarui: 27 Juni 2021

Isi

Pendahuluan dan Tujuan

1. Kelayakan Tim
 - 1.1 Kepemilikan Tim
 - 1.2 Persyaratan Roster
 - 1.3 Substitusi dalam roster aktif
 - 1.4 Perubahan Daftar
 - 1.5 Sponsor Tim
2. Persyaratan Pemain
 - 2.1 Pengiriman Detail Pemain
 - 2.2 Usia
 - 2.3 Pemeriksaan Perilaku Pemain
 - 2.4 Nama Pemanggil
 - 2.5 Pembatasan Tingkat Mahasiswa & Amatir
 - 2.6 Wilayah / Negara / Wilayah Lain
 - 2.7 Keputusan official
3. Hadiah yang Diberikan
4. Struktur Kompetitif
 - 4.1 Definisi Istilah
5. Perlengkapan Pemain
 - 5.1 Pertandingan Online
6. Proses Pencocokan
 - 6.1 Perubahan Jadwal
 - 6.2 Tiba di Lobi Game untuk Pertandingan Non-Live
 - 6.3 Peran Wasit
 - 6.5 Tanggung Jawab Pemain untuk Pertandingan Online
 - 6.6 Pengaturan Game
 - 6.7 Fase Pilih / Larangan & Pemilihan Sisi
7. Aturan Game
 - 7.1 Definisi Istilah
 - 7.2 Permainan Rekor
 - 7.3 Game Restart
 - 7.4 Award Kemenangan Game
 - 7.5 Proses Pasca-Game
 - 7.6 Proses Pasca Pertandingan
8. Perilaku Pemain
 - 8.1 Perilaku Persaingan
 - 8.2 Perilaku Tidak Profesional
 - 8.3 Asosiasi dengan Perjudian

- 8.4 Kepatuhan terhadap Penalti
- 8.5 Hukuman
- 8.6 Hak untuk Menerbitkan
- 9. Semangat Aturan
 - 9.1 Finalitas Keputusan
 - 9.2 Perubahan Aturan
 - 9.3 Best Interest dari SEA Icon Series

Introduksi dan Tujuan

Aturan Resmi (" **Rules** ") dari SEA Icon Series (" **SIC** ") ini berlaku untuk setiap tim yang bersaing di kompetisi Wild Rift Tier 1 Asia Tenggara, serta pelatih, manajer, pemilik, Starters, pemain Pengganti (secara kolektif " **Anggota Tim** "), dan karyawan lainnya.

Aturan ini dirancang semata-mata untuk memastikan integritas sistem yang ditetapkan oleh Riot SEA Esports Team (" **Officials** ") untuk permainan Tier 1 LoL: Wild Rift dan keseimbangan kompetitif di antara tim-tim yang bermain di level Tier 1. Aturan standar menguntungkan semua pihak yang terlibat dalam permainan Tier 1 LoL: Wild Rift, termasuk tim, pemain, dan manajer umum.

Aturan ini tidak membatasi persaingan untuk pemain. Ketentuan keterlibatan antara pemain dan tim diserahkan kepada masing-masing tim dan para pemainnya.

Termasuk dalam SEA Icon Series: Thailand, Tionghoa Taipei, Makau, Singapura, Malaysia, Indonesia, Hong Kong, Filipina, Vietnam

1. Kelayakan Tim

1.1 Kepemilikan Tim

Sebuah tim yang berpartisipasi dalam SEA Icon Series diwajibkan untuk memiliki Team Owner. Ini bisa menjadi Pemain, Manajer atau pihak ketiga. Keputusan pemilik tim bersifat final dan mengesampingkan keputusan yang bertentangan yang dibuat oleh pihak lain manapun dalam tim.

1.1.1 Anggota Tim tidak boleh menjadi karyawan Riot Games Inc, Riot Games Pty Ltd , ESL, Mineski Global, Cyber Games Arena, PGL, Eliphant, ONE Up, VNG, atau afiliasi mereka masing-masing di awal atau di mana pun selama kalender persaingan SEA Icon Series pada tahun 2021. " **Afiliasi** " didefinisikan sebagai setiap orang atau entitas lain yang memiliki atau mengendalikan, berada di bawah kepemilikan atau kendali, atau berada di bawah kepemilikan atau kendali yang sama dengan , Pemilik. " **Kontrol** "

berarti kekuasaan, melalui cara apa pun, untuk menentukan kebijakan atau manajemen suatu entitas, baik melalui kekuasaan untuk memilih, menunjuk atau menyetujui, secara langsung atau tidak langsung, direktur, official, manajer atau wali dari entitas tersebut atau sebaliknya .

1.1.2 Official berhak untuk membuat keputusan final dan mengikat mengenai kepemilikan Tim, masalah yang berkaitan dengan pembatasan beberapa tim dan hubungan lain yang dapat berdampak buruk pada integritas kompetitif Seri Ikon KLHS. Siapa pun yang mengajukan permohonan kepemilikan dapat ditolak masuk jika mereka terbukti tidak bertindak dengan profesionalisme yang diminta oleh official. Pemilik Tim setuju bahwa itu tidak akan menggugat keputusan akhir apapun dari official sehubungan dengan itu.

1.1.3 Perubahan Kepemilikan, atau Sponsor dengan hak penamaan, hanya dapat terjadi di antara Musim, artinya setelah acara Piala Super terbaru tetapi sebelum dimulainya Musim berikutnya kecuali jika disetujui oleh Riot.

1.2 Persyaratan Roster

Agar tim memenuhi syarat untuk berpartisipasi dalam SEA Icon Series, mereka diwajibkan untuk menjaga ketentuan berikut:

1.2.1 Anggota Tim

Setiap tim diharuskan untuk mempertahankan, setiap saat selama Musim di SEA Icon Series:

1.2.1.1 Lima pemain pemula (" **Pemula** ")

1.2.1.2 Antara nol dan tiga pemain pengganti (" **Subs** ")

1.2.1.4 Satu pemilik tim (" **Pemilik** ")

1.2.1.5 Pelatih (" **Pelatih** ")

Pilihan:

1.2.1.6 Manajer Tim (" **Manajer** ")

Semua Pemula dan Subs harus memenuhi syarat untuk berpartisipasi dalam SEA Icon Series (Bagian 2).

Pemula dapat terdiri dari hingga DUA (2) imports.

Setiap pemain yang berpartisipasi dalam kompetisi yang berlokasi di negara / wilayah di mana mereka tidak memiliki tempat tinggal jangka panjang dianggap sebagai impor.

1.2.2 Persyaratan Tempat Tinggal

1.2.2.1 Ditetapkan Penduduk. Seorang pemain dianggap sebagai "Penduduk" jika pemain tersebut sudah menjadi penduduk tetap yang sah di negara / wilayah berdasarkan status hukum di negara / wilayah tersebut.

1.2.2.2 Sertifikasi Tempat Tinggal. Semua pemain harus mengesahkan tempat tinggal mereka atas permintaan oleh Operator partner Riot atau Official dengan memberikan bukti tempat tinggal sebagaimana didefinisikan dalam Aturan 1.2.2.3 dan 1.2.2.4. Untuk menghindari keraguan, pemain mana pun dapat menyunting informasi sensitif apapun atas kebijakan pemain tersebut dan Officials & Partner Operator tidak bertanggung jawab atas pengungkapan informasi pribadi apapun oleh pemain kepada Officials & Partner Operator. Setiap pemain menyetujui pemrosesan dan atau transfer informasi semacam itu oleh official & Operator partner untuk tujuan administratif. Setiap tim bertanggung jawab untuk memastikan bahwa para pemainnya memenuhi persyaratan tempat tinggal dalam Aturan 1.2 ini. Merupakan pelanggaran terhadap Aturan ini, baik oleh tim maupun pemain, jika seorang pemain (atau orang tua atau walinya) memberikan informasi yang salah, menyesatkan, atau tidak lengkap yang mengakibatkan kesalahan klasifikasi tempat tinggal dan wilayah pemain tersebut.

