

# 2020全球总决赛规则

英雄联盟赛事官方 时间：2020-09-18 10:53:58



## 目录

### 1. 队伍成员资格

- 1.1. 选手年龄
- 1.2. 居住地与工作资格
- 1.3. 非拳头游戏（Riot Games）员工

### 2. 参赛资格和奖金

- 2.1. 队伍资格
- 2.2. 赛事奖金

### **3. 阵容规则**

- 3.1. 术语释义
- 3.2. 名单要求
- 3.3. 教练
- 3.4. 正式名单确定
- 3.5. 阵容和选边提交
- 3.6. 单日人员调整和选边
- 3.7. 队伍名称、队伍标签及选手姓名

### **4. 选手设备**

- 4.1. 全球总决赛提供的设备
- 4.2. 选手或战队拥有的设备
- 4.3. 全球总决赛外设政策
- 4.4. 设备的更换
- 4.5. 选手与教练服装
- 4.6. 电脑程序及使用
- 4.7. 客户端账号
- 4.8. 音频控制
- 4.9. 设备干预

### **5. 场馆与比赛区域布局**

- 5.1. 场馆通道
- 5.2. 比赛区域
- 5.3. 热身区域
- 5.4. 其他队伍成员区域
- 5.5. 临时医疗观察区域
- 5.6. 权限

### **6. 赛事结构**

- 6.1. 日程安排
- 6.2. 入围赛阶段
- 6.3. 入围赛淘汰阶段
- 6.4. 小组赛阶段
- 6.5. 淘汰赛阶段（四分之一决赛、半决赛和决赛）

### **7. 比赛进程**

- 7.1. 赛程修改
- 7.2. 抵达演播室
- 7.3. 裁判
- 7.4. 比赛版本
- 7.5. 赛前准备
- 7.6. 游戏准备和比赛限制

### **8. 游戏规则**

- 8.1. 术语释义
- 8.2. 游戏中止
- 8.3. 重启和恢复程序

8.4. 时空断裂的可用性及使用

8.5. 重赛流程

8.6. 硬件故障

8.7. 自由裁量权

8.8. 判定获胜

8.9. 游戏后程序

8.10. 比赛后程序

## 9. 选手行为

9.1. 竞技行为

9.2. 不专业的行为

9.3. 涉及赌博

9.4. 特别要求

9.5. 受罚

9.6. 处罚

9.7. 发表权

## 10. 规则精神

10.1. 最终决定权

10.2. 规则变动

10.3. 全球总决赛的最大利益

## 规则简介

此份2020年全球总决赛官方规则（简称“规则”）适用于每支获得2020年全球总决赛资格的队伍，以及他们的管理人员、教练、选手或者其他雇员。此规则只适用于2020年全球总决赛而非其他竞赛、锦标赛或者是有组织的英雄联盟（简称“LoL”或者“游戏”）活动。

英雄联盟冠军联赛LLC，是特拉华州的一家有限责任公司，为英雄联盟的竞技比赛制定了这些规则，以使2020年全球总决赛使用的规则统一且标准化。

此规则的设定只是为了确保全球总决赛官方为英雄联盟职业比赛所建立系统的完整性，并保证职业级队伍间较量的公平性。标准化的规则有益于所有参与到英雄联盟职业比赛中的各个角色，包括队伍、选手以及管理者。

此规则并不会限制选手的竞技。选手与队伍约定的条款由每支队伍与选手自行决定。

### 1. 队伍成员资格

为了获得全球总决赛的参赛资格，每名选手必须满足以下条件：

#### 1.1. 选手年龄

所有参加全球总决赛的选手必须年满17周岁。

#### 1.2. 居住地与工作资格

每位参加全球总决赛的选手都必须符合所代表赛区的资格要求。

#### 1.3. 非拳头游戏（Riot Games）员工

队伍的所有者、管理者、教练、先发选手和替补选手（术语如本文所定义，统称为“队伍成员”）在全球总决赛开始时以及期间的任何一刻都不可以是拳头游戏股份有限公司（“RGI”）、英雄联盟电竞联盟有限责任公司或者他们各自的有关人员。“有关人员”是指直接或间接控制队伍所有者、受队伍所有者直接或间接控制、或与队伍所有者直接或间接被其他方共同控制的任何个人或实体。“控制”是任何直接或间接拥有指挥或令他人指挥政策或管理实体的权力，包括直接或间接选举、委派或授权董事、高级职员、经理人和受托管理方等实体的权力。

## **2. 参赛资格和奖金**

### **2.1. 队伍资格**

2.1.1. 队伍将从各自所在的赛区获得晋级2020年全球总决赛的资格，规则由该赛区制定。以下是各赛区获得的全球总决赛参赛资格席位：

中国赛区 (LPL)	1号种子队伍 - 作为1号种子队伍获得小组赛阶段名额 (每个小组只有1支种子队伍) 2号/3号种子队伍 - 获得小组赛阶段名额 4号种子队伍 - 获得入围赛阶段名额
欧洲赛区 (LEC)	1号种子队伍 - 作为1号种子队伍获得小组赛阶段名额 (每个小组只有1支种子队伍) 2号/3号种子队伍 - 获得小组赛阶段名额 4号种子队伍 - 获得入围赛阶段名额
韩国赛区 (LCK)	1号种子队伍 - 作为1号种子队伍获得小组赛阶段名额 (每个小组只有1支种子队伍) 2号/3号种子队伍 - 获得小组赛阶段名额
北美赛区 (LCS)	1号种子队伍 - 作为1号种子队伍获得小组赛阶段名额 (每个小组只有1支种子队伍) 2号种子队伍 - 获得小组赛阶段名额 3号种子队伍 - 获得入围赛阶段名额
东南亚赛区 (PCS)	1号种子队伍 - 获得小组赛阶段名额 2号种子队伍 - 获得入围赛阶段名额
巴西赛区 (CBLOL)	1号种子队伍 - 获得入围赛阶段名额
独联体赛区 (LCL)	1号种子队伍 - 获得入围赛阶段名额
日本赛区 (LJL)	1号种子队伍 - 获得入围赛阶段名额
拉丁美洲赛区 (LLA)	1号种子队伍 - 获得入围赛阶段名额
大洋洲赛区 (OPL)	1号种子队伍 - 获得入围赛阶段名额
土耳其赛区 (TCL)	1号种子队伍 - 获得入围赛阶段名额

2.1.2. 参赛意向。各队需在2020年7月29日前初步确认参赛意向，以保证中国签证和其他重要文件的顺利办理。全球总决赛官方将无法为未能在上述截止日期前确认意向的队伍申请办理中国签证和其他重要文件。如入围队伍不具备中国所需的入境必要文件，其席位将依照下述继承规则传递给其他队伍。

2.1.3. 最终确认。队伍需在获取全球总决赛入围资格后24小时或全球总决赛官方确认的最近机票出票日期前24小时（以较早时间为准），提供最终参赛确认。队伍需通过电子邮件向其所在赛区的赛区运营团队进行确认。

2.1.4. 禁止参赛。在以下情况，入围队伍有可能被禁止参赛：

2.1.4.1.在登机前往全球总决赛前，由于当地/国际出行限制，或是未能获得中国入境所需必要文件（如签证、新冠肺炎排查证明等），导致入围队伍无法前往中国。

2.1.4.2.入围队伍在全球总决赛官方指定的截止日期前未能满足阵容要求。

2.1.4.3.其他全球总决赛官方认定有必要禁止入围队伍参与全球总决赛的情况。

## 2.2.赛事奖金

全球总决赛的奖金内容将包含比赛主办方所提供的奖金池的一定比例，至少为2,225,000美元。其中包括 (i) 由比赛主办方提供的2,225,000美元，以及 (ii) 与全球总决赛相关联的指定数码产品销售利润的一定比例（“奖金池”）。

2020年全球总决赛冠军将获得奖金池的25.0%。全球总决赛冠军为在五局三胜制决赛获胜的队伍。第2名优胜者（即在五局三胜制决赛告负的队伍）将获得奖金池的17.50%。在半决赛告负的两支队伍将各获得奖金池的9.00%。在四分之一决赛告负的四支队伍将各获得奖金池的4.50%。在小组赛阶段各自的分组获得第三名的队伍将各获得奖金池的2.50%。在小组赛阶段各自的分组获得第四名的队伍将各获得奖金池的1.50%。在入围赛阶段各自的分组中晋级入围赛淘汰赛，但没能晋级小组赛阶段的队伍将各获得奖金池的1%。晋级第一轮入围赛淘汰赛，但没能晋级小组赛阶段的队伍将各获得奖金池的0.75%。最后，在入围赛阶段各小组的第五名将各获得奖金池的0.60%。

在本届比赛小组赛阶段各分组第三名和第四名的队伍中，如果某些队伍在全球总决赛小组赛阶段的胜负场次相同，导致各分组第三名和第四名的队伍成绩并列，那么并列的队伍将会平分各自所在奖金池比例数字的总和（出于奖金池分配的考虑，满足条件的两支队伍将不适用于决胜局规则）。例如，如果B组第三名的队伍成绩是2-4（两胜四负），B组的第四名队伍成绩也是2-4（两胜四负），那么这两支队伍将各获得奖金池的2.00% $((2.50\% + 1.50\%)/2)$ 。

获得入围资格但无法参加全球总决赛的队伍将按照参赛后可获得的最低名次发放奖金。也就是说，本应参加入围赛的队伍获得的奖金额度将等同于奖金池的0.60%。

名次:	奖金池比例:
全球总决赛冠军	25.00%
第二名	17.50%
三到四名	各 9.00%
五到八名	各 4.50%
小组赛名次:	奖金池比例:
小组第一	晋级四分之一决赛
小组第二	晋级四分之一决赛
小组第三	各 2.50%
小组第四	各 1.50%
如果两支队伍并列第三:	各 2.00%

入围赛阶段名次:	奖金池比例:
小组第一	晋级小组赛阶段
小组第二	晋级小组赛阶段
小组第三	各 1.00%
小组第四	各 0.75%
小组第五	各 0.60%

### 3. 阵容规则

#### 3.1. 术语释义

3.1.1. 游戏。使用召唤师峡谷地图进行的一局游戏，直到通过下列方式之一产生获胜方，以第一个发生的为准：(a) 完成最终目标（摧毁水晶枢纽），(b) 队伍投降，(c) 队伍被剥夺资格，(d) 判罚获胜（见8.8章节）。

