

2020LPL 春季赛比赛规则

LPL 赛事资讯 2020-01-13 10:21:44

1. 联赛日程及奖金

1.1. 术语释义

1.2. 日程安排

1.3. 比赛奖金

2. 队伍成员资格

2.1. 一般要求

2.2. 选手资格

2.3. 选手名单要求

2.4. 教练

2.5. 选手及教练薪酬

2.6. 队伍所有权限制

3. 队伍名称，队伍标签及召唤师名称

3.1. 队伍名称及标签规范

3.2. 召唤师名称规范

4. 正式名单更替

4.1. 选手替换基本规则

4.2. 选手转会

4.3. 自由选手签约

4.4. 选手流动渠道

4.5. 退役

5. 选手、教练及工作人员服装

5.1. 定义

5.2. 选手服装

5.3. 教练服装

5.4. 工作人员服装

5.5. 队伍成员的服装不能包括以下特徵，LPL 随时保留禁止会引起歧义或冒犯他人服装的权力

6. 选手设备

6.1. LPL 提供的设备

6.2. 选手或队伍拥有的设备

6.3. 设备的更换

6.4. 电脑程序及使用

6.5. 客户端账号

6.6. 音频控制

6.7. 设备干预

7. 场地及比赛区域

7.1. 场馆通道

7.2. 比赛区域

7.3. 饮食限制

7.4. 比赛舞台

7.5. 观众席

7.6. 选手休息室

7.7. 队伍公共休息区域

7.8. 候场区

7.9. 场馆商业行为

8. 赛制

8.1. 常规赛

8.2. 选边

8.3. 常规赛决胜原则

8.4. 加赛规则

8.5. 常规赛排名原则

8.6. 季后赛

8.7. 全球总决赛积分

8.8. 全球总决赛资格

8.9. 全球总决赛积分决胜

8.10. 全球总决赛资格赛

9. 比赛进程

9.1. 赛程修改

9.2. 首发名单及选边的提交

9.3. 抵达比赛场地

9.4. 裁判

9.5. 比赛版本与比赛服务器

9.6. 赛前准备

9.7. 游戏准备

9.8. 禁用/选择阶段

10. 游戏流程

10.1. 术语释义

10.2. 游戏中止

10.3. 重大判罚

10.4. 判定获胜

10.5. 游戏后程序

10.6. 比赛后程序

11. 选手及俱乐部行为

11.1. 竞技行为

11.2. 不专业的行为

11.3. 涉及赌博

11.4. 俱乐部行为

11.5. 间接行为

12. 惩罚

12.1. 受到惩罚

12.2. 惩罚内容

12.3. 发表权

12.4. 申诉

13. 规则精神

13.1. 最终决定权

13.2. 规则变动

13.3. LPL 比赛的最大利益

1.1. 术语释义

1.1.1. 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，以首先发生的为准：(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。

1.1.2. 比赛 是指一系列的游戏，直到一支队伍的获胜局数占了总局数的大部分(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)。获胜队伍将在联赛制中赢得积分(一次比赛的胜利将会获得一分)，或者是在锦标赛制中进入下一轮。

1.1.3. 赛季 赛程大约在三个月内完成，2020 赛季 LPL 将分为两个赛季(春季赛和夏季赛)，每个赛季由常规赛及季后赛组成。在夏季赛季后赛结束后，将设有全球总决赛资格赛决定 LPL 赛区最后一个晋级到全球总决赛的名额。

1.2. 日程安排

1.2.1. 春季常规赛(1月中旬-4月上旬)

1.2.2. 春季季后赛(4月中旬-4月下旬)

1.2.3. 夏季常规赛(6月中旬-8月中旬)

1.2.4. 夏季季后赛(8月下旬-9月上旬)

1.2.5. 全球总决赛资格赛(待定)

1.3. 比赛奖金

在春、夏季赛季后赛和全球总决赛期间，队伍有机会根据其在这类赛事中的表现情况赢取奖金。

排名	奖金(人民币)
冠军	200万
第二名	100万
第三名	50万
第四名	30万
第五名	20万
第六名	20万

2.1. 一般要求

2.1.1. 在 LPL 整个赛季期间，每支队伍都必须始终有一名经理、一名教练、在首发阵容中的五名选手("首发选手")和一至五名替补选手("替补选手")。正式名单中选手人数最少为六人，最多为十人。在五人上场名单中，最多仅可有两名非 LPL 赛区选手。

2.1.2. 此外，每支 LPL 队伍都需要设置一支青训队伍参与英雄联盟发展联赛(LDL)，LDL 的选手名单的人数至少为六人，最多为十人。具体的规则被体现于《英雄联盟发展联赛比赛规则》。