1.2.2.3 Bukti Tempat Tinggal. Setiap pemain yang ingin berkompetisi dalam SEA Icon Series harus membuktikan izin tinggal permanen yang sah untuk memenuhi syarat sebagai penduduk negara / wilayah tempat mereka ingin berkompetisi. Bukti dokumenter yang dapat diterima termasuk barang-barang seperti paspor atau bukti kartu usia. Daftar ini tidak lengkap.

1.2.3 Pelatih

Setiap tim akan diizinkan untuk menunjuk seorang pelatih, yang akan dianggap sebagai pelatih resmi untuk tim tersebut. Pembina tidak bisa menjadi Pemula atau Sub untuk sebuah tim, dan mungkin hanya berafiliasi dengan satu organisasi.

1.2.4 Pengiriman Daftar

Pada waktu yang ditentukan oleh Operator partner Riot, setiap tim harus menyerahkan daftar lengkap mereka ke Operator partner Riot.

1.3 Substitusi dalam daftar aktif

Permintaan untuk mengubah line up awal untuk pertandingan tim harus diajukan selambat-lambatnya 24 jam sebelum dimulainya pertandingan pada hari yang bersangkutan. Semua perubahan yang dibuat setelah tanda 24 jam ini akan dikenakan penalti dalam game atau ditolak atas kebijakan sendiri dari official Operator partner Riot.

1.3.1 Pergantian Selama Pertandingan

Sebuah tim dapat menggantikan pemain dalam pertandingan / seri. Tim harus memberitahu petugas Riot Partner Operator dan mendapatkan persetujuan substitusi segera setelah game sebelumnya, selambat-lambatnya 5 menit setelah ledakan nexus (misalnya jika sebuah tim ingin mengganti pemain untuk game 2, maka tim tersebut harus memberitahu petugas Operator partner Riot selambat-lambatnya 5 menit setelah permainan 1).

1.4 Perubahan Roster

Perubahan Roster tim berarti menambah, mengganti, atau menghapus pemain dari daftar. Perubahan daftar harus disetujui oleh official Operator partner Riot. Daftar nama tim dan roster dikunci setelah melakukan pendaftaran di website turnamen. Semua perubahan tim yang dilakukan setelah roster secara resmi dikunci akan dikenakan penalti dalam game atau ditolak atas kebijaksanaan tunggal official Operator partner Riot.

1.4.1 Jika sebuah tim ingin melepaskan pemain dari daftar mereka saat ini (baik Starter atau Sub), tim diharuskan untuk mengkomunikasikan hal ini kepada official Operator partner Riot dan melengkapi semua persyaratan yang diperlukan yang ditetapkan oleh official Operator partner Riot. Hal ini hanya dapat dilakukan di setiap fase turnamen yang berbeda dan atas kebijakan official Operator partner Riot.

1.4.2 Jika sebuah tim ingin memasukkan pemain tambahan ke daftar mereka (baik Pemula atau Sub), tim tersebut harus melengkapi semua dokumentasi yang diperlukan. Tidak ada penandatanganan agen gratis yang akan diakui atau memenuhi syarat untuk permainan kompetitif sampai persetujuan telah diberikan oleh official Operator partner Riot.

1.5 Sponsor Tim

Sebuah tim memiliki kemampuan untuk mendapatkan sponsor. Akuisisi sponsor tidak dibatasi kecuali oleh daftar terlarang dalam aturan ini dan kesepakatan tim. official memiliki kemampuan untuk memperbarui daftar kategori kapan saja. Berikut ini adalah daftar non-eksklusif dari sponsor terbatas:

1.5.1 Situs web / perusahaan Perjudian: didefinisikan sebagai situs web / perusahaan apa pun yang membantu atau mendukung taruhan dana pada acara olahraga / esports dan / atau memungkinkan untuk mempertaruhkan dana dalam permainan kasino termasuk poker.

1.5.2 Obat tanpa resep dokter

1.5.3 Situs web berbagi akun / penjualan skin

1.5.4 Penyedia senjata api, pistol, atau amunisi

1.5.5 Situs web yang menampilkan atau terkait dengan citra atau produk pornografi

1.5.6 Produk atau layanan dari pesaing langsung

1.5.7 Produk tembakau

1.5.8 Cryptocurrency

2. Persyaratan Pemain

Agar memenuhi syarat untuk bersaing di SEA Icon Series, setiap pemain harus memenuhi ketentuan berikut:

2.1 Penyerahan Detail Pemain

Tidak ada pemain yang dianggap memenuhi syarat untuk berpartisipasi dalam pertandingan SEA Icon Series sampai semua informasi telah diserahkan dan dianggap memenuhi syarat oleh official Operator partner Riot.

2. 2 Usia

Tidak ada pemain yang dianggap memenuhi syarat untuk berpartisipasi dalam pertandingan berafiliasi Seri Ikon sebelum ulang tahun **ke-17** mereka, yang didefinisikan sebagai **telah hidup selama 17 tahun**.

2. 3 Pemeriksaan Perilaku Pemain

Perilaku setiap pemain akan diperiksa secara berkala untuk memastikan perilaku mereka saat bermain League of Legends: Wild Rift, sudah sesuai. Jika seorang pemain gagal untuk memenuhi standar yang ditetapkan oleh official, mereka dapat dikenakan sanksi atau didiskualifikasi dari salah satu atau semua kompetisi SEA Icon Series, atas kebijaksanaan tunggal official Riot.

2. 4 Nama Summoner

Nama Summoner harus disetujui oleh official Operator partner Riot sebelum digunakan dalam permainan. Perubahan nama tidak diperbolehkan kecuali dalam keadaan luar biasa tertentu, selama musim sepi, dan harus disetujui oleh official Operator partner Riot sebelum digunakan dalam kompetisi SEA Icon Series.

2.5 Pembatasan Tingkat Mahasiswa & Amatir

Seorang pemain yang memenuhi syarat melalui Kualifikasi Terbuka SEA Icon Series didefinisikan sebagai pemain Tingkat 1 dan **dilarang** berpartisipasi dalam kompetisi tingkat perguruan tinggi & amatir selama seluruh tahun kompetitif.

2. 6 Wilayah / Negara / Wilayah Lain

Pemain menerima bahwa entri dalam SEA Icon Series sebagai Pemula atau Manajer berarti dia tidak dapat berpartisipasi dalam kompetisi League of Legends: Wild Rift level premier lainnya dalam minggu yang sama.

2. 7 Keputusan official

Official berhak membuat keputusan final dan mengikat terkait kelayakan pemain dan masuk ke kompetisi SEA Icon Series.

2.8 Pemain wilayah beta non-terbuka

Seorang pemain yang berada di wilayah beta non-terbuka Wild Rift akan dilarang berpartisipasi dalam SEA Icon Series.

3. Hadiah yang Diberikan

Hadiah turnamen dibayarkan kepada organisasi atau pemilik tim oleh Operator partner Riot

Posisi 1	: Rp. 75.000.000
Posisi 2	: Rp. 40.000.000
Posisi 3	: Rp. 20.000.000
Posisi 4	: Rp. 15.000.000
Posisi 5 - 8	: Rp. 5.000.000
Posisi 9 - 16	: Rp. 2.500.000

4. Struktur Kompetitif

SEA Icon Series dioperasikan oleh Riot dan official Operator partner Riot (" **Admin Liga** ", " **Operasi Liga** ", " **official Riot** ", " **official partner** ").