3.1.2. 比赛。一系列的游戏，直到一支队伍的取胜局数占了总局数中的大部分（例如，在三局游戏中赢得两局胜利，也就是Bo3；在五局游戏中赢得三局胜利，也就是Bo5）。

#### 3.2. 名单要求

在全球总决赛比赛期间，要求每支队伍有五名选手作为先发阵容（“先发”），一名或两名替补（“替补选手”），以及一名主教练和一名或以上战术教练，共同组成“正式名单”。每支队伍的正式名单中最少需要拥有四位本地联赛身份的选手。如果队伍选择承担第七名选手参加全球总决赛有关的所有开销，那么该队伍可以保有第七名选手。如果正式名单人员不在现场，此队伍将受到处罚。在全球总决赛官方认定为紧急情况的情况下，全球总决赛官方可以放弃任何处罚。

如果某支队伍没有按照规则要求让替补选手出席，那么他们将会面临其奖金池20%的组织罚款，上限为两万美元（\$20,000）。如果队伍因为没有替补选手出现在比赛现场，导致该队伍无法满足上场名单要求而丧失比赛资格，在决定惩罚的时候这将会被视为极端恶劣的因素来考量。

赛区正式名单确定后，队伍不得向名单中增加其他选手，全球总决赛官方依照下述第3.4.3章明确许可的除外。

#### 3.3. 教练

3.3.1. 主教练。每支队伍都要求有一名指定的主教练。主教练不得是职业队伍、半职业队伍或青训队伍中的先发队员、替补队员或者正式名单队员、所有者和/或队伍经理。

如果该赛区对于教练没有强制性要求，那么主教练也可担任队伍经理。每名主教练只能代表一个电竞团体。主教练必须出席该队伍参加的每一场比赛。如果紧急情况下主教练无法出席，队伍经理必须指派一名临时主教练出席或担任教练职责。临时主教练不得是正式名单中的选手。全球总决赛官方有权自行裁定哪些情况可以构成紧急情况。如果比赛现场没有主教练出席，这支队伍将会受到处罚。

3.3.2. 战术教练。每支队伍可为禁用/选用阶段任命战术教练（非强制）。战术教练需经全球总决赛官方审批通过，可以是入围队伍的分析员、翻译、替补选手或任何其他成员。战术教练不得取代主教练，未经全球总决赛官方书面审批，如禁用/选用阶段主教练未到场，则战术教练不得上场。

战术教练不得是其他职业队伍、半职业队伍或青训队伍中的先发队员、替补队员或者正式名单队员、所有者和/或队伍经理。

队伍需在正式名单确定时公布其战术教练。有多名战术教练的队伍必须在提交每场比赛的首发阵容时，为该场比赛指定一名战术教练。

3.3.3.联赛定义。按照本规则的定义，职业队伍属于可以直接获取全球总决赛参赛资格的赛区联赛，半职业队伍属于可以直接获取职业联赛的参赛资格的联赛，青训队伍则属于各赛区指定的发展联赛。

### 3.4.正式名单确定

3.4.1.队伍需要在美国中部时间2020年9月6日23:59之前，最终决定并向赛区联赛提交他们的正式名单（先发+替补+教练）。

3.4.2.在这一日期提交或告知全球总决赛官方的正式名单将会被确认为获得全球总决赛资格的正式名单。该正式名单只能由赛区名单确定时队伍名单上的选手和教练组成。该名单的确定不会取代赛区名单确定，其目的仅仅是为了队伍从其名单中指定哪些拥有有效资格的选手可以组成全球总决赛的正式名单。如果不存在赛区预选赛中已确定的名单，那么队伍在全球总决赛前的最后一场赛区预选赛后不能向名单中添加任何新选手和教练。

3.4.3.紧急阵容补充。在紧急情况下，队伍可通过以下两种方式添加一名替补队员：

3.4.3.1.临时选手借租。这是指临时借租一名在借租时属于职业队伍正式名单的合约选手。如一名入围队伍选手由于新冠肺炎疫情导致的原因（如病毒相关紧急医疗情况或不可避免的国际出行限制）无法参加全球总决赛，可通过临时选手借租进行替换。

3.4.3.1.1.所有借租需在正式名单确定日期前或地区资格赛完成后48小时内安排并批准。

3.4.3.1.2.在全球总决赛进行期间，每支入围队伍的正式名单中借租选手的数量最多不得超过2名。

3.4.3.1.3.队伍只能从本赛区内的队伍中借租选手。

3.4.3.1.4.借租选手需满足全球总决赛选手资格，队伍添加借租选手后，仍需满足其他全球总决赛的阵容要求。

3.4.3.1.5.全球总决赛结束后（2020年11月1日），借租关系不得继续。

3.4.3.1.6.借租选手加入正式名单后，被借租选手取代的选手不再拥有2020年全球总决赛参赛资格，除非按照全球总决赛官方指令，将借租选手移出名单。

3.4.3.1.7.两支队伍及选手之间的关系需通过借租协议进行约束。协议需规定全球总决赛相关的收入分配（如奖金和皮肤收入）、借租费用和付款时间。

3.4.3.1.8.所有借租请求都需经过全球总决赛官方审查。他们会按照具体情况审批所有申请，并保留自行决定拒绝申请的权利。

3.4.3.2.紧急自由选手（“EFA”）。紧急自由选手是指不曾属于全世界任何职业联赛2020正式名单中且目前没有合约在身的选手。当队伍遇到选手由于合理原因无法参与全球总决赛的情况（如签证申请问题、新冠肺炎阳性密切接触等），EFA可加入全球总决赛入围队伍。

3.4.3.2.1.EFA加入队伍的最晚时间为该队伍第一场全球总决赛比赛七天前。如遇紧急情况，全球总决赛可自行决定允许例外。

3.4.3.2.2.EFA必须满足其所加入队伍所属赛区职业选手，及参与全球总决赛的选手的所有资格。

3.4.3.2.3.在全球总决赛进行期间，每支入围队伍的正式名单中EFA的数量最多不得超过2名。

3.4.3.2.4.EFA加入正式名单后，被EFA取代的选手不再拥有2020年全球总决赛参赛资格。上述限制可在全球总决赛官方认定的情况下撤销。

3.4.3.2.5.全球总决赛官方会按照具体情况审批所有申请，并保留自行决定拒绝申请的权利。

3.4.3.3.考虑到全球出行情方面的问题，如果借租选手和/或EFA无法获得机票，则上述选手的加入申请失败。

3.4.4.如入围队伍在全球总决赛官方指定截止日期前未能满足阵容要求，将失去其全球总决赛入围席位。

3.4.5.所有正式名单上的成员必须与其代表队伍签订书面合同。

### 3.5.阵容和选边提交

3.5.1.在入围赛阶段，第一天首场比赛的先发阵容的修改申请必须由队伍指定的教练提出，递交时间需在当地时间2020年9月24日晚上10:00前。修改队伍在其他比赛日的第一场比赛先发阵容的申请不得迟于队伍比赛前一天当地时间晚上10:00或者当日最后一场比赛结束后的一小时，两者以时间较迟一方为准。当周结束的情况除外。

3.5.2.在入围赛淘汰赛阶段，修改先发阵容的申请不得迟于比赛前一天的当地时间晚上10:00（即2020年9月29日进行比赛的队伍，提交时间不得迟于当地时间2020年9月28日晚上10:00；2020年9月30日进行比赛的队伍，提交时间不得迟于当地时间9月29日晚上10:00）。另外，名次较高的队伍需要在该时限之前提交他们第一局的选边决定。如果队伍在时限前无法决定选边，那么会默认该队伍选择蓝色方进行比赛。

3.5.3.在小组赛阶段，第一天首场比赛的先发阵容的修改申请必须由队伍指定的教练提出，递交时间需在当地时间2020年10月2日晚上10:00前。修改队伍在其他比赛日的第一场比赛先发阵容的申请不得迟于队伍比赛前一天当地时间晚上10:00或者播报结束后的一小时，两者以时间较迟一方为准。当周结束的情况除外。

3.5.4.在淘汰赛阶段（四分之一决赛、半决赛和决赛），队伍必须在所参加的比赛两天前当地时间晚上10:00之前提交他们第一局的阵容。为了避免歧义，如果队伍要在星期日参加淘汰赛阶段的比赛，那么他们必须在当地时间星期五晚上10:00之前提交他们的名单。另外，负责选边的队伍需要在该时限之前提交他们第一局的选边决定。如果队伍在时限前无法决定选边，那么会默认该队伍选择蓝色方进行比赛。

3.5.5.如有要求，递交的名单必须包含全球总决赛官方要求的队伍信息以及队伍成员个人信息，包括队伍成员的游戏名称（及所需的拼写和大小写）。如队伍在时限前无法提交首发名单，则该队需使用与前一场比赛相同的首发阵容。

### 3.6.单日人员调整和选边

如果队伍希望在某日的首场比赛后进行队员阵容调整，那么调整信息须在下场比赛开始前（即，下场比赛之选择/禁用英雄阶段开始之前）告知裁判长。为避免疑义，下一场比赛指安排播报的下一场比赛，而不是队伍希望作出变动的下一场比赛。

队伍可以在一场比赛内（即Bo3或者Bo5的比赛之间）；或者队伍连续比赛的情况下，在Bo1的两轮比赛之间替换选手，但队伍必须告知全球总决赛官方，并且在前一局游戏后立即获得人员调整的批准，不得晚于水晶枢纽爆炸后的5分钟。例如，某队伍希望在第二局游戏中更换一名选手，那么教练必须在第一局游戏结束后五分钟之内告知全球总决赛官方。

第一局结束后，选边将在每局比赛之间决定。有权在下一场次选边的队伍可以在在水晶枢纽爆炸后的5分钟内，决定他们下一场比赛的选边。选边过程与队员调整的告知同时进行。队伍的选边结果将会由其教练来通知裁判。