2.1.3. LPL 及 LDL 名单的总选手人数最多为十八个，但 LPL 和 LDL 名单分别最多只能有十名选手。如果 LPL 队伍名单上已经有十个人了，那么 LDL 队伍名单上最多只能有八个人。反之亦然。

2.1.4. 新人自由签约名额

2.1.4.1. 新人定义 从来没有参与过任何职业、半职业或发展联赛比赛的选手。

2.1.4.2. 自由签约定义 透过非官方选秀渠道进行的签约行为。签约指俱乐部与选手签订选手服务协议，并把选手报备到 LPL 或 LDL 正式名单的行为。为避免疑义，从官方选秀渠道获得新人选手的方式不受 2.1.4 规则所限。

2.1.4.3. 名额限制 在 2019 年度(2019 年 1 月 1 日到 2019 年 12 月 31 日)，每家俱乐部的新人自由签约名额为两个;在 2020 年度(2019 年 11 月 19 日到 2020 年 12 月 31 日)，每家俱乐部的新人自由签约名额为两个。在上述的重叠时段内，每家俱乐部同时拥有 2019 年度未使用的新人自由签约名额，以及 2020 年新获得的新人自由签约名额。新人自由签约名额为同一俱乐部内的 LPL 和 LDL 队伍共用。

2.2. 选手资格

2.2.1. 选手年龄

所有参加和 LPL 有关比赛的选手必须年满 17 周岁。但此条并不限制队伍签约 16 岁的自由选手，但是他们在达到 17 周岁前不得参加 LPL 比赛。如果选手在该年将会年满 17 周岁，但在比赛时他尚未过生日，仍会被视为 16 周岁并被禁止参加 LPL 比赛。队伍需提交经过中国公安部授权的公安机关、外交部、港澳特区政府或非中国的政府机构签发的身份证或护照原件以证明选手符合参赛年龄。其它任何证明均无效。

2.2.2. 区域选手身份要求

2.2.2.1. LPL 赛区选手身份 这是指具有持有中国大陆身份证、符合“自由选择权利”的新人选手，或者根据“跨区域流动方式”获得 LPL 赛区选手身份的选手。LPL 官方拥有最终解释权。

2.2.2.2. 非 LPL 赛区选手身份 这是指中国台湾、中国香港和中国澳门居民身份的选手(被视为内援)，以及除上述地区以外的选手(被视为外援)。

2.2.2.3. 自由选择权利 考虑到中国台湾、中国香港和中国澳门电子竞技环境和发展情况，LPL 官方将给予上述地区的新人选手自由选择权利，让他们决定首次注册于 LPL 赛区或者是 PCS(Pacific League Championship Series)赛区。如果该新人首次注册于 LPL 赛区，则会获取 LPL 赛区选手身份;如果该新人首次注册于 PCS 赛区，则会获取 PCS 赛区选手身份。

2.2.2.4. 跨区域流动选手 在 2016 年 8 月 1 日以前已经在 LPL 联赛正式名单上的非 LPL 赛区选手，在过去 72 个月中在中国大陆居住了 48 个月及以上(以他第一次参加 LPL、LSPL、LDL 或全球总决赛等的时间开始计算)，可以向 LPL 官方申请成为 LPL 赛区选手。审核被认可后，该选手将能获取 LPL 赛区选手身份。在 2016 年 8 月 1 日或以后才加入 LPL 联赛的非 LPL 赛区选手，则只能透过获取中国大陆公民身份才能成为 LPL 赛区选手，亦即不能单凭居住时长决定。通过申请的选手身份转变最快会在最近的下一个转会期开始生效，具体时间 LPL 官方将会另行通知。

2.2.2.5. 单一身份规定 无论何时，一位选手不能同时拥有两个或以上的赛区选手身份，例如一名选手不能同时拥有 LPL 及 LCK 的赛区选手身份。

2.2.3. 工作资格

选手必须提交证明文件，证明自己具有中国大陆的合法居住权利(根据此地区法律)，并且具有在中国大陆工作的资格，以获得 LPL 比赛资格。

2.2.4. 选手身份要求

如果选手申请注册的时间是赛季中，那么此选手不能是该赛季 LPL 或 LDL 队伍的教练。

2.2.5. 段位要求

选手在注册时必须达到峡谷之巅单双排的钻一段位，方能通过注册;另外，所有在正式名单上的选手，必须维持在峡谷之巅单双排钻一段位。

2.2.6. 合同要求

所有选手与其效力的队伍之间必须有书面合同。选手的合同必须符合《附例一：全球自由无约日》的要求，合同年限不得超过三年。一名选手只允许为其签约的俱乐部效力，不得同时为一个以上俱乐部及其相关组织效力，因此不得列于多家俱乐部的名单中。为验证这些选手是否已正式签约，各俱乐部必须为其所有所属的选手提交服务协议，并通过 LPL 官方的注册审核。所有名单的变动可按以下章节 4 中的描述进行。