4.1 Definisi Istilah

4.1.1 Game. Contoh kompetisi di peta Wild Rift yang dimainkan hingga pemenang ditentukan dengan salah satu metode berikut, mana yang lebih dulu terjadi: (a) penyelesaian tujuan akhir (penghancuran nexus), (b) Team Forfeit , atau (c) Kemenangan Game yang Diberikan (Lihat Bagian 7.5).

4.1.2 Pertandingan / Seri. Serangkaian permainan yang dimainkan sampai satu tim memenangkan mayoritas dari total permainan (misalnya, "Terbaik dari 1", memenangkan dua permainan dari tiga ("terbaik dari tiga"); memenangkan tiga permainan dari lima ("terbaik dari lima")). Tim pemenang akan menerima penghitungan kemenangan dalam format liga atau maju ke babak berikutnya dalam format turnamen.

4.2 Rincian Fase

4.2.1 Babak Kualifikasi Terbuka. Pada fase ini diikuti oleh maksimal 128 tim/sesi, setiap pertandingan memainkan sistem terbaik dari 1 pertandingan (BO1) dengan format Single Elimination. 3 tim terbaik dari setiap fase kualifikasi akan lolos ke fase Final Kualifikasi.

4.2.2 Babak Final Kualifikasi. Pada fase ini akan diikuti oleh 16 tim (12 tim Kualifikasi Terbuka dan 4 Grand Finalist Summer Season), setiap pertandingan memainkan sistem terbaik dari 3 pertandingan (BO3) dengan format Double Elimination (kecuali Lower Bracket Round 1 akan menggunakan sistem BO1). 8 Tim terbaik akan lolos ke fase Penyisihan Grup.

4.2.3 Babak Penyisihan Grup. Pada fase ini akan diikuti oleh 8 tim, dibagi ke dalam 2 grup setiap pertandingan memainkan sistem terbaik dari 3 pertandingan (BO3) dengan format Single Round Robin. 2 Tim terbaik dari setiap grup akan lolos ke fase Grand Final.

4.2.4 Babak Grand Final. Pada fase ini akan diikuti oleh 4 tim terbaik di Indonesia. Semi Final akan memainkan sistem terbaik dari 5 pertandingan (BO5) dengan format Double Elimination. Fase final akan memainkan sistem terbaik dari 7 pertandingan.

5. Perlengkapan Pemain

5.1 Pertandingan Online

Untuk semua pertandingan online (non-live), pemain diharapkan menyediakan semua perlengkapan mereka sendiri. Ini termasuk, namun tidak terbatas pada, ponsel, headphone, earphone, webcam, dan program suara. Karena pertandingan tidak akan

dimainkan di server offline, pemain juga perlu memperhitungkan perlindungan jaringan mereka sendiri (termasuk namun tidak terbatas pada pencegahan DDOS).

Selain itu, stabilitas perangkat keras dan koneksi internet setiap pemain adalah tanggung jawab pemain.

5.1.1 Penggunaan Program Komunikasi

Pemain diharuskan untuk menggunakan Discord, Teamspeak atau layanan komunikasi lain yang disediakan untuk komunikasi tim mereka selama permainan online. Kelima Pemula harus bergabung dengan saluran tim yang ditunjuk di server sebelum permainan mencapai pilihan juara. Pemain yang tidak bergabung dengan saluran pada waktu yang ditentukan akan dikenakan penalti seolah-olah pemain tersebut tidak berada di lobi.

5.1.2 Pengguna yang Diizinkan Hanya lima pemain yang memainkan permainan dan pelatih resmi tim yang diizinkan di saluran. Setiap tim dapat bergabung dengan official Operator partner Riot dan Kru Penyiaran yang ditunjuk.

5.1.3 Masalah Server Komunikasi

Jika ada masalah dengan server komunikasi dan masalah tidak dapat diselesaikan, semua pemain akan diminta untuk pindah ke server cadangan.

5.1.4 Masalah Konektivitas Pemain

Pemain bertanggung jawab atas koneksi mereka sendiri ke server komunikasi. Apabila mereka tidak dapat terhubung, atau koneksi mereka terputus, pemain atau tim harus menginformasikan Riot Rekanan Operator saat tanda masalah pertama muncul.

5.1.5 Penggunaan Saluran

Tim hanya diperbolehkan menggunakan saluran yang ditentukan timnya. Jika seorang pemain bergabung dengan saluran tim yang bukan bagiannya, mereka akan dikenakan penalti seolah-olah mereka mencoba menipu, terlepas dari niat pemain tersebut.

5.1.6 Akses Server

Pemain tidak dapat berbagi informasi server tanpa persetujuan sebelumnya dari Operator partner Riot.

5.1.7 Bukti Permainan Fisik

Tim bertanggung jawab untuk memberikan bukti fisik permainan kepada official Operator partner Riot. Umpan webcam, Identifikasi fisik, dan identifikasi akun game diperlukan untuk membuktikan bahwa hanya pemain terdaftar yang berpartisipasi dalam lingkungan pertandingan setiap saat. Kegagalan untuk mematuhi aturan 5.1.6 akan mengakibatkan hukuman langsung.

5.1.8 Penggunaan Aksesori

Pemain tidak diperbolehkan menggunakan aksesoris fisik apapun selama pertandingan. Aksesoris yang dilarang termasuk tetapi tidak terbatas pada 'pemicu', 'joystick', dan tombol pemicu khusus yang terpasang di perangkat seluler.

5.2 Pertandingan Offline

Untuk semua pertandingan offline (live / LAN), pemain diharapkan menyediakan ponsel mereka sendiri. Ponsel yang akan digunakan pada pertandingan akan diperiksa & disimpan oleh official Riot & official partner Riot sampai akhir acara atau setelah pemain tersingkir dari kompetisi, mana saja yang terjadi lebih dulu.

5.2.1 Penggunaan Program Komunikasi

Pemain diharuskan untuk menggunakan Discord, Teamspeak atau layanan komunikasi lain yang disediakan untuk komunikasi tim mereka selama permainan online. Kelima Pemula harus bergabung dengan saluran tim yang ditunjuk di server sebelum permainan mencapai pilihan juara. Pemain yang tidak bergabung dengan saluran pada waktu yang ditentukan akan dikenakan penalti seolah-olah pemain tersebut tidak berada di lobi.

5.2.2 Pengguna yang Diizinkan

Hanya lima pemain yang memainkan permainan dan pelatih resmi tim yang diizinkan di saluran. Setiap tim dapat bergabung dengan official Operator partner Riot dan Kru Penyiaran yang ditunjuk.

5.2.3 Masalah Server

Jika ada masalah dengan server komunikasi dan masalah tidak dapat diselesaikan, semua pemain akan diminta untuk pindah ke server cadangan.

5.2.4 Penggunaan Saluran

Tim hanya diperbolehkan menggunakan saluran yang ditentukan timnya. Jika seorang pemain bergabung dengan saluran tim yang bukan bagiannya, mereka akan dikenakan penalti seolah-olah mereka mencoba menipu, terlepas dari niat pemain tersebut.

5.2.5 Akses Server

Pemain tidak dapat berbagi informasi server tanpa persetujuan sebelumnya dari Operator partner Riot.

6. Proses Pencocokan

6.1 Perubahan Jadwal

Official Riot atau Operator partner Riot dapat, atas kebijakannya sendiri, meminta ulang jadwal pertandingan dalam hari tertentu dan / atau mengubah tanggal pertandingan resmi ke tanggal yang berbeda atau mengubah jadwal pertandingan.

Jika Operator partner Riot mengubah jadwal pertandingan, Operator partner Riot akan memberi tahu semua tim secepatnya.

6.2 Tiba di Lobi Game untuk Pertandingan Non-Live

Anggota dari Daftar Aktif tim yang berpartisipasi dalam pertandingan resmi harus tiba di lobi selambat-lambatnya waktu yang ditentukan oleh official Operator partner Riot.