### 3.7.队伍名称、队伍标签及选手姓名

选手必须使用他们在全球总决赛地区预选赛入围时所使用的队伍名称、队伍标签和召唤师名称。只有某些特殊的情况下，名称才可以进行更改，但在全球总决赛中使用之前必须得到赛事官方的许可。

## 4.选手设备

### 4.1.全球总决赛提供的设备

全球总决赛参赛选手在所有官方比赛中使用的以下类别设备，将由全球总决赛官方提供，供全球总决赛选手专门使用。

- 个人电脑与显示器
- 暖手器
- 头戴式耳机、及/或入耳式耳机、及/或麦克风
- 桌椅

如应某总决赛参赛选手的要求，全球总决赛官方将提供以下类别的设备，供其在全球总决赛的所有正式比赛中使用。

- 电脑键盘
- 电脑鼠标
- 鼠标垫

所有全球总决赛官方提供的设备将由全球总决赛官方选定。

#### 4.2.选手或战队拥有的设备

选手可以携带以下类别的设备进入比赛区域，并且在全球总决赛官方的比赛期间使用这些设备，无论设备属于选手个人还是其所在队伍。

- 电脑键盘
- 电脑鼠标及数据线收纳器
- 鼠标垫

在比赛区域内，选手不得携带、使用或者佩戴非全球总决赛官方提供的任何头戴式耳机、入耳式耳机以及/或者麦克风。

#### 4.3.全球总决赛外设政策

所有选手以及队伍所有的设备必须事先提交到全球总决赛官方以获得认可，并在赛事期间保留。未获认可的设备有可能被全球总决赛官方怀疑会提供不平衡的竞技优势而禁止使用。如果某选手的设备被禁用，那么此选手会被要求使用全球总决赛官方提供的设备。

出于赛事保密、安全或者运作效率及效力等方面的理由，全球总决赛官方可以自行决定不接受某一设备的使用。

选手及队伍所拥有的，任何具有或者显示拳头游戏及英雄联盟竞争对手公司与品牌的名称、相似物和标识的硬件与设备都不允许带入比赛区域。

所有设备进入比赛区域前必须消毒，并需在全球总决赛期间保持清洁。

#### 4.4.设备的更换

如果全球总决赛官方在任何时刻怀疑出现了设备或者技术故障，选手或赛事官方人员可以要求对此状况进行技术检查。如果需要的话，将有一名全球总决赛官方技术人员对故障进行判断和排查。技术人员可以要求全球总决赛官方订购任何设备的替代品。替换任何设备的决定将完全由全球总决赛官方自行判断。如果选手希望使用个人更换设备，其必须使用获得全球总决赛预先许可的设备。

#### 4.5.选手与教练服装

在全球总决赛比赛期间、赛前及赛后全球总决赛官方所进行的采访当中，选手必须穿着正式的队服。在整个全球总决赛赛事或出席活动期间，选手必须穿着长裤和不露趾的鞋子，并且上身服装上要有明显的战队品牌徽标。所有的先发选手在选手介绍期间必须全程身着比赛服。比赛服包括内衫、运动服、外套和长裤。在比赛期间，选手必须穿着运动服，可以自行选择是否穿着外套。所有的外套、运动服和长裤必须匹配。为避免

混淆，以下服装会被认为不合时宜：宽松的运动裤、体育运动裤和睡裤等。除非得到了全球总决赛官方事前的肯定。队伍成员穿着的队服和所有其他服装受到下面第9章节中规定的限制，而且将会受到全球总决赛官方的检查和裁定。全球总决赛官方拥有对所有队伍服装的最终决定权。

主教练和战术教练在出席活动时必须穿着正式服装，并且需要得到全球总决赛官方的认可。正式服装应为休闲商务风格且不包括：运动服、带有团队品牌标志（比如队服）的服装、凉鞋等。

选手与教练服装还需满足其他地区联赛规则（如有）。

#### 4.6. 电脑程序及使用

选手们不允许在电脑上安装自己的程序，只能使用全球总决赛官方提供的程序。

4.6.1. 语音聊天。选手只能通过全球总决赛官方提供的头戴式耳机所使用的内部系统进行语音聊天。使用第三方语音聊天软件（如Skype）是不允许的。全球总决赛官方将会自主决定是否监听队伍的语音聊天。

4.6.2. 社交媒体与交流。禁止使用全球总决赛的电脑在社交媒体或者交流站点上浏览、发言，包括但不限于Facebook，Twitter，在线论坛/留言板以及电子邮件等。

4.6.3. 非必要设备。无论任何原因，禁止在全球总决赛的电脑上连接非必要的设备，包括但不限于电脑、闪存盘或者MP3播放器等。

#### 4.7. 客户端账号

全球总决赛将会为选手准备比赛服务器的帐号。选手需要按照自己的偏好设置账号。帐号的召唤师名称在选手提交后，须在全球总决赛官方批准后方可使用。

#### 4.8. 音频控制

选手头戴式耳机的“白噪声”水平必须保持在最低水平上。如果全球总决赛官方自行裁定外部噪音来源过于容易识别，官方可以会阻止选手调整“白噪声”水平。

头戴式耳机必须直接佩戴在选手的耳部，并且在比赛进行过程中保持位置不变。头戴式耳机附带的麦克风必须贴近选手的嘴边，如果赛事官方认为其位置不妥，全球总决赛的官方人员将会调整。选手不得通过任何手段在耳机和耳部之间放置任何物品，包括帽子、围巾或者其他服饰来妨碍头戴式耳机的位置。

#### 4.9. 设备干预

一场比赛开始后，选手不可以接触或者操作其他队友所拥有或者被提供的设备。如果有选手的设备需要寻求帮助，应求助于全球总决赛官方。

### 5. 场馆与比赛区域布局

#### 5.1. 场馆通道

除非事先得到过全球总决赛官方的许可，否则场馆内通往全球总决赛正式比赛限定区域的队伍通道只限参赛队伍成员使用。出席全球总决赛比赛的许可将完全由全球总决赛官方自行裁定。

任何时间不得随意进入场馆。任何队伍成员只能在全球总决赛官方要求到场时方可进入场馆。

#### 5.2. 比赛区域

“比赛区域”意为比赛中所用电脑周围的邻近区域。在比赛进行期间，队伍成员中只有先发成员可以出现在比赛区域内。

5.2.1. 队伍教练。指定的主教练需在比赛准备阶段以及选择/禁用阶段出现在比赛区域，但是必须在选择/禁用阶段完成之前离开，在比赛结束之前不得再返回。战术教练可在选择/禁用阶段进入比赛区域，但未经全球总

决赛官方批准，不得承担主教练职责。

5.2.2. 队伍经理。队伍经理可以在比赛准备阶段出现在比赛区域，但是必须在选择/禁用阶段开始前离开，在比赛结束之前不得再返回。

5.2.3. 无线设备。无线设备，包括移动电话和平板电脑，在选手加入到已激活的游戏时不允许出现在比赛区域，包括选择/禁用阶段、暂停、重开、以及多局决胜负比赛每局之间的阶段。在比赛区域中全球总决赛官方将替选手暂时保管这类设备，然后在比赛结束后返还给选手。

5.2.4. 饮食限制。比赛区域内不允许出现食物。在比赛区域内，饮料必须盛装在带有拳头游戏（Riot Games）商标的可再次封装的容器内。如有要求，全球总决赛官方会为选手提供这样的容器。

### 5.3. 热身区域

热身区域（某些情况下也被称为“休息室”）中有全球总决赛官方指定的电脑，专供选手在正式比赛开始前练习之用。热身区域仅为队伍成员保留，由全球总决赛官方决定进入的许可。

### 5.4. 其他队伍成员区域

其他队伍成员区域是场馆内由全球总决赛官方定义的区域，目的是为了将选手进行放松和社交的地域与比赛区域相隔离。这些区域仅限队伍成员进入，除非从全球总决赛官方处得到特定的许可。

### 5.5. 临时医疗观察区域

临时医疗观察区域是场馆内由全球总决赛官方指定的，用于安置出现新冠肺炎症状人员的区域。该区域与比赛区域、热身区域和其他区域隔离，并配有独立设施。

### 5.6. 权限

5.6.1. 队伍休息间。未经全球总决赛官方许可，队伍成员不得离开队伍休息间，每场比赛后，队伍成员需返回休息间。

5.6.2. 用餐。餐饮将直接送至队伍休息间，队伍成员不得离开休息间寻找食物或饮料。

5.6.3. 访客。禁止外来访客进入。

5.6.4. 口罩。除在舞台上外，队伍成员在队伍休息间外必须佩戴口罩。

## 6. 赛事结构

### 6.1. 日程安排

- 入围赛小组阶段（9月25日 - 28日）
- 入围赛淘汰阶段（9月29日 - 30日）
- 小组赛阶段（10月3日 - 11日）
- 四分之一决赛（10月15日 - 18日）
- 半决赛（10月24日 - 25日）
- 决赛（10月31日）

### 6.2. 入围赛阶段

6.2.1. 说明。全球总决赛的第一轮为入围赛分组队伍之间的进行的单循环制单场胜负赛（bo1）。在全球总决赛之前，十支入围赛战队将会被分成两组，每组五支。每支队伍都要与其分组内的四支队伍进行一场比赛。

6.2.2. 选边。每场比赛的选边将随机预先决定。每支队伍将分别在地图的一方（即蓝方和红方）进行两场比赛。

6.2.3.决胜比赛时间。决胜比赛将会在入围赛阶段各自小组的最后一场比赛后立刻进行。

6.2.4.两队平局：如果两队在入围赛阶段的分组内打平，则进行一场决胜赛确定最终排名。

6.2.4.1.选边。选边归属将取决于参赛队伍的相互对战纪录。

6.2.4.2.三四名例外。排名第三和第四的队伍出现平局时，不需要进行决胜赛。

6.2.5.三队平局：如果入围赛结束时，战绩并列的队伍有三支，那么会考虑到所有涉及决胜队伍之间的相互对战纪录。三队决胜相互对战纪录一共有两种可能性，下面是每一种可能性的解决方案：