2.2.7. 新人比赛资格

所有新人(从来没有参与过任何职业、半职业或/及发展联赛比赛的选手)必须要在德玛西亚杯或 LDL 登场至少 5 场，才能获得加入 LPL 正式名单的资格。场次计算方式为：BO1 算一场，在 BO3 或 BO5 比赛中上场一场小场算一场，完整打完一个 BO3 或 BO5 也算一场。在获得加入 LPL 正式名单的资格后，该名选手可以在季中通过符合规则要求的方式加入 LPL 队伍正式名单。

2.2.8. 非官方及相关人员

队伍成员在 LPL 常规赛季或季后赛开始时以及比赛期间的任何时候，都不可以是腾竞体育文化发展(上海)有限公司、腾讯(深圳)科技有限公司、Riot Games 股份有限公司及其母公司、子公司、相关人员、雇员、经纪人或者合约方。"相关人员"是指直接或间接被其他方共同控制的任何个人或实体，或有直接(例如所有权)或间接(例如合同安排)的经济利益。"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。

2.2.9. 非名单选手的合同禁令

队伍不可以在正式名单以外与任何其他选手拥有合同关系，如被发现将受到处罚。为避免歧义，如果选手被队伍从正式名单中除名，则队伍必须和他解约。

2.2.10. 俱乐部管理层的选手禁令

队伍的拥有者，经理以及教练不能够注册成为队伍的选手。在 2019 年 1 月 13 日或之前已经获得队伍股份的选手和教练不受此限。但针对属于这种情况的选手和教练，在他加入其他队伍之前需要把股份或在原队伍的相关利益完全出售，以保证与原队伍不再有任何利益的关系。

2.3. 选手名单要求

2.3.1. 选手类型

2.3.1.1. 正式选手 所有在呈交上 LPL 官方的选手正式名单上的选手，均被认为是正式选手。

2.3.1.2. 首发选手 "首发选手"的定义是任何游戏首发阵容中的五名选手。

2.3.1.3. 替补选手 "替补选手"的定义是队伍在“正式名单“中，除了首发选手以外的选手。

2.3.2. 正式名单

2.3.2.1. 名单人数限制 正式名单中最少可有六名选手(五名首发选手及一名替补选手)，最多可有十名选手(五名首发选手及五及替补选手)。如果队伍的正式名单中有两名或以上的非 LPL 赛区选手(内援+外援)，则替补选手中至少要有一名 LPL 赛区身份选手。选手不得同时担任首发和替补选手。

2.3.2.2. 现场名单限制 队伍必须携同五名首发选手及至少一名替补选手到达现场，队伍可有最多两名非 LPL 赛区选手身份的选手在上场的五人名单内。如果队伍首发名单中有两名非 LPL 赛区选手，则其到场的替补中至少要有一名 LPL 赛区身份的选手;如果队伍首发名单中只有一名或没有非 LPL 赛区选手，则其到场的替补选手可为 LPL 赛区身份或非 LPL 赛区选手。违反此规则队伍将会受到惩罚。

2.4. 教练

2.4.1. 教练人数限制

各队伍最多可以注册 4 名教练，4 名教练可以在每小场进行轮替。在比赛开始之前，各队伍需要向官方指定至少 1 名，最多 2 名上场教练，超过规定时间不能更改。注册教练的合同必须符合《附例一：全球自由无约日》的要求。教练向 LPL 官方注册并经过审核之后，将在 LPL 官方网站上公布。队伍的现役选手、经理及拥有者不得以教练身份上台。

2.4.2. 工作资格

教练必须提交证明文件：身份证、暂住证或相关签证，证明自己具有中国大陆的合法居住权利(根据此地区法律)，并且具有在中国大陆工作的资格，以获得 LPL 比赛资格。

2.4.3. 教练身份要求

2.4.3.1. 一名 LPL 教练在同一赛季中最多只能在一个俱乐部任职。(包括但不限于教练或任何其它职务)。例如以下这种情况是不允许的：教练 A 和教练 B 都有资格带队参与季后赛。教练 A 在一个排名中游的队伍，而教练 B 在一个排名靠前的队伍。队伍 A 在第一轮季后赛中负于队伍 B。队伍 B 最终获得决赛资格。教练 A 成为了队伍 B 的新教练。这是为了防止教练影响队伍在季后赛中故意输掉比赛的情况。