6.3 Peran Wasit

6.3.1 Tanggung Jawab

Wasit adalah official Operator partner Riot yang bertanggung jawab untuk membuat penilaian pada setiap masalah terkait pertandingan, pertanyaan dan situasi yang terjadi sebelum, selama, dan segera setelah permainan pertandingan. Pengawasan mereka mungkin termasuk, tetapi tidak terbatas pada:

6.3.1.1 Memeriksa lineup tim sebelum pertandingan.

6.3.1.2 Mengumumkan awal pertandingan.

6.3.1.3 Menerbitkan penalti sebagai tanggapan atas pelanggaran Aturan sebelum, selama, atau setelah pertandingan.

6.3.1.4 Mengonfirmasi akhir pertandingan dan hasilnya.

6.3.2 Perilaku Wasit

Setiap saat, wasit harus bersikap profesional, dan akan mengeluarkan keputusan dengan cara yang tidak memihak. Tidak ada semangat atau prasangka yang akan ditampilkan terhadap pemain, tim, manajer tim, pemilik, atau individu lainnya .

6.3.3 Finalitas Keputusan

Jika wasit membuat keputusan yang salah, keputusannya bisa dibatalkan. Atas kebijaksanaan mereka, official Operator partner Riot dapat mengevaluasi keputusan selama atau setelah pertandingan untuk menentukan apakah prosedur yang tepat telah diterapkan untuk memungkinkan keputusan yang adil. Jika prosedur yang tepat tidak diikuti, Operator & official Riot berhak untuk berpotensi membatalkan keputusan wasit. Operator & official Riot Partner akan selalu mempertahankan keputusan akhir dalam semua keputusan yang ditetapkan selama kompetisi.

6.3.4 Larangan Perjudian

Semua aturan yang melarang perjudian di League of Legends: Wild Rift, seperti yang ditemukan di bawah di Bagian 8, akan berlaku untuk wasit tanpa batasan.

6.4 Patch Kompetitif

6.4.1 Versi Patch

Semua pertandingan SEA Icon Series akan dimainkan pada patch terbaru yang tersedia di layanan langsung.

6.4.2 Ketersediaan Champion

Juara yang tidak tersedia di layanan langsung selama lebih dari satu minggu tidak akan tersedia untuk dipilih dalam permainan. Ketersediaan Champion Baru & Champion yang dikerjakan ulang tergantung pada kebijaksanaan official Riot.

6.5 Tanggung Jawab Pemain untuk Pertandingan Online

Semua pemain diharapkan siap untuk bergabung dengan lobi permainan pada waktu yang ditentukan oleh official Operator partner Riot. Kesiapan mencakup, namun tidak terbatas pada, lima pemain yang memiliki daftar nama yang telah menyelesaikan versi patching, konfigurasi pengaturan dalam game, dan menyelesaikan halaman rune dan penguasaan.

6.5.1 Jadwal Bergulir

Pertandingan yang diadakan dengan jadwal bergulir akan memiliki perkiraan waktu mulai. Namun, tim harus tersedia untuk memainkan pertandingan mereka hingga **tiga jam sebelum** perkiraan waktu mereka, atau seperti yang diarahkan oleh official Operator partner Riot.

6.5.2 Penyesuaian Jadwal

Official Operator partner Riot, atas kebijakannya sendiri, memiliki hak untuk menyesuaikan jadwal pertandingan setiap saat untuk mempertahankan durasi pertandingan atau untuk memperbaiki keadaan yang dapat mengurangi pengalaman penonton.

6.5.3 Hukuman Keterlambatan

Tim yang tidak siap pada awal pertandingan sebelumnya (atau 30 menit sebelum dimulainya pertandingan pertama hari itu) akan dikenakan penalti terlambat. Untuk menghindari keraguan, awal permainan didefinisikan sebagai tim yang memasuki Champion Select.

Jika sebuah tim terlambat mereka akan dikenakan penalti keterlambatan seperti yang diuraikan di bawah ini:

6.5.3.1 Terlambat ke waktu pertandingan yang dijadwalkan: 1 ban loss dan pemilihan side diserahkan ke pihak tim yang datang tepat waktu.

6.5.3.2 Sepuluh (10) menit terlambat: Game Forfeit

Menunda lobi atau permainan yang dimulai dengan sengaja akan tetap membuat tim tunduk pada aturan yang ditetapkan di bagian ini. Penalti keterlambatan yang tidak dapat diterapkan pada permainan saat ini akan dicatat dan diterapkan pada permainan selanjutnya. official Riot dapat menerapkan uang denda tambahan atas kebijakan mereka.

6.5.4 4v5 Putar

Tim harus menurunkan tim penuh yang terdiri dari lima pemain untuk memulai pertandingan.

Jika seorang pemain secara tidak sengaja terputus selama pertandingan, sebuah tim tidak dapat terus bermain untuk menyelesaikan permainan.

6.5.5 Tanggung Jawab Perlengkapan Pemain

Semua pemain bertanggung jawab untuk memastikan kinerja pengaturan yang mereka pilih, termasuk ponsel dan periferal, koneksi internet, dan daya. Masalah dengan perlengkapan pemain bukanlah alasan yang dapat diterima untuk keterlambatan atau jeda di luar jatah tim, terlepas dari akar penyebab masalahnya.

6.5.6 Penonton

Hanya lima pemain tim yang terdaftar diperbolehkan di lobi permainan. Tidak ada penonton tambahan yang diizinkan dengan alasan apa pun.

6.5.7 Streaming

Pemain tidak diizinkan untuk melakukan streaming pertandingan resmi secara publik atau pribadi di platform atau layanan apa pun.

6.5.8 Tampilan Pro

Pemain mungkin diminta untuk terlibat dalam streaming pertandingan resmi atas kebijaksanaan official Liga. Stream ini akan diuji dan tunduk pada batasan khusus yang ditetapkan oleh official Operator partner Riot.

6.5.9 Lobi Permainan

Petugas Operator partner Riot akan membuat lobi permainan resmi. Pemain akan diarahkan oleh official Operator partner Riot untuk bergabung dengan lobi game segera setelah penyiapan selesai, dengan urutan posisi sebagai berikut: Baron Lane, Jungle, Mid, Dragon Lane, Support.

6.5.10 Rekaman Game

Pemain disarankan untuk merekam gameplay untuk semua pertandingan mereka. Operator partner Riot dapat meminta pemain untuk mengirimkan rekaman permainan mereka secara acak. Kegagalan untuk menyajikan footage gameplay akan mengakibatkan penalti.

6. 6 Pengaturan Game

6.6.1 Awal Proses Pilih / Larangan

Setelah semua pemain telah melapor ke lobi permainan resmi, seorang official Operator partner Riot akan meminta konfirmasi bahwa kedua tim siap untuk fase pilih / larangan (sebagaimana ditentukan dan dijelaskan di bawah). Setelah kedua tim memastikan kesiapan, petugas Riot akan menginstruksikan pemilik ruangan untuk memulai permainan.

6.6.2 Pencatatan Proses Pick / Ban

Pick / Ban akan diproses melalui fitur Pilihan Draft klien. Jika pick / ban diselesaikan secara substansial sebelum penyiapan game, atas instruksi dan kebijaksanaan official Operator partner Riot, official Operator partner Riot akan mencatat pick / larangan resmi dan secara manual membatalkan permainan dimulai.

6.6.3 Umum / Pengaturan Game

6.6.3.1 Peta: Wild Rift

6.6.3.2 Jenis Game: Kustom - Pemilihan Draft

6.7 Fase Pilih / Larangan & Pemilihan Sisi

6.7.1 Draft Turnamen

Petugas Riot dapat memilih untuk menggunakan fitur mode Pilih Draft atau draft manual (misalnya draft yang dilakukan dalam obrolan tanpa menggunakan fitur dalam game). Start untuk setiap tim tidak dapat diganti setelah draft dimulai. Pemain dapat memainkan Champion yang telah disusun tim mereka, tetapi harus mengkonfirmasi pilihan mereka dengan official Operator partner Riot.