- 所有决胜队伍与其它队伍之间的相互对战纪录均为1-1。在这种情况下，在入围赛小组阶段全部累计获胜时间最长（两支最慢的队伍）的两支队伍将进行一场决胜比赛，由总获胜时间较短的队伍选边。比赛的败者将成为平局队伍中的最后一名，而胜者将与累积获胜时间最短的队伍进行一场决胜比赛，由总获胜时间较短的队伍选边。第二次决胜局比赛的胜者将成为平局队伍中的第一名，而败者则成为第二名。排名第三和第四的队伍出现平局时，不需要进行决胜赛。

- 其中一支队伍的总成绩为2-0，下一支队伍的成绩为1-1，而第三支队伍的成绩为0-2。成绩为2-0的队伍自动成为平局队伍中的第一名，从而获得决胜局的胜利。成绩为1-1的队伍将会成为平局队伍中的第二名，而成绩为0-2的队伍将成为平局队伍中的最后一名。

6.2.6.五队平局：如在入围赛结束时，所有五支队伍战成平局，则战队将按照小组阶段总获胜时间排名。全部累计获胜时间最长（两支最慢的队伍）的两支队伍将进行一场决胜比赛，由总获胜时间较短的队伍选边。该场决胜赛的获胜队将与其他三支队伍一同进行单场决胜（bo1）单败淘汰赛，按照总获胜时间决定种子位置（最快的队伍将对战最慢的队伍）。按照第6.2.4.2章的规定，不举办第三名争夺赛。

## 6.3.入围赛淘汰阶段

6.3.1.说明。两支入围赛小组的第一名队伍将自动晋级小组赛。各组排名第三和第四的队伍将进行一场五局三胜赛。获胜队伍将与另一个入围赛小组排名第二的队伍再次进行一场五局三胜赛。两场比赛中的胜出队伍晋级小组赛，并随机分到小组赛阶段的分组中去。上述比赛的败者将被淘汰出全球总决赛。

6.3.2.选边。第一场比赛的选边权属于种子排名最高的队伍。第一场比赛后的所有比赛中，前一场比赛的负方进行选边。为避免疑义，如最高种子在第二场比赛中告负，则他们将在第三场比赛中选边。如所有队伍种子排名相同（见第6.2.4.2、6.2.5和6.2.6章），第一场比赛的选边权属于累积获胜时间最短的队伍。

## 6.4.小组赛阶段

6.4.1.说明。小组赛阶段为小组赛阶段分组池队伍之间进行的双循环制单场胜负赛。在小组赛阶段之前，十六支入围赛队伍将会被分成四组，每组四支队伍。每支队伍都要和所在分组内的其它队伍间断地进行两场比赛。

6.4.2.选边。每场比赛的选边将随机预先决定。每支队伍将分别在地图的两方（即蓝方和红方）与小组内的所有其它队伍进行比赛。

6.4.3.决胜比赛时间。决胜赛将会在各自小组的最后一场比赛后进行。

6.4.4.两队平局：如果两队在小组赛中打平，就会使用相互对战纪录确定第一决胜队伍。如果两队的相互对战纪录相同，并且这两支队伍将争取分组的第一名或者第二名，那么他们将会进行一场决胜比赛以确定最终排名。如果决胜局并非决定分组内的第一名或者第二名，也就是说如果分组内的第三名和第四名队伍形成两队平局，那么将不会进行决胜比赛。

6.4.4.1.选边。该平局中所有比赛的选边都由胜场总时间最少的队伍来决定。选边必须在决定了平局情况的比赛结束后五分钟后提交。全球总决赛官方有权自行更改时间安排，并且会尽快将调整过的时间安排通知受影响的队伍。

6.4.5.三队平局：如果战绩并列的队伍有三支，那么会考虑到所有涉及决胜队伍之间的相互对战纪录。三队相互对战纪录成绩一共有五种可能性，下面是每一种可能性的解决方案：

- 所有决胜队伍与其它队伍之间的相互对战纪录均为2-2。在这种情况下，在入围赛小组赛阶段全部累计获胜时间最长（两支最慢的队伍）的两支队伍将进行一场决胜比赛，由总获胜时间较短的队伍选边。比赛的败者将成为平局队伍中的最后一名，而胜者将与累积获胜时间最短的队伍进行一场决胜比赛，由总获胜时间较短的队伍选边。第二次决胜局比赛的胜者将成为平局队伍中的第一名，而败者则成为第二名。

- 其中一支队伍的相互对战纪录为3-1，下一支队伍的相互对战纪录为2-2，而第三支队伍的相互对战纪录为1-3。在这种情况下，相互对战纪录为2-2和1-3的队伍将进行一场决胜比赛。比赛的败者将成为平局队伍中的最后一名，而胜者将与相互对战纪录为3-1的队伍进行一场决胜比赛。第二次决胜局比赛的胜者将成为平局队伍中的第一名，而败者则成为第二名。所有比赛的选边都由相互对战纪录最好的队伍来决定。（即3-1>2-2>1-3）。

- 两支队伍的相互对战纪录为3-1，而第三支队伍的相互对战纪录为0-4。相互对战纪录为0-4的队伍将成为平局队伍中的最后一名，而相互对战纪录为3-1的两支队伍将会按照上述的两队平局程序进行一场决胜比赛。

- 其中一支队伍的相互对战纪录为4-0，其它两支队伍的相互对战纪录为1-3。相互对战纪录为4-0的队伍自动成为平局队伍中的第一名，从而获得决胜局的胜利。而相互对战纪录为1-3的两支队伍将会按照上述的两队平局程序进行一场决胜比赛。

- 其中一支队伍的相互对战纪录为4-0，下一支队伍的相互对战纪录为2-2，而第三支队伍的相互对战纪录为0-4。相互对战纪录为4-0的队伍自动成为平局队伍中的第一名，从而获得决胜局的胜利。相互对战纪录为2-2的队伍将会成为平局队伍中的第二名（因为和0-4队伍相比它将拥有一对一获胜记录），而相互对战纪录为0-4的队伍将成为平局队伍中的最后一名。

6.4.6.四队平局。这些队伍将根据各队所有累计胜场总时间进行单败淘汰赛。整个单败淘汰赛期间，各队进行Bo1比赛。种子排名将按照在小组赛赢得比赛所用时间最少的队伍来决定。四支队伍将分开进行两场第一轮的比赛；前两场比赛中，1号种子（也就是胜场总时间最短的队伍）将迎战4号种子的队伍（也就是胜场总时间最长的队伍），而2号种子将迎战3号种子。败者队伍将被淘汰。在四队平局首轮胜出的两支队伍，将在第三场比赛中对抗，接下来，第三场比赛的获胜方将获得第一顺位种子，战败方将获得第二顺位种子。

6.4.6.1.选边。该平局中所有比赛的选边都由胜场总时间最短的队伍来决定。

## 6.5.淘汰赛阶段（四分之一决赛、半决赛和决赛）

6.5.1.准备。在小组赛回合之后，每个分组的前两名队伍将会被抽选进入由八支队伍组成的分组中。队伍的种子顺位将由每支队伍在小组赛阶段各自分组内的名次来决定。小组赛阶段获得1号种子的队伍将会迎战另一个分组的2号种子。迎战的分组将通过抽签来进行随机选择。

6.5.1.1.抽签过程需要确保四分之一决赛第一场比赛的胜者将在半决赛与第二场比赛的胜者进行对决，而第三场比赛的胜者将在半决赛与第四场比赛的胜者进行对决。

6.5.1.2.在抽签时应排除同一小组的两支队伍在总决赛前再次相遇的可能（例如A组1号种子将抽进四分之一决赛的第一场比赛中，则A组2号种子不得被抽进四分之一决赛的第一场或第二场比赛中）。

6.5.2.四分之一决赛。四场四分之一决赛都将会以五局三胜赛制来进行。来自同一半区的四分之一决赛胜者将会在半决赛中相遇。

6.5.2.1.选边。在五局三胜的比赛中，第一局比赛的选边权属于种子排名较高的队伍。第一局比赛后的所有比赛中，前一局比赛的负方将会进行选边。为避免疑义，如排名较高种子在第二场比赛中落败，则他们将在第三场比赛中选边。

6.5.3.半决赛。半决赛将由在四分之一决赛的获胜队伍之间进行的两场五局三胜制比赛组成。半决赛的胜队将会在决赛中相遇。

6.5.3.1.选边。每场半决赛第一局比赛的选边权通过掷硬币决定。掷硬币获胜的一方需要在获胜后立刻向全球总决赛官方提交他们的选边决定。第一局比赛后的所有比赛中，前一局比赛的负方将会进行选边。为避免争议，如拥有第一局选边权的队伍在第二场比赛中落败，则他们将在第三场比赛中选边。

6.5.4.决赛。本次锦标赛的最后一轮将会由半决赛的获胜者进行一场五局三胜制比赛。决赛的获胜者将成为2020年全球总决赛冠军。

6.5.4.1.选边。总决赛的第一场比赛的选边权通过掷硬币决定。掷硬币获胜的一方需要在获胜后立刻向全球总决赛官方提交他们的选边决定。第一局比赛后的所有比赛中，前一局比赛的负方将会进行选边。为避免争议，如拥有第一局选边权的队伍在第二场比赛中落败，则他们将在第三场比赛中选边。

## 7.比赛进程

### 7.1.赛程修改

全球总决赛官方有权决定是否重新安排某一天的赛程、及/或调整全球总决赛的比赛日日期、或以其他方式修改比赛赛程。如果全球总决赛的赛程会进行修改，全球总决赛官方会尽快通知全部的队伍。

### 7.2.抵达演播室

参加全球总决赛的队伍正式名单当中的成员必须在全球总决赛官方规定的时间前抵达演播室。

队伍必须遵守全球总决赛官方指定的所有规则和规定，包括但不限于健康与安全规定。

### 7.3.裁判

7.3.1.裁判职责。裁判是全球总决赛的官方人员，负责判断发生在赛前，赛中以及紧跟赛后发生的比赛相关问题，疑问和情况。他们监管的方面包括但不限于：

- 赛前检查队伍阵容。
- 检查并监督选手的设备和比赛区域。
- 宣布比赛开始。
- 指挥比赛中的暂停/继续。
- 对于赛中违反规则的行为进行处罚。
- 确认比赛结束以及比赛结果。