2.4.4. 合同要求

所有教练与其效力的队伍之间必须有书面合同(“教练服务协议“)，并且通过 LPL 官方审核后才能列入正式名单。教练的合同必须符合《附例一：全球自由无约日》的要求，合同年限不得超过三年。一名教练只允许为其签约的俱乐部效力，不得同时为一个以上的俱乐部及其相关组织效力，因此不能以任何名义成为不同组织的俱乐部的雇员，也不得列于多支俱乐部的名单中。教练不可以是本赛季英雄联盟发展联盟队伍中的现役正式选手，也不可以是该俱乐部或其它俱乐部当赛季的所有者或管理人员。

2.4.5. 非官方及相关人员

教练在 LPL 常规赛季或季后赛开始时以及比赛期间的任何时候，都不可以是腾讯(深圳)科技有限公司、腾竞体育文化发展(上海)有限公司、RiotGames 股份有限公司及/或其母公司、子公司、相关人员、雇员、经纪人或者合约方。“相关人员”是指直接或间接被其他方共同控制的任何个人或实体，或有直接(例如所有权)或间接(例如合同安排)的经济利益。“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。

2.4.6. 教练冷却期

一名选手如果选择成为教练，那么他在注册成为教练后的 12 个月内不能重新成为一名 LPL 或 LDL 的选手。

2.4.7. 临时教练

2.4.7.1. 如果教练在非紧急情况下被免除职务，则此人在 3 个比赛周内不得为相同队伍的教练。

2.4.7.2. 如果教练位置因任何合理原因悬空，队伍在找到全职教练前，可以指定临时教练。临时教练仅能在该常规赛季期间的 3 场比赛中或季后赛的 1 场比赛中担任教练。一个人只能在同一个赛季里担任一次临时教练。

2.4.7.3. 如果教练因紧急情况无法指导比赛，队伍必须指派一名临时教练在现场指挥。临时教练可以是此组织的管理人员。如果教练不在现场，此队伍将受到处罚。

2.4.7.4. 如果队伍在正式名单上还有可上场的教练，则队伍不得申请使用临时教练。一次只能申请一名临时教练。

2.5. 选手及教练薪酬

2.5.1. 薪酬标准

俱乐部 LPL 和 LDL 队伍正式名单整体的薪酬标准需要符合官方另行发出的薪酬标准指引。

2.5.2. 最低薪酬

各支队伍必须根据相关的队伍协议的条款，为其注册选手发放规定的最低薪酬(2020 春季赛每名正式选手每个月的最低薪酬为 10,000 元/月)。各队伍亦必须向注册教练发放固定薪酬(春季赛最低薪酬为 10,000 元/月)。在任何情况下，选手或教练都不得选择接受低于最低薪酬标准的薪酬。这些规则并非是为了限制队伍向其选手支付薪酬。如果队伍超过三个月未支付队员薪酬，该队员可通过 LPL 官方强制与队伍解约。队伍对选手及教练的罚款，不能导致选手及教练每月收到的工资低于正式规则里规定的最低工资水平的 80%。除非选手或教练的违规行为对俱乐部造成重大损失，则俱乐部有权扣除超过前述标准的罚款，如俱乐部、选手或教练中的任何一方对该等违反是否构成重大损失有异议的，应以官方最终判定为准。

2.5.3. 发放监测

各支队伍必须按照选手和教练服务协议中约定的发薪日和薪酬标准发放薪酬。官方会随时抽查，若查明薪酬未按照合同规定发放，将根据惩罚细则对队伍进行惩罚。

2.6. 队伍所有权限制

2.6.1. "队伍唯一拥有者"条款

队伍所有者、队伍管理人员及所有者的有关人员，不得直接或间接拥有或控制两支或以上在 LPL 的队伍。他们也不能有直接(例如所有权)或间接(例如合同安排)拥有其他 LPL 队伍的经济利益，以及不能是 LPL 中多支英雄联盟队伍的雇员或合约方。队伍中

的回购条款、优先购买权或类似权益，都应视为用于执行队伍所有权限制的控制权益。

任何 LPL 队伍的股东最多只能拥有一支 LDL 队伍的股份，一支 LPL 队伍可以最多在 LDL 中拥有一支队伍。若独立 LDL 队伍的股东希望入股 LPL 队伍，则必须立即转让其原有 LDL 队伍的全部股份。如果股权没有被转让，涉及的 LDL 队伍将会被剥夺比赛权利。任何确凿的证据，均可以作为进一步惩罚的依据。

此外，队伍所有者、队伍管理人员及所有者的有关人员，亦不得在同一联赛中直接或间接拥有或控制多于一支或以上的队伍，并且不得直接或间接拥有或控制多于一支在任一职业电竞联赛的队伍。需要说明的是，LCS、LEC、LCK、LPL、PCS、LCL、LJL 及代表地区最高组别的任何其他联赛(即有资格直接晋级英雄联盟全球总决赛)，都视为职业电竞联