6.7.2 Batasan pada Elemen Gameplay

Pembatasan dapat ditambahkan kapan saja sebelum atau selama pertandingan, jika terdapat bug yang diketahui dengan item, Champion, skin, rune, masteries, atau spells Summoner, atau untuk alasan lain seperti yang ditentukan berdasarkan kebijaksanaan Operator partner Riot.

6.7.3 Pemilihan Sisi

Dalam skenario di mana seeding dilibatkan

Game Terbaik 1

- Seleksi sisi ditentukan oleh seed yang lebih tinggi dalam pertarungan. Tim unggulan yang lebih tinggi akan memilih sisi biru atau merah

Game Terbaik dari 2

- Seleksi sisi ditentukan oleh seed yang lebih tinggi dalam pertarungan. Tim unggulan yang lebih tinggi akan memilih sisi biru atau merah
- Tim akan bertukar sisi untuk Game 2

Game Terbaik dari 3 ke atas

- Seleksi sisi ditentukan oleh benih yang lebih tinggi dalam pertarungan. Tim unggulan yang lebih tinggi akan memilih sisi biru atau merah
- Game 2 dan game berikutnya - Tim yang kalah di game sebelumnya akan memilih sisi biru atau merah untuk game berikutnya.

Bagaimana cara menentukan seeding yang lebih tinggi di braket eliminasi ganda?

Sebuah tim yang turun ke Braket Bawah lebih awal dari tim lawan dalam pertarungan akan memiliki unggulan yang lebih rendah.

Dalam kasus pertandingan di mana penyemaian tidak dapat ditentukan, melempar koin akan digunakan untuk menentukan tim yang akan memilih sisi biru atau merah.

Sisi tim akan dipilih sebelumnya atau berdasarkan aturan yang berlaku yang ditetapkan oleh Operator partner Riot

6.7.4 Mode Draft

Mode draft dilanjutkan dalam format draft ular sebagai berikut:

Tim Biru = A; Tim Merah = B

Fase BAN : ABAB

* Karena permainan saat ini tidak mendukung fitur pelarangan Champion, fase ini harus dilakukan setidaknya 15 menit sebelum dimulainya pertandingan melalui alat komunikasi yang diselenggarakan oleh Operator partner Riot. Tim diberi waktu 30 detik untuk memutuskan setiap ban.

Fase Pick : ABBAABBA AB

6.7.5 Kesalahan Pick

Jika terjadi pemilihan Champion yang salah atau ban, tim yang salah harus memberi tahu official Operator partner Riot sebelum tim lain mengunci pilihan mereka berikutnya. Jika demikian, proses akan dimulai ulang dan dibawa kembali ke titik di mana kesalahan terjadi sehingga tim yang salah dapat memperbaiki kesalahannya. Jika seleksi berikutnya terkunci sebelum tim dalam kesalahan memberikan pemberitahuan kepada seorang official Riot Partner Operator, pemilihan yang salah akan dianggap tidak dapat dibatalkan.

6.7.6 Trading Champions

Tim harus menyelesaikan semua Champion trades sebelum tanda 20 detik selama Fase trading, atau akan dikenakan penalti di pertandingan selanjutnya. Summoner spells juga tidak dapat diubah setelah tanda 20 detik .

6.7.7 Game Dimulai Setelah Pick / Ban

Sebuah permainan akan dimulai segera setelah proses Pick / Ban selesai, kecuali dinyatakan lain oleh official Riot atau official partner Riot. Jika dimainkan di studio live, pada saat ini, official Riot Partner akan menghapus materi cetakan apapun dari Arena Pertandingan, termasuk catatan apa pun yang ditulis oleh Anggota Tim. Pemain tidak diizinkan untuk keluar dari game selama waktu antara penyelesaian Pick / Ban dan peluncuran game, yang juga dikenal sebagai "Waktu Bebas".

6.7.8 Controlled Game Start

Jika terjadi kesalahan dalam permainan dimulai atau keputusan oleh Operator partner Riot untuk memisahkan proses pick / ban dari awal permainan, official Operator partner Riot dapat memulai permainan dengan cara yang terkontrol menggunakan Blind Pick. Semua pemain akan memilih Champion sesuai dengan proses pick / ban selesai yang valid sebelumnya. Pengaturan game seperti yang dijelaskan di bagian 6.7, kecuali Jenis Game sebagai Blind Pick.

6.7.9 Klien dengan Load Lambat

Jika terjadi kegagalan yang mengganggu proses pemuatan dan mencegah pemain bergabung dengan permainan saat permainan dimulai, para pemain dari kedua tim harus menunggu sampai kesepuluh pemain terhubung ke

permainan sebelum meninggalkan air mancur sesuai dengan instruksi official partner Riot.

7. Aturan Game

7.1 Definisi Istilah

7.1.1 Pemutusan Koneksi Tidak Disengaja

Seorang pemain kehilangan koneksi ke game karena masalah atau kendala dengan klien game, platform, jaringan, atau ponsel.

7.1.2 Pemutusan yang Disengaja

Seorang pemain kehilangan koneksi ke game karena tindakan pemain (yaitu, keluar dari game). Setiap tindakan pemain yang menyebabkan pemutusan hubungan akan dianggap disengaja, terlepas dari niat sebenarnya dari pemain tersebut.

7.1.3 Kerusakan Server

Semua pemain kehilangan koneksi ke game karena masalah dengan server game, atau ketidakstabilan internet tempat.

7.2 Rekaman Permainan

GOR mengacu pada game yang sepuluh pemainnya telah mulai berinteraksi dengan tim lawan. Setelah game mencapai status GOR, periode berakhir di mana restart insidental dapat diizinkan dan game akan dianggap "resmi" sejak saat itu dan seterusnya. Setelah pembentukan GOR, game restart hanya akan diizinkan dalam kondisi terbatas (lihat Bagian 7.3). Contoh kondisi yang membentuk GOR:

7.2.1 Setiap serangan atau kemampuan mendarat di minion, creep jungle, structure, atau Champion musuh.

7.2.2 Garis pandang dibuat antara pemain di tim lawan.

7.2.3 Menjejakkan kaki, membangun visi atau menargetkan kemampuan menembak di jungle lawan oleh salah satu tim, termasuk meninggalkan sungai atau memasuki semak yang terhubung ke jungle musuh.

7.2.4 Timer permainan mencapai 1 menit 30 detik (00:01:30).

7.3 Game Restart

Keputusan tentang kondisi mana yang akan membenarkan permainan dimulai kembali semata-mata atas kebijakan Operator Riot Partner Official . Contoh-contoh dicantumkan di bawah untuk tujuan ilustrasi saja:

7.3.1 Restart Sebelum GOR

Berikut ini adalah contoh situasi di mana permainan dapat dimulai ulang jika GOR belum dibuat.

- Jika pemain memperhatikan bahwa rune atau penguasaan pemain tidak diterapkan dengan benar antara lobi dan pertandingan, game dapat dimulai ulang.

- Jika Riot Partner Operator official menentukan bahwa kesulitan teknis tidak akan memungkinkan permainan dilanjutkan seperti biasa (termasuk kemampuan tim untuk berada di posisi yang tepat untuk acara permainan tertentu, seperti spawn minion).

7.3.2 Memulai Ulang Setelah GOR

Berikut ini adalah contoh situasi di mana game dapat dimulai ulang setelah GOR dibuat.