7.3.2.裁判举止。自始至终，裁判的行为都应当具有专业性，并且应该以公正的方式进行裁决。不得对任何选手、队伍、队伍经理、所有者以及其他个人展示出喜爱或偏见。

7.3.3.最终裁决。如果一名裁判做出了不正确的裁决，那么此裁决在比赛过程中无法被撤销，因为裁判的决定不可更改。但全球总决赛官方可在赛后自行对裁决进行评估，以判断是否采取了能够做出公平裁决的正当程序。如果没有采取正当的程序，全球总决赛官方保留撤销裁判裁决的权力。全球总决赛官方会始终保留全球总决赛期间所有裁决的最终决定权。

### 7.4.比赛版本

全球总决赛将会在10.19版本上进行。全球总决赛官方有权决定是否更改比赛版本。

线上服务器中可用时间不超过一周的英雄将被自动禁用。正在进行重做的英雄将由全球总决赛官方自行判断是否可用。全球总决赛官方有权随时决定是否禁用任一英雄。比赛之前将向所有队伍提供限制使用的英雄名单。

## 7.5.赛前准备

7.5.1.准备时间。在赛前，选手将会有规定的一段准备时间确保他们完全就绪。全球总决赛官方会将准备时间以及时长作为比赛赛程的一部分告知队伍和选手。全球总决赛官方随时可能会更改赛程。选手进入比赛区域后就被认为准备时间开始，在没有得到现场全球总决赛官方人员或裁判以及另外一名全球总决赛官员允许的情况下不得离开。准备由以下内容组成：

- 确认全球总决赛所提供设备的质量。
- 连接设备并进行调试。
- 确认语音聊天系统功能正常。
- 配置符文页面。
- 调整游戏内的设置。
- 进行一定的游戏内热身。

7.5.2.座位顺序。选手必须按照现场裁判指定的顺序就坐。

7.5.3.设备技术故障。如果选手在准备过程中的任何阶段遇到了任何设备故障，选手必须立即告知全球总决赛官方。

7.5.4.技术支持。全球总决赛官方将在准备过程中提供协助，并且解决赛前准备期间遇到的任何问题。

7.5.5.照明强度。在准备阶段，选手可以要求调整舞台照明强度。全球总决赛工作人员将设定照明的最低限度，照明强度不得低于该最低限度。

7.5.6.比赛开始时间。在预想状态下，选手遇到的任何问题都会在准备过程的专用时间内解决，比赛将按照预定时间开始。由于准备出现问题而导致的延时是可以接受的，将由全球总决赛官方自行判断。对延迟采取的惩罚将由全球总决赛官方自行衡量。

7.5.7.赛前测试确认。预定的比赛开始之前将有不少于2分钟的准备时间，将会有一位全球总决赛官方人员与每一名选手确定准备已经就绪。

7.5.8.选手就绪状态。一旦所有参赛的十名选手都已确认准备完成，未经全球总决赛官方允许，选手将不可以离开比赛区域或者进入热身游戏。

7.5.9.游戏房间创建。全球总决赛官方将决定官方游戏房间的创建方式。测试完成后选手将立刻遵循全球总决赛官方的指引按照如下位置顺序加入游戏房间：上路，打野，中路，下路，辅助。

## 7.6.游戏准备和比赛限制

7.6.1.开始选择/禁用过程。一旦所有十名选手都进入了官方游戏房间，一名全球总决赛官方人员会开始确认双方队伍已经准备好进入选择/禁用阶段（定义与描述见下文）。一旦确认双方准备就绪，将有一名全球总决赛官方人员通知房间所有者开始游戏。

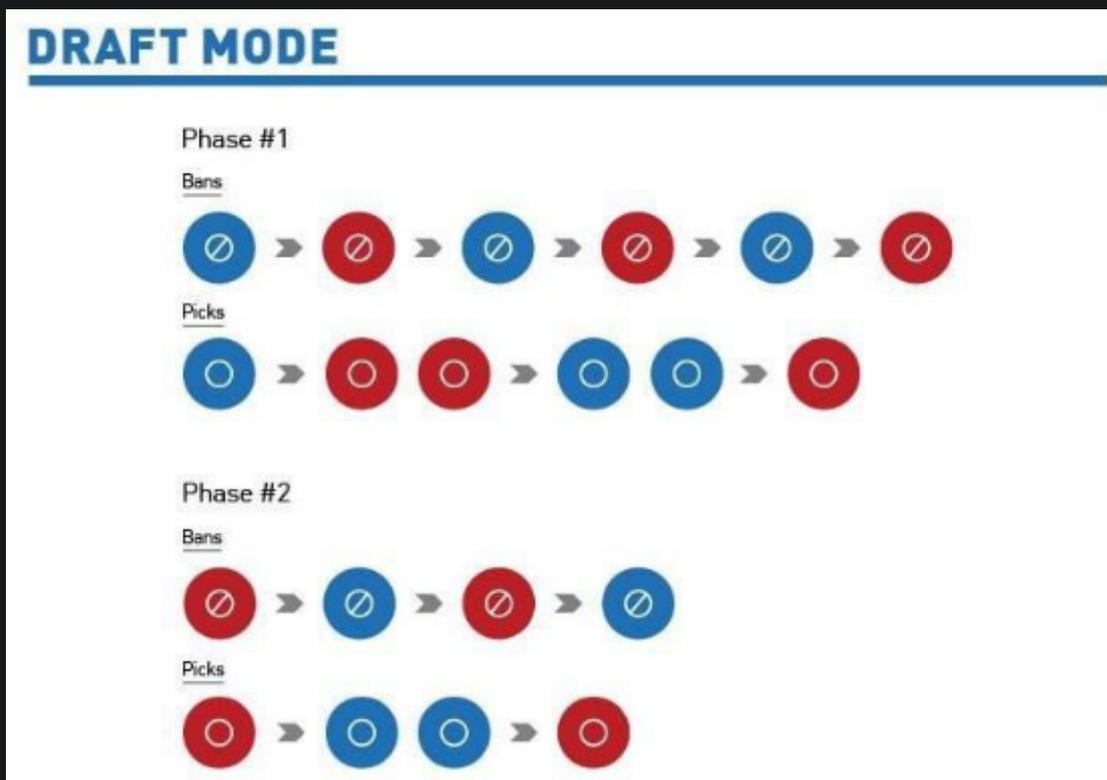
在选择/禁用阶段，教练可以在舞台上并且允许与队伍进行交流。当英雄交换阶段倒计时到达5秒的时候，教练要退出舞台前往指定位置，倒计时到达0秒的时候，教练麦克风将被静音。

7.6.2.记录选择/禁用过程。选择/禁用过程会通过客户端内的锦标赛征召模式功能来完成。全球总决赛官方会在征召进行的同时记录选择/禁用的内容。在重新征召的情况下，全球总决赛官方将会要求双方队伍以不正确的选择/禁用导致重新征召之前同样的顺序来进行同样的选择/禁用。

7.6.3.锦标赛征召模式。全球总决赛官方会选择锦标赛征召模式或者人工征召（例如，在聊天当中引导征召而非使用游戏内的征召功能）。在征召开始后，每支队伍的先发选手不可被替换。选手可以使用所在队伍征召的任何英雄，但是必须与全球总决赛官方确认他们的选择。

7.6.4. 游戏元素的限制。如果任何装备、英雄、皮肤、符文，或者召唤师技能存在已知Bug，或者出于赛事方确定的其他任何原因，全球总决赛官方可自行在赛前或赛中的任何时间提出限制。

7.6.5. 征召模式。征召模式将采取如下的蛇形征召顺序：



7.6.6. 选择失误。如果出现错误的选择或者禁用英雄，犯错的队伍必须在另一支队伍锁定下个选择之前告知全球总决赛官方其原本正确的选择。这样的话，此过程将会重新开始，并且恢复到错误发生之前的状态，这样犯错的队伍将能改正自己的错误。如果在犯错队伍告知全球总决赛官方前，下一个选择已经确定，那么错误的选择将视为无法撤销。

7.6.7. 英雄交换。队伍必须在交换阶段倒数进行到20秒之前完成所有的英雄交换，否则将在之后的比赛中受到处罚。根据全球总决赛的自行裁定，超过时间可能将无法交换英雄，例如在一场比赛最后一局无法做出处罚的情况下，选手们必须选择在交换前所持有的英雄。

7.6.8. 选择/禁用后开始游戏。在选择/禁用过程完成后，游戏将立刻开始，除非全球总决赛官方有其他的规定。此时，全球总决赛官方将会移除比赛区域内的所有印刷制品，包括任何由队伍成员手写的笔记。选择/禁用完成后到游戏读取的这段时间，也就是“自由时间”内，选手不允许退出游戏。

7.6.9. 受控状态下开始游戏。如果游戏开始出错或者由全球总决赛官方决定将选择/禁用阶段从游戏阶段中分离出去，一名全球总决赛的官方人员可以使用可控的手段开始游戏，并且所有的选手将会根据之前有效的选择/禁用过程结果来选择英雄。

7.6.10. 客户端读取缓慢。如果出现Bug，断开连接，或者出现其它故障中断了读取进程，阻止选手在游戏开始后加入游戏，那么游戏必须立刻暂停，直到全部十名选手都连接到游戏当中。

## 8. 游戏规则

### 8.1. 术语释义

8.1.1. 意外断开。由于游戏客户端，平台，网络或者电脑问题，一名选手与游戏失去连接。

8.1.2. 故意断开。由于选手的行为（例如退出游戏），一名选手与游戏失去连接。任何导致断开的选手行为都将被认为是故意的，无论这位选手的实际意图如何。

8.1.3.服务器崩溃。由于游戏服务器、比赛服务器平台或者场馆网络不稳定的问题导致所有选手与游戏失去连接。

## 8.2.游戏中止

如果一名选手在没有通知全球总决赛官方或者暂停的情况下故意断开，全球总决赛的官方人员不需要强行中断游戏。在任何暂停或者中断期间，除非经过全球总决赛官方的批准，选手不得离开比赛区域。

8.2.1.指导暂停。全球总决赛官方可以在任何时间，自主决定游戏暂停或者控制选手暂停。

8.2.2.选手暂停。选手只可以在以下事件发生后才可以暂停比赛，但是必须在暂停告知全球总决赛官方，并且阐述原因。可接受的原因包括：

- 意外断开
- 硬件或者软件发生故障（例如：显示器断电、设备故障或者游戏出现问题）
- 选手身体受到干扰（例如：粉丝干扰或者桌椅出现了损坏）

8.2.3.疾病、伤病或者无法比赛。选手疾病、伤病或者无法比赛不是可接受的选手暂停理由。但是，如果选手存在潜在疾病和/或既有病史的情况，选手可以在赛前告知一名全球总决赛官方人员，此官方人员将在比赛期间进行一次暂停来评估问题，以确定该选手是否准备、愿意并且能够在可接受的时间内继续游戏。这段时间由全球总决赛官方决定，但是会限制在几分钟内。

如选手出现新冠病毒相关症状，需要接受赛前提供的健康与安全规则中的所有流程。

如果某位选手被认定由于缺乏医疗许可而无法比赛或者继续比赛，或者队伍无法提供满足该规则的人员阵容，那么该队伍将会被剥夺比赛资格，除非有全球总决赛的官员自行裁断，认为游戏应被判罚获胜。

8.2.4.继续游戏。选手不允许在暂停后自行重新开始游戏。在得到全球总决赛官方人员的许可，所有的选手都已经被告知而且做好准备，具体依双方队伍的选手在游戏中聊天确定双方都已经准备好继续游戏后，由裁判长或现场导播组成的客户端内的观战者将会取消游戏暂停。

8.2.5.擅自暂停。如果选手在未得到全球总决赛官方许可的情况下暂停或者取消暂停游戏，会被认为是影响比赛公平性的行为，全球总决赛官方可以自行决定处罚。

8.2.6.游戏中止期间的选手交流。出于所有竞技队伍公平竞争的考虑，在游戏暂停期间，选手之间不得以任何方式进行交流。为避免出现争议，选手可以与裁判进行交流，但前提是为了寻找或解决导致暂停的原因。如果暂停持续了很长时间，裁判可以自行决定是否允许选手在取消暂停前就游戏相关内容进行讨论。

## 8.3.重启和恢复程序。

8.3.1.时空断裂。决定性灾难修复工具 (The Deterministic Disaster Recovery Tool)。

8.3.2.Bug。Bug是指导致游戏结果不正确或不正常，亦可导致游戏数据和硬件设备工作异常的错误、瑕疵、故障或是缺陷。

8.3.3.次要Bug。次要Bug是指包括硬件故障在内，最多只会对选手造成不便的Bug。其中包括能够改变赛数据和游戏机制产生影响和改变，但仍可以接受，并将比赛继续进行下去的Bug。为了避免混淆，在时空断裂无法使用的情况下，这些Bug将不会导致重赛。

8.3.4.可继续Bug (Play Through Bug)。可继续Bug是指不会大幅影响比赛竞技公平性的Bug。这可能意味着这些Bug可以采取某些缓解措施来减轻其影响，否则游戏将难以继续。比如重启游戏客户端或者电脑。另外，这其中可能还包括可以通过游戏内其它功能来缓解Bug影响的情况。

此类中还包括“指定告知”下的Bug，也就是在比赛前告知战队不会导致重赛的Bug（通常是英雄、道具或者环境交互和持续效果Buff等）。这些Bug只能通过禁用相关英雄、皮肤或者道具来减轻或避免其影响，因此重赛不适用于这些Bug，比赛必须进行下去。

如果全球总决赛官方自行认定Bug会对比赛的竞技公平性产生严重影响，则可以为“指定告知”下的Bug使用时空断裂。如果全球总决赛官方自行认定选手或者队伍人为或者故意触发Bug，则将不会使用时空断裂。在使用时空断裂的情况下，全球总决赛官方应该酌情将可继续Bug视为次要Bug或者严重Bug来对待来进行时空断裂。如果时空断裂无法恢复比赛，或者任何选手导致Bug重现，全球总决赛官方将会强制让比赛进行下去，并且不会提供重赛或者另行使用时空断裂的选择。

8.3.5. 硬件意外故障。硬件意外故障是指包括服务器故障、显示器、电脑故障，或者选手外设故障在内的任何一种硬件故障。这其中不包括由选手故意诱发的任何硬件故障，包括对某位选手的外设造成故意损伤或是毁坏，对显示器造成的损坏，或是某位选手对某台电脑进行干预。全球总决赛官方可以自行裁定硬件故障是否人为有意造成。

8.3.6. 严重Bug。严重Bug是指包括硬件意外故障在内，会大幅损害某位选手在比赛中的竞技能力、大幅改变比赛数据或者游戏机制的Bug，或者正常的外部环境条件难以维系的情况。全球总决赛官方可以自行裁定Bug是否损害了某位选手的竞技能力。

8.3.7. 可证实Bug。可证实Bug是指确定存在而并非由于选手错误导致的Bug或是严重Bug。游戏观战者必须能够提供重现有问题Bug的情况或事件，并核实该Bug或者严重Bug。

8.3.8. 中止情况。中止情况是指需要进行重赛的Bug或者其它情况。这些情况包括 (i) 时空断裂无法使用或者无法修复游戏的严重Bug；

(ii) 无法通过时空断裂来修复或避免的Bug，包括可能需要禁用相应的英雄或皮肤的Bug；或者

(iii) 任何其他经过全球总决赛官方裁定，包括环境问题和灾难性的硬件故障在内，比赛无法维系的情况。

8.3.9. “死球”状态。“死球”状态是指比赛双方队伍彼此均没有产生紧密的互动的时间点。不过某些轻微的互动可能仍然可以构成“死球”。

为了重现死球状态，应该尽量确定一个尽可能接近Bug出现的时间，同时提供一个在可能的互动发生前大约2秒的窗口期。这么做的目的是找出一个双方依然可能交战，但并非必须产生交战的时间点。

完美的死球状态可能并不存在。在这种情况下，首要的目的便是优先找出一个尽可能接近Bug出现，同时双方又没有产生紧密交战的状态。比如，回溯过多可能会消除一支队伍所做的团战准备，包括视野布置、线上压力和包抄等。

8.3.10. 代价。所有的 (i) 选手死亡；(ii) 战略点（例如防御塔、召唤水晶、巨龙、峡谷先锋或者男爵等）被夺取，但非战略点正在夺取的过程中（比如巨龙正被拉出来或者三位选手正在带一波兵线拆塔而对面没有敌人）；或者 (iii) 冷却时间不低于110秒的1级终极技能的使用（Bug发生时终极技能的等级或者剩馀冷却时间不纳入考虑）、没有符文或其他道具冷却时间减免的情况下冷却时间不低于110秒的基础召唤师技能和道具使用。在正常游戏行为以外故意使用终极技能或召唤师法术等以构成触发本条例的条件的行为，将不会构成使用时空断裂的代价。视野（放置或摧毁守卫）、被击杀掉的小兵等其它因素，尽管在比赛中都有一定的价值，但均不会上升到足以影响考虑是否要使用时空断裂的水平。

8.3.11. 即时报告。一旦某位选手注意到一个Bug（根据定义，包括可能的硬件故障），该选手需要在可行的时间通过下面列出的方法之一尽快暂停游戏，并向全球总决赛官方通报该Bug。这些方法是：

- 通过/pause指令暂停比赛；
- 通过音频语音交流要求一名队友暂停；
- 向一名裁判发起暂停比赛的请求。

为避免混淆，如果某位选手口头请求一名裁判暂停比赛，就算比赛没有立刻暂停，该选手依然会被视为在可行的时间进行了一次暂停请求。另外，当两支队伍在进行交战时发现Bug可能无法立刻进行暂停。在这种情况下，全球总决赛官方可以认定在直至交战结束前的暂停游戏是不可行的。

8.3.12. 游戏记录 (Game of Record)。游戏记录指的是一局游戏的十名选手都已加载，而且发展到与对方队伍进行了有意义互动的时间点。某局游戏一旦确立了游戏记录（“GOR”），允许由于意外事件重新开始的时期就已经结束，并且游戏从这一时间点往后将被看做“正式比赛”。可以确立GOR的条件有：

- 选手在兵线上获得了对方队伍的视野。
- 任何攻击或者技能命中小兵、野怪、建筑物或者敌方英雄。
- 任何一方在对方野区中建立了视野、在对方野区中使用目标性技能（Skillshot ability）或者进入了对方野区，包括离开了河道或者进入了连接敌方野区的草丛。
- 游戏计时器到达两分钟（00:02:00）。

#### 8.4. 时空断裂的可用性及使用

在比赛期间的任何时候，如果游戏发生了Bug，全球总决赛官方必须首先确定选手是否遵循了暂停程序。如果比赛及时暂停，全球总决赛官方接下来必须确定该Bug是否为可确认Bug。如果该Bug属于可确认Bug，全球总决赛接下来必须确定该Bug属于次要bug、严重Bug还是中止情况。

##### 8.4.1. 次要Bug。

如果该Bug是一个次要bug，并且不属于可继续Bug，全球总决赛官方必须确定合适的死球状态，以及使用时空断裂回滚到死球状态是否会产生相关的代价。如果该次要Bug会产生相关代价，那么时空断裂将不可用，选手会被告知继续进行比赛。

如果该次要bug不会产生相关代价，全球总决赛官方必须确定 (i) 时空断裂是否能够修复比赛；以及 (ii) 将比赛回滚到早前的状态是否会修正该Bug，或者能否避免该Bug的触发环境或条件。如果时空断裂无法修复比赛，或者将比赛回滚到早前的状态无法修正或是避免Bug，或者该Bug是可继续Bug，那么时空断裂将不应该被使用，并且选手会被告知继续进行比赛。

如果全球总决赛官方确定可以使用时空断裂，那么全球总决赛官方就要确定该次要bug是否对其中一方或双方产生了显著的不利。任何一支遭受显著不利的队伍将会获得使用时空断裂回溯比赛的机会，不过死球状态的时点不会预先告知该队伍。如果两支队伍都遭受了显著的不利，任何一支队伍申请使用时空断裂，都会激活时空断裂的使用。