- Jika game mengalami bug kritis di titik mana pun selama pertandingan yang secara signifikan mengubah statistik game atau mekanisme gameplay.
- Jika Riot Official menentukan bahwa ada kondisi lingkungan yang tidak adil (misalnya kebisingan yang berlebihan, cuaca yang tidak bersahabat, risiko keselamatan yang tidak dapat diterima).

7.3.3 Mulai Ulang Protokol

Jika game mengalami bug kritis di titik mana pun selama pertandingan yang secara signifikan mengubah statistik game atau mekanisme gameplay, atau kondisi lingkungan eksternal di acara langsung menjadi tidak dapat dipertahankan, maka restart dapat terjadi.

Keadaan tertentu harus dipenuhi sebelum restart dapat terjadi. Riot officials harus menentukan bahwa bug itu penting dan dapat diverifikasi. Agar bug dianggap kritis, bug harus secara signifikan mengganggu kemampuan pemain untuk bersaing dalam situasi game. Penentuan apakah bug telah merusak kemampuan pemain untuk bersaing tergantung pada kebijakan resmi Riot. Agar bug dianggap dapat diverifikasi, bug harus ada secara meyakinkan dan tidak mungkin disebabkan oleh kesalahan pemain. Penonton kemudian harus dapat memutar ulang instance yang dipermasalahkan dan memverifikasi bug.

Jika seorang pemain yakin mereka telah mengalami bug kritis, mereka harus memberi tahu wasit tepat waktu. Jika diyakini bahwa seorang pemain mencoba untuk menunda pelaporan bug untuk menunggu kemungkinan restart pada waktu yang lebih menguntungkan, maka restart tidak lagi diberikan.

Jika Riot Partner Operator official menentukan bahwa bug itu penting dan dapat diverifikasi dan bahwa pemain mengikuti protokol jeda, maka tim yang dirugikan akan diberikan opsi untuk memulai kembali. Jika tim menerima, permainan akan segera dimulai kembali sesuai aturan yang ditetapkan di Bagian 7.4. Pengecualian Aturan 7.4 adalah jika restart terjadi karena bug champion, maka pengaturan tidak lagi dipertahankan (termasuk pick dan ban) terlepas dari status Game of Record dan champion akan dibuat tidak memenuhi syarat setidaknya untuk sisa hari itu. cocok kecuali jika bug tersebut dapat dikaitkan secara meyakinkan ke elemen game tertentu yang dapat sepenuhnya dihilangkan (yaitu skin yang dapat dinonaktifkan) atau dilarang (yaitu pembelian item).

7.3.4 Lingkungan yang Terkendali

Kondisi tertentu dapat dipertahankan jika game dimulai ulang yang belum mencapai GOR , termasuk, tanpa batasan, picks / ban atau Summoner spell. Namun, jika pertandingan telah mencapai GOR, official Riot tidak akan mempertahankan pengaturan apa pun.

7.3.5 Konfirmasi Pengaturan Pemain

Setiap kapten tim harus memverifikasi bahwa setiap pemain di timnya telah menyelesaikan pengaturan permainan yang mereka inginkan (termasuk rune, masteries, kontrol, dan pengaturan GUI) sebelum GOR ditetapkan. Kesalahan apa pun dalam verifikasi bukanlah alasan untuk memulai ulang game setelah GOR dibuat.

7.4 Awarded Kemenangan Game

Jika terjadi kesulitan teknis yang menyebabkan Riot Partner Operator official mengumumkan untuk memulai kembali, Riot Partner Operator official dapat memberikan kemenangan permainan kepada sebuah tim. Jika permainan telah dimainkan selama lebih dari 15 menit pada jam permainan (00:15:00), Riot official , atas kebijakan mereka sendiri, dapat menentukan bahwa sebuah tim tidak dapat menghindari kekalahan sampai tingkat kepastian yang masuk akal. Kriteria berikut dapat digunakan dalam penentuan kepastian yang masuk akal, namun memenuhi kriteria tidak selalu berarti permainan akan mendapatkan kemenangan, keputusan akhir ada pada Riot official.

7.4.1 Diferensial Gold

Perbedaan emas antar tim lebih dari 33%.

7.4.2 Diferensial Turret yang Tersisa

Perbedaan jumlah turret yang tersisa antara tim lebih dari tujuh.

7.5 Proses Pasca-Game

7.5.1 Hasil

Riot Partner Operator official akan mengkonfirmasi dan mencatat hasil permainan.

7.5.2 Catatan Teknis

Pemain akan mengidentifikasi masalah teknologi apa pun dengan Riot Partner Operator official.

7.5.3 Waktu Istirahat

Riot Partner Operator Official akan memberi tahu pemain tentang jumlah waktu yang tersisa sebelum fase pick / ban game berikutnya dimulai. Fase pilih / larangan akan dimulai sesuai jadwal, terlepas dari apakah tim benar-benar hadir di area pertandingan pada saat itu. Riot Partner Operator official dapat, atas kebijakannya sendiri, masuk ke akun pemain dan bergabung dengan lobi permainan.

7.6 Proses Pasca Pertandingan

7.6.1 Hasil

Riot Partner Operator officials akan mengkonfirmasi dan mencatat hasil pertandingan.

7.6.2 Pertandingan Berikutnya

Pemain akan diberi tahu tentang posisi mereka saat ini dalam kompetisi, termasuk pertandingan terjadwal berikutnya.

7.6.3 Kewajiban Pasca Pertandingan

Pemain akan diberi tahu tentang kewajiban pasca pertandingan, termasuk, tetapi tidak terbatas pada, penampilan media, wawancara, atau diskusi lebih lanjut tentang masalah pertandingan apa pun.

7.6.4 Hasil Forfeiture

Pertandingan yang dimenangkan dengan forfeit akan dilaporkan oleh skor minimum yang diperlukan untuk satu tim untuk memenangkan pertandingan (mis. 1-0 untuk pertandingan terbaik dari satu, 2-0 untuk pertandingan terbaik dari tiga pertandingan, 3-0 untuk pertandingan terbaik -dari lima pertandingan). Tidak ada statistik lain yang akan dicatat untuk pertandingan yang dibatalkan.

8. Perilaku Pemain

8.1 Perilaku Persaingan

8.1.1 Permainan Tidak Adil

Tindakan berikut akan dianggap permainan yang tidak adil dan akan dikenakan hukuman menurut kebijaksanaan official Operator partner Riot.

8.1.1.1 Kolusi . Kolusi didefinisikan sebagai kesepakatan antara dua (2) atau lebih pemain dan / atau konfederasi untuk merugikan pemain lawan. Kolusi termasuk, tetapi tidak terbatas pada, tindakan seperti:

8.1.1.1.1 Soft play, yang didefinisikan sebagai kesepakatan antara dua (2) atau lebih pemain untuk tidak merusak, menghalangi, atau bermain dengan standar kompetisi yang wajar dalam sebuah game.

8.1.1.1.2 Pengaturan atau kesepakatan untuk membagi uang hadiah dan / atau bentuk kompensasi lainnya.

8.1.1.1.3 Mengirim atau menerima sinyal, elektronik atau sebaliknya, dari konfederasi ke / dari pemain.

8.1.1.1.4 Dengan sengaja kalah dalam permainan untuk mendapatkan kompensasi, atau karena alasan lain, atau mencoba membujuk pemain lain untuk melakukannya.

8.1.1.2 Integritas Kompetitif . Tim diharapkan untuk bermain sebaik mungkin setiap saat dalam game SEA Icon Series manapun, dan untuk menghindari Perilaku apa pun yang tidak sesuai dengan prinsip sportivitas, kejujuran, atau permainan yang adil. Untuk tujuan klasifikasi, komposisi tim dan fase pick / ban tidak akan dipertimbangkan saat menentukan apakah aturan ini telah dilanggar.

8.1.1.3 Peretasan . Peretasan didefinisikan sebagai modifikasi apapun dari klien game League of Legends: Wild Rift oleh pemain, tim, atau orang mana pun yang bertindak atas nama pemain atau tim.

8.1.1.4 Memanfaatkan . Memanfaatkan didefinisikan sebagai sengaja menggunakan bug dalam game untuk mencari keuntungan. Memanfaatkan termasuk, tetapi tidak terbatas pada, tindakan seperti: gangguan dalam pembelian item, gangguan dalam interaksi antek netral, gangguan dalam kinerja kemampuan Champion, atau fungsi permainan lainnya yang, dalam penentuan tunggal official Operator partner Riot, tidak berfungsi seperti yang dimaksudkan.

8.1.1.5 Monitor Penonton . Melihat atau mencoba melihat monitor penonton.

8.1.1.6 Ringing . Bermain di bawah akun pemain lain atau meminta, membujuk, mendorong, atau mengarahkan orang lain untuk bermain di bawah akun pemain lain.

8.1.1.7 Perangkat Kecurangan . Penggunaan segala jenis perangkat curang dan / atau program curang.

8.1.1.8 Pemutusan yang Disengaja . Pemutusan yang disengaja tanpa alasan yang tepat dan dinyatakan secara eksplisit.

8.1.1.9 Kebijakan Operator partner Riot . Lainnya tindakan lebih lanjut, kegagalan untuk bertindak, atau Perilaku yang, di satu-satunya penilaian official Riot Partner Operator, melanggar Peraturan dan / atau standar integritas yang ditetapkan oleh Riot Partner operator untuk pertandingan kompetitif bermain .

8.1.1.10 Sponsor. Setiap penggunaan sponsorship yang berafiliasi dengan tim pesaing mana pun di Operator partner Riot harus mematuhi semua aturan, bahkan jika tidak secara resmi dikontrak oleh seperangkat aturan ini.

8.1.2 Kata-kata kotor dan Ujaran Kebencian

Anggota Tim tidak boleh menggunakan bahasa yang tidak senonoh, kotor, vulgar, menghina, mengancam, kasar, memfitnah , memfitnah, atau menyinggung atau tidak menyenangkan; atau mempromosikan atau menghasut kebencian atau perilaku diskriminatif, di dalam atau di dekat area pertandingan, kapan saja. Anggota Tim tidak boleh menggunakan fasilitas, layanan atau peralatan yang disediakan atau disediakan oleh Operator partner Riot atau kontraktornya untuk memposting, mengirimkan, menyebarkan atau menyediakan komunikasi terlarang tersebut. Anggota Tim tidak boleh menggunakan jenis bahasa ini di media sosial atau selama acara yang dihadapi publik seperti streaming.

8.1.3 Perilaku Mengganggu / Penghinaan

Anggota Tim tidak boleh mengambil tindakan apa pun atau melakukan gerakan apa pun yang ditujukan kepada Anggota Tim lawan, atau menghasut orang lain untuk melakukan hal yang sama, yang menghina, mengejek, mengganggu, atau antagonis.

8.1.4 Perilaku Kekerasan

Penyalahgunaan official Operator partner Riot, Anggota Tim lawan, atau anggota audiens tidak akan ditoleransi. Pelanggaran etiket yang berulang, termasuk namun tidak terbatas pada menyentuh komputer, tubuh, atau properti pemain lain akan mengakibatkan penalti. Anggota Tim dan tamunya (jika ada) harus memperlakukan semua individu yang menghadiri pertandingan dengan hormat.

8.1.5 Gangguan Studio

Anggota Tim tidak boleh menyentuh atau mengganggu lampu, kamera, atau peralatan studio lainnya. Anggota Tim tidak boleh berdiri di atas kursi, meja, atau perlengkapan studio lainnya. Anggota Tim harus mengikuti semua instruksi dari personel studio Operator partner Riot.

8.1.6 Komunikasi Tidak Sah

Semua ponsel, tablet, dan perangkat elektronik non-kompetisi lainnya yang mendukung suara dan / atau "dering" harus dimatikan sepenuhnya selama bermain. Pemain tidak boleh mengirim SMS / email saat berada di area pertandingan. Selama pertandingan, komunikasi oleh seorang Starter akan dibatasi untuk para pemain di tim Starter.

8.2 Perilaku Tidak Profesional

8.2.1 Tanggung Jawab Berdasarkan Kode

Kecuali secara tegas dinyatakan lain, pelanggaran dan pelanggaran Aturan ini dapat dihukum, baik dilakukan dengan sengaja atau tidak. Upaya untuk melakukan pelanggaran atau pelanggaran semacam itu juga dapat dihukum.

8.2.2 Pelecehan

Pelecehan dilarang. Pelecehan didefinisikan sebagai tindakan sistematis, bermusuhan, dan berulang yang terjadi dalam jangka waktu yang cukup lama, atau kejadian tunggal yang mengerikan, yang dimaksudkan untuk mengisolasi atau mengucilkan seseorang dan / atau memengaruhi martabat orang tersebut.

8.2.3 Pelecehan Seksual

Pelecehan seksual dilarang. Pelecehan seksual didefinisikan sebagai rayuan seksual yang tidak diinginkan. Penilaian tersebut didasarkan pada apakah orang yang berakal sehat akan menganggap tindakan tersebut tidak diinginkan atau menyinggung. Tidak ada toleransi untuk ancaman / paksaan seksual atau janji keuntungan sebagai imbalan atas kenikmatan seksual.

8.2.4 Diskriminasi dan Pencemaran Nama Baik

Anggota Tim tidak boleh menyinggung martabat atau integritas suatu negara, orang pribadi, atau sekelompok orang melalui kata-kata atau tindakan yang menghina, diskriminatif, atau merendahkan karena ras, warna kulit, etnis, asal-usul kebangsaan atau sosial, jenis kelamin, bahasa, agama, pendapat politik atau pendapat lain, status keuangan, kelahiran atau status lainnya, orientasi seksual atau alasan lainnya.

8.2.5 Pernyataan Mengenai Operator partner Riot, Riot Games dan League of Legends: Wild Rift

Anggota Tim tidak boleh memberikan, membuat, mengeluarkan, mengizinkan, atau mendukung pernyataan atau tindakan apa pun yang memiliki, atau dirancang untuk memiliki, efek yang merugikan atau merugikan kepentingan terbaik Riot Games atau afiliasinya, atau League of Legends: Wild Rift, sebagaimana ditentukan dalam kebijakan tunggal dan mutlak dari official.

8.2.6 Merilis Informasi Tanpa Persetujuan

Tim akan diminta untuk menyerahkan dokumen untuk persetujuan atau visibilitas selama periode kompetisi SEA Icon Series. Dokumen ini diperlukan untuk menjaga ekspektasi selama kompetisi. Pengumuman awal dapat mengganggu kepanduan kompetitif yang akan digunakan tim untuk membuat strategi untuk pertandingan yang akan datang. Untuk alasan ini, jika Anggota Tim telah diberitahu untuk tidak memberikan informasi, karena dapat

merusak proses persaingan, dan Anggota Tim melanjutkan untuk merilis informasi tersebut, maka Anggota Tim dan / atau Tim akan dikenakan hukuman.

8.2.7 Investigasi Perilaku Pemain

Jika Operator partner Riot atau Riot menentukan bahwa Tim atau Anggota Tim telah melanggar Kode Pemanggil, Ketentuan Layanan League of Legends: Wild Rift, atau aturan League of Legends: Wild Rift, Operator partner Riot atau official Riot dapat memberikan penalti atas kebijakan mereka sendiri. Jika seorang official Operator partner Riot menghubungi Anggota Tim untuk membahas penyelidikan, Anggota Tim tersebut wajib untuk mengatakan yang sebenarnya. Jika Anggota Tim menahan informasi atau menyesatkan official Operator partner Riot yang membuat penyelidikan terhambat, maka Tim dan / atau Anggota Tim akan dikenakan hukuman.

8.2.8 Kegiatan Kriminal

Anggota Tim tidak boleh terlibat dalam aktivitas apa pun yang dilarang oleh hukum umum, undang-undang, atau perjanjian dan yang mengarah ke atau mungkin secara wajar dianggap mengarah pada hukuman di pengadilan mana pun dengan yurisdiksi yang kompeten .

8.2.9 Kerahasiaan

Anggota Tim tidak boleh mengungkapkan informasi rahasia apa pun yang disediakan oleh Operator partner Riot atau afiliasi Riot Games, dengan metode komunikasi apa pun, termasuk semua saluran media sosial.

8.2.10 Suap

Tidak ada Anggota Tim yang dapat menawarkan hadiah atau hadiah kepada pemain, pelatih, manajer, official Operator partner Riot, karyawan Riot Games, atau orang yang terhubung dengan atau dipekerjakan oleh tim lain untuk layanan yang dijanjikan, diberikan, atau untuk diberikan dalam mengalahkan atau mencoba untuk mengalahkan tim yang bersaing.

8.2.11 Dilarang Membajak atau Merusak

Tidak ada Anggota Tim atau Afiliasi dari suatu tim yang dapat meminta, memikat, atau menawarkan pekerjaan kepada pelatih atau pemain resmi mana pun yang masuk ke tim mana pun, atau mendorong pelatih atau pemain resmi tersebut untuk melanggar atau dengan kata lain mengakhiri kontrak dengan tim tersebut. Pelatih atau pemain resmi tidak boleh meminta tim untuk melanggar aturan ini. Pelatih atau pemain resmi dapat mengungkapkan secara terbuka keinginan mereka untuk meninggalkan tim dan mendorong setiap dan semua pihak yang berkepentingan untuk menghubungi manajemen mereka. Namun, untuk lebih jelasnya, pelatih atau pemain resmi tidak boleh membujuk tim secara langsung untuk menghubungi manajemen mereka atau mencoba melanggar kewajiban kontrak mereka. Pelanggaran aturan ini akan dikenakan hukuman, atas kebijaksanaan Operator partner Riot & official Riot. Untuk menanyakan tentang status pelatih resmi atau pemain dari tim lain, manajer harus menghubungi manajemen tim tempat pemain dan / atau pelatih resmi tersebut saat ini dikontrak.

8.2.12 Hadiah

Tidak ada Anggota Tim yang boleh menerima hadiah, atau kompensasi apa pun untuk layanan yang dijanjikan, diberikan, atau akan diberikan sehubungan dengan permainan kompetitif, termasuk layanan yang terkait dengan mengalahkan atau mencoba untuk mengalahkan tim pesaing atau layanan yang dirancang untuk melempar atau memperbaiki permainan. pertandingan atau permainan. Satu-satunya pengecualian untuk aturan ini adalah dalam kasus kompensasi berbasis kinerja yang dibayarkan kepada Anggota Tim oleh sponsor atau pemilik resmi tim.

8.2.13 Ketidakpatuhan

Tidak ada Anggota Tim yang dapat menolak atau gagal untuk menerapkan instruksi atau keputusan yang wajar dari official Operator partner Riot.

8.2.14 Pengaturan Pertandingan

Tidak ada Anggota Tim yang dapat menawarkan, menyetujui, bersekongkol, atau mencoba mempengaruhi hasil permainan atau pertandingan dengan cara apa pun yang dilarang oleh undang-undang atau Peraturan ini.

8.2.15 Dokumen atau Permintaan Lain-lain

Dokumentasi atau item wajar lainnya mungkin diperlukan pada berbagai waktu selama kompetisi SEA Icon Series sebagaimana diminta oleh official Operator partner Riot. Jika dokumentasi tidak dilengkapi dengan standar yang ditetapkan oleh Operator partner Riot maka sebuah tim dapat dikenakan hukuman. Hukuman dapat dikenakan jika barang yang diminta tidak diterima dan diselesaikan pada waktu yang ditentukan.

8.3 Asosiasi dengan Perjudian

Tidak ada Anggota Tim, official Riot, atau anggota Operator partner Riot yang dapat mengambil bagian, baik secara langsung atau tidak langsung, dalam taruhan atau perjudian pada hasil apa pun dari permainan, pertandingan, atau turnamen apa pun.

8.4 Kepatuhan terhadap Penalti

Setiap orang yang ditemukan terlibat atau mencoba terlibat dalam tindakan apa pun yang diyakini oleh Operator partner Riot & Riot, atas kebijakannya sendiri dan mutlak, merupakan permainan yang tidak adil, akan dikenakan hukuman. Sifat dan tingkat hukuman yang dijatuhkan karena tindakan tersebut akan menjadi kebijakan tunggal dan mutlak Riot.

8.5 Hukuman

Setelah mengetahui ada Anggota Tim yang melakukan pelanggaran terhadap aturan yang tercantum di atas, Operator partner Riot & Riot dapat, tanpa batasan kewenangannya berdasarkan Bagian 8.4, mengeluarkan hukuman berikut:

8.5.1 Peringatan Verbal

8.5.2 Hilangnya Seleksi Sisi untuk Game Saat Ini atau Masa Depan

8.5.3 Hilangnya Larangan untuk Game Saat Ini atau Masa Depan

8.5.4 Penyitaan Denda dan / atau Hadiah

8.5.5 Hilangnya Game

8.5.6 Match Forfeiture (s)

8.5.7 Penangguhan

8.5.8 Diskualifikasi

Pelanggaran berulang dapat dikenakan hukuman yang meningkat, hingga, dan termasuk, diskualifikasi dari partisipasi di masa mendatang dalam SEA Icon Series dan turnamen berikutnya. Perlu dicatat bahwa hukuman tidak selalu diberlakukan secara berurutan. PCS, atas kebijakannya sendiri, misalnya, dapat mendiskualifikasi pemain untuk pelanggaran pertama jika tindakan pemain tersebut dianggap cukup mengerikan untuk layak didiskualifikasi oleh Riot Partner Operator & Riot.

8.6 Hak untuk Menerbitkan

Riot berhak untuk mempublikasikan pernyataan yang menyatakan bahwa Anggota Tim telah dihukum. Setiap Anggota Tim dan / atau tim yang dapat dirujuk dalam pernyataan tersebut dengan ini melepaskan hak tindakan hukum apa pun terhadap Riot Games, Inc., dan / atau orang tua, anak perusahaan, afiliasi, karyawan, agen, atau kontraktor mereka.

9. Tujuan Aturan

9.1 Finalitas Keputusan

Semua keputusan mengenai interpretasi aturan ini, kelayakan pemain, penjadwalan dan pementasan kompetisi SEA Icon Series, dan penalti untuk pelanggaran, semata-mata ada pada official, yang keputusannya bersifat final. Keputusan official sehubungan dengan Aturan ini tidak dapat diajukan banding dan tidak akan menimbulkan klaim atas kerugian moneter atau upaya hukum atau kesetaraan lainnya.

9.2 Perubahan Aturan

Aturan ini dapat diubah, dimodifikasi atau ditambah oleh Riot, dari waktu ke waktu, untuk memastikan permainan yang adil dan integritas dalam kompetisi SEA Icon Series.

9.3 Batasan Kepentingan dari SEA Icon Series

Official Riot setiap saat berkewenangan untuk melakukan tindakan yang diperlukan untuk menjaga kepentingan terbaik dari SEA Icon Series. Kekuatan ini tidak dibatasi oleh kurangnya bahasa tertentu dalam dokumen ini. Official Riot dapat menggunakan segala bentuk tindakan hukuman yang mereka miliki terhadap entitas mana pun yang perilakunya tidak dalam batasan kepentingan terbaik SEA Icon Series.