如果任何一支遭受显著不利的队伍申请使用时空断裂，全球总决赛官方将会利用时空断裂把比赛恢复到一个合适的死球状态。如果不存在这样一个合适的死球状态，那么根据全球总决赛官方的裁定，选手们仍会被放回到Bug发生前的一个恢复点中去。

##### 8.4.2. 严重Bug (Critical Bug)。

如果产生了一个严重Bug，并且该严重Bug不属于可继续Bug，全球总决赛官方必须确定 (i) 时空断裂是否能够修复比赛；以及 (ii) 将比赛回滚到早前的状态是否会修正该Bug，或者能否避免该Bug的触发环境或条件。

如果时空断裂无法修复比赛，或者将比赛回滚到早前的状态无法修正或是避免Bug，那么该Bug则会构成中止情况。

如果产生了一个严重Bug，那么全球总决赛官方就要确定该严重Bug是否对其中一方或双方产生了显著的不利。任何一支遭受显著不利的队伍将会获得使用时空断裂回溯比赛的机会，不过死球状态的时间不会预先告知该队伍。如果任何一支遭受显著不利的队伍申请使用时空断裂，全球总决赛官方将会试图寻找Bug发生之前的一个合适的死球状态。如果不存在这样一个合适的死球状态，那么根据全球总决赛官方的裁定，选手们仍会被放回到Bug发生前的一个恢复点中去。

8.4.3.中止情况。如果产生了一个中止情况，全球总决赛官方应该遵循以下的重赛程序（见下）。

8.4.4.GOR前重新开始。

以下是GOR确立前游戏可以重新开始的一些情况的例子：

- 如果一名选手发现符文或者图形界面由于游戏房间和比赛之间产生的Bug没有正确应用，那么选手可以暂停游戏来调整这些设置。如果这些设置无法调整至正确，那么游戏可以重新开始。
- 如果全球总决赛官方认定出现的技术难题使得游戏无法正常继续（包括队伍能否出现在适当的位置上准备特定游戏事件，如小兵刷新等）。
- 任何允许在GOR之后重新开始的情况。

8.4.5.GOR后重新开始。

以下是GOR确立之后游戏可以重新开始的一些情况的例子：

- 如果游戏在比赛的任何一个时间点产生了中止情况。
- 如果有全球总决赛的官方人员认为比赛环境条件有失公平（例如：现场过度嘈杂、天气恶劣、无法接受的安全风险等）。

## 8.5.重赛流程

8.5.1.中止情况。全球总决赛官方将会确定该Bug是否对其中一方或双方产生了显著的不利。任何一支遭受显著不利的队伍将会获得重赛的机会。如果任何一支遭受显著不利的队伍接受重赛，那么游戏将立即按照本章节中的规则重新开始。只有遭受到显著不利才能获得重赛的机会。

8.5.2.可控的环境。如果需要重新开始的游戏没有达到GOR状态，某些条件将可以被保留下来，包括但不限于：选择/禁用结果或召唤师技能。然而，如果比赛已经达到GOR状态，那么全球总决赛官方不得保留任何设定。

8.5.3.英雄和皮肤禁用。如果重赛是由于英雄Bug造成的，那么无论游戏记录是怎样，该场比赛的设定都不会被保留（包括选用和禁用）。该英雄可能至少在当日比赛的剩余时间内会被禁用，除非该Bug确定和某个可以被完全移除的特定游戏元素有关（比如某一个可以被禁用皮肤）。为了避免歧义，当游戏记录尚未建立，并且Bug能够明确无误地和某个能够被彻底移除的游戏元素联系在一起时，该场比赛的设定将可以被保留。

8.6.硬件故障。如果出现任何一种硬件失灵的情况，全球总决赛官方应该确定硬件失灵是否会构成次要bug，比如显示器断电，某位选手直接走进了敌方的防御塔下；是否会构成严重Bug，比如键盘失灵，导致某位选手死亡；或者是否会构成中止情况，比如游戏服务器崩溃。随后全球总决赛官方应该遵循上述的相应标准来采取措施。

8.7.自由裁量权。根据如果全球总决赛官方的绝对自由裁决权，如果全球总决赛官方认为有必要使用时空断裂或者重新开始比赛来保证全球总决赛的最大利益，那么全球总决赛官方有权在任何时间使用时空断裂，或是重新开始任何一场比赛。这种权力不受此份文件缺少的特定语言所限制。

## 8.8.判定获胜

如遇导致全球总决赛官方宣布重新开始游戏的技术难题，全球总决赛官方也可能直接判定一方队伍获胜。全球总决赛官方可以自行认定，在一定程度上可以确认某支队伍将会不可避免地失利。以下标准将可以用于（但并非作为必须条件）决定这种确认。

8.8.1.比赛时长。如果游戏时间已经超过15分钟 (00:15:00)。

8.8.2.经济差距。双方的经济差距大于33%。

8.8.3. 剩余防御塔数目差距。双方剩余防御塔的数量差距大于7个。

8.8.4. 剩余召唤水晶数目差距。双方剩余召唤水晶数量差距大于2个。

8.8.5. 剩余水晶枢纽防御塔数目差距。双方剩余水晶枢纽防御塔的数量差距为2个。

8.8.6. 英雄差距。双方存活英雄的数量差距至少为4个，并且所有死亡英雄剩余复活时间至少为40秒。

8.8.7. 直接获胜。在出现技术问题时全球总决赛官方认为除了判定一方队伍获胜以外不存在其它的可能性。

## 8.9. 游戏后程序

8.9.1. 结果。全球总决赛官方会确认并记录游戏结果。

8.9.2. 技术记录。选手将与全球总决赛官方确定任何技术问题。

8.9.3. 休息时间。全球总决赛官方将告知选手下场游戏选择/禁用开始前的剩余时间。每局比赛之间的的标准时间为12分钟，从水晶枢纽爆炸开始计算，到选手必须就坐为止。具体的时间将由裁判来告知教练和/或选手。当所有选手就坐后，选择/禁用阶段就会开始。如果在裁判规定的时间选手没有就坐并做好选择英雄的准备，队伍将会由于拖延比赛而受到处罚。

8.9.4. 弃权的结果。通过对手弃权取胜的比赛，获胜方将会按照这场比赛获胜的最大分差取胜（例如：BO1为1-0，BO3为2-0，BO5为3-0）。弃权的比赛不会记录其它数据。

## 8.10. 比赛后程序

8.10.1. 结果。全球总决赛官方会确认并记录比赛结果。

8.10.2. 下场比赛。选手将会被告知他们目前在赛事中的排名，以及下场预定的比赛。

8.10.3. 赛后义务。选手将会被告知一切赛后义务，包括但不限于：出席媒体活动、采访以及任何比赛相关事宜的深入讨论。队伍需要为媒体留出至少20分钟的时间，并且无论比赛胜负，都要让至少两名当日进行过任何一场比赛的选手到场。

## 9. 选手行为

### 9.1. 竞技行为

9.1.1. 不公平游戏。以下行为会被认为是不公平游戏，并将由全球总决赛官方自行裁定处罚。

9.1.1.1. 合谋。合谋的定义是两名或以上选手、教练、队伍达成协议，使对立选手处于不利局面。合谋包括但不限于如下举动：

9.1.1.1.1. 串通比赛，也就是两名或两名以上选手达成协议，不在游戏中伤害或阻止对手，或是没有在游戏中以合理的标准进行竞争。

9.1.1.1.2. 事先安排分割将近和/或任何其它形式的报酬。

9.1.1.1.3. 向一名同谋者发送或接收暗号、电子信号或者其它东西，反之亦然。

9.1.1.1.4. 由于奖金或其它任何理由，有意在某局游戏中失利，或是唆使其他选手如此行动。

9.1.1.2. 竞技公平性。任何队伍都应在全全球总决赛的游戏中时刻秉承良好的体育精神，尽全力参与比赛，始终保持诚实，并保证公平游戏的原则不被破坏。值得注意的是，在决定是否违反此规则的时候队伍阵容以及选择/禁用阶段是不在考虑之内的。

9.1.1.3. 黑客行为。黑客行为的定义是任何选手、队伍或者代表选手或队伍的个人对《英雄联盟》的游戏客户端做出任何修改。

- 9.1.1.4.利用漏洞。利用漏洞的定义是故意使用任何游戏内的Bug以获得优势。包括但不限于如下举动：购买装备时的小故障，与中立野怪互动中的小故障，英雄技能表现中的小故障或者任何由全球总决赛官方认定的，没有按照预期运作的游戏功能。
- 9.1.1.5.窥屏。观看或者试图观看观战者屏幕。
- 9.1.1.6.代打。使用其他选手的账号比赛或者教唆、怂恿及指引其他人使用另一名选手的账号进行游戏。
- 9.1.1.7.作弊设备。使用任何种类的作弊设备及/或作弊程序。
- 9.1.1.8.故意断开。在没有正当以及明确阐明的原因的情况下故意断开连接。
- 9.1.1.9.全球总决赛自由量裁权。其他任何违反了此规则及/或全球总决赛为竞技游戏制定的完整性标准的举动或不作为行为。
- 9.1.2.亵渎及仇恨言论。队伍成员不得使用淫秽的、侵犯他人的、粗俗的、无礼的、威胁性的、辱骂的、诽谤的、中伤他人的、具有攻击性的或者令人厌恶的语言；也不得在比赛区域中或附近的任何时候采取鼓动、煽动仇恨或歧视他人的行为。队伍成员不得使用任何全球总决赛及其签约队伍提供或者允许使用的工具、服务及设备发表、传播、散布等形式宣扬上述言论或信息。队伍成员不得在社交媒体，或者直播等任何公开会见活动上使用此类语言。
- 9.1.3.干扰/无礼行为。队伍成员不可以对其他队伍成员、粉丝，或官方人员采取任何动作或者打任何手势，也不可以煽动任何他人做同样的内容，包括：嘲笑，干扰以及敌视行为。
- 9.1.4.侮辱行为。对全球总决赛官方、其他队伍成员或者观众的侮辱是无法容忍的。多次违反礼节，包括但不限于：接触其他选手的电脑、身体以及财产的，将会受到处罚。队伍成员以及他们的嘉宾（如果有）必须有礼貌地对待所有参加比赛的个人。
- 9.1.5.演播干扰。任何队伍成员都不可以接触或者以其它方式干扰灯光、摄像机以及其它演播设备。队伍成员不可以站在椅子、桌子或者其他演播设备上。队伍成员必须遵循全球总决赛演播人员的所有指示。
- 9.1.6.未经许可的通信。所有的移动电话、平板电脑以及其他支持语音的、及/或“能发声”的电子设备在比赛期间，必须在比赛开始之前从比赛区域中移除。选手在比赛区域中不可以发送短信、电子邮件，或是使用社交媒体。比赛期间，先发选手的交流仅限于先发选手队伍的成员之间。
- 9.1.7.服装。队伍成员可以穿着带有多个标识或宣传语言的服装。全球总决赛随时保留禁止会引起歧义或冒犯他人服装的权力，包括：
- 9.1.7.1.含有对任何产品、服务以及言论所作出的虚假的、未被证实的或者无根据的言论。全球总决赛将以唯一且绝对的自由量裁权，认为其缺乏道德。
- 9.1.7.2.为任何非“非处方”药品、烟草产品、火器、手枪或者军火所做的广告。
- 9.1.7.3.含有任何在全球总决赛区域被认定为非法活动的组成或相关内容。包括但不限于：煽动、协助或者宣传赌博行为的彩票或企业、服务或产品。
- 9.1.7.4.含有任何诽谤的、淫秽的、亵渎宗教的、粗俗的、令人厌恶的或带有攻击意味的内容，或者是形容描述任何身体内在机能或内部因素导致的症状，或是涉及到不被公众认为是可接受话题的事项。
- 9.1.7.5.为任何色情网站或者色情产品做广告。
- 9.1.7.6.包含任何商标、受版权保护的内容或者在没有得到所有者同意前便使用的其他著作权内容，或者会令全球总决赛及其附属机构造成任何侵权、滥用以及其他形式不正当竞争的内容。
- 9.1.7.7.诽谤或者中伤任何其他队伍、选手、任何其他个人、实体及产品。

9.1.7.8.对于没有遵循上述服装规则的队伍成员，全球总决赛保留拒绝其进入场馆或者继续参加比赛的权利。

9.1.8.身份。选手不可以遮挡他/她的脸部，或者采取任何试图向全球总决赛官方隐瞒其身份的行为。全球总决赛官方必须可以在任何时候辨别出每名选手的身份，并且可以命令选手移除任何会妨碍选手身份辨认或者会分散其他选手或全球总决赛官方注意力的事物。因此，以及4.8章节中所列原因，不允许佩戴帽子。

9.1.9.观战者电脑。队伍成员或者队伍工作人员不得使用后台教练观战者电脑干扰任何比赛，或是借此和任何比赛相关的人员进行沟通。无论是否有意，通过后台教练观战者电脑来暂停比赛或是在比赛中向参赛选手发送信息等干扰比赛的行为将会导致做出该行为的队伍被剥夺比赛的资格。

9.1.10.不得干扰裁判。在游戏暂停或者其它比赛停止的场合（包括游戏服务器崩溃），后台区域的队伍成员不得接近主裁判或者任何裁判，队伍成员也不得就比赛停止的内容试图影响到主裁判、裁判或者任何全球总决赛官方人员。

## 9.2.不专业的行为

9.2.1.遵循准则的义务。除非另有明确规定，侵犯或者违反这些规则是可以进行处罚的，无论是否有意为之。尝试违反或者侵犯规则也可能经受处罚。

9.2.2.骚扰行为。骚扰行为是被禁止的。骚扰的定义是，在相当一段时间内有计划地、恶意地并且反复地采取行为，也可能是一次过激的行为，目的是孤立或排挤某人，或是对他人的尊严造成恶劣影响。

9.2.3.性骚扰。性骚扰是被禁止的。性骚扰的定义是不受欢迎的性企图。衡量的标准在于当事人是否认为此举不受欢迎或者有冒犯的意味。对于任何性威胁、性强迫或者许诺以利益交换与性有关之恩惠的行为都是绝对不可容忍的。

9.2.4.歧视与诋毁。队伍成员不得由于种族、肤色、人种或者社会出身、性别、语言、宗教信仰、政治立场或者其它任何观点、财务状况、血缘或者其它任何地位、性取向或其它任何原因，通过侮辱、歧视或诋毁言辞或行为冒犯国家、个人或者团体的尊严及完整性。

9.2.5.关于全球总决赛、拳头游戏以及英雄联盟的相关陈述队伍成员不得进行制造、发表、授权或者签署任何对旨在对全球总决赛、拳头游戏或其附属机构或英雄联盟最大利益有不利影响或损害的陈述。全球总决赛有权对此进行裁定。

9.2.6.选手行为调查。如果全球总决赛官方或者拳头游戏认定队伍成员违反了召唤师准则、英雄联盟服务条款或者其他英雄联盟规则，全球总决赛官方可以全权决定是否进行惩罚。如果全球总决赛官方联系队伍成员，就调查问题展开讨论，队伍成员有义务叙述实情。如果队伍成员隐瞒信息，或者误导全球总决赛官方人员阻碍调查，那么该队伍或队伍成员将会受到处罚。

9.2.7.犯罪活动。队伍成员不得参与任何被习惯法、法例以及协定所禁止的、以及会导致或者有可能会被拥有合法管辖权的法庭认定有罪的活动。

9.2.8.有悖公德的行为。队伍成员不得参与任何被全球总决赛官方认为是不道德的、可耻的、或者是有悖于传统道德准则的行为。

9.2.9.保密义务。队伍成员不得以任何通信手段，包括全部的社交媒体渠道，公开任何由全球总决赛或者拳头游戏任何相关人员所提供的保密信息。

9.2.10.贿赂。任何队伍成员不得向任何队员、教练、管理人员、裁判、全球总决赛官方、拳头游戏员工或另一支总决赛参赛队伍的相关人员通过礼物或礼金等形式换取击败某战队或被某战队击败的承诺和要求。

9.2.11.禁止挖人及干涉。任何队伍成员或队伍相关人员都不得招揽、引诱或者为已与任何全球总决赛队伍签订合同或选手提供合约，也不可以怂恿任何此类队伍成员违约或者以其他形式与上述队伍终止合同。正式教练或选手不得劝诱某支队伍来违反本规则。正式教练或选手可以公开表达离开队伍的意愿，并且

鼓励任何有关方面联系其管理人员。

正式教练或选手不得直接诱使队伍与其管理人员联系，或是企图触犯其合同义务。违反此规则将会受到由全球总决赛官方自行决定的惩罚。

9.2.12.礼物。任何队伍成员不得接受礼物、礼金或者报酬以换取与比赛竞技有关的承诺和要求，目的在于击败或者尝试击败其它队伍，或者放弃比赛或是假赛。此规则唯一的例外是队伍的官方赞助商和所有者根据比赛表现向队伍成员提供的报酬。

9.2.13.拒绝服从。任何队伍成员不得拒绝或者不听从全球总决赛官方的指令或决定。

9.2.14.假赛。任何队伍成员不得提出、同意、谋划、或者尝试以任何法律或此份规则禁止的手段影响游戏或者比赛结果的行为。

9.2.15.文件或其它要求。整个全球总决赛期间，全球总决赛官方可能会在不同时期要求队伍提供文件或其他合理的物品。如果文件资料不满足全球总决赛官方所制定的标准，那么队伍有可能会受到处罚。如果在规定的时间内，全球总决赛官方没有收到要求提供的文件或者物品，或者收到的事项不满足全球总决赛制定的标准，那么队伍将会被予以处罚。

### 9.3.涉及赌博

任何队伍成员以及全球总决赛官方人员都不得直接或者间接地参与任何与全球总决赛游戏、比赛或者赛事结果有关的投注与赌博。

### 9.4.特别要求

9.4.1.队伍成员必须随时遵守赛事安全规则、选手手册和其他拳头游戏提供的特定文件要求。

9.4.2.禁止非全球总决赛参赛队伍的成员使用当地中国管理部门提供的邀请签证前往或尝试前往中国。违规者将予以重罚，包括但不限于终身全球禁赛。

### 9.5.受罚

任何参与或者试图参与构成不正当游戏的行为将会受到处罚，全球总决赛官方有权对此作出裁决。此类行为导致的处罚的性质及程度将由全球总决赛全权进行裁定。

### 9.6.处罚

任何队伍成员被证实违反上述任何规则后，全球总决赛官方将不受9.4章节中所列的权力限制，并采取下列处罚：

- 口头警告
- 失去目前或者未来游戏选边的资格
- 失去目前或者未来游戏禁用的资格
- 罚款以及/或者没收奖金
- 游戏弃权
- 比赛弃权
- 禁赛
- 取消参赛资格

重复地违反规则将提升所受处罚的力度，直至取消将来全球总决赛的参赛资格。应当注意的是，上述处罚并不总是逐级提升的。例如，全球总决赛官方可以自行裁定，在某选手第一次违反规则时便取消其参赛资格。只要上述选手行为的恶劣程度足以被全球总决赛官方取消其参赛资格。

### 9.7.发表权

全球总决赛官方有权发表声明陈述某队伍成员受到了处罚。此类声明中所涉及任何队伍成员及/或队伍将被视为放弃任何针对英雄联盟冠军联赛有限责任公司、拳头游戏股份有限公司、以及/或者其母公司、子公司、相关人员、雇员、经纪人或者合约方采取法律行为的权利。

## 10.规则精神

### 10.1.最终决定权

所有涉及本规则、选手资格、全球总决赛的日程及阶段安排的解释，以及对不端行为的处罚的决定权完全属于全球总决赛官方，且决定不会更改。全球总决赛官方不接受任何关于上述决定的申诉，也不接受任何赔偿或者其他补救方法。

### 10.2.规则变动

全球总决赛官方可以随时对此规则进行修订、改动或者补充，旨在确保全球总决赛的公平竞争及完整性。

### 10.3.全球总决赛的最大利益

全球总决赛官方随时会行使必要的权力以保证全球总决赛的最大利益。这种权力不受此份文件缺少的特定语言所限制。全球总决赛官方有权对任何其行为不在全球总决赛最大利益范围内的实体采取任何处罚手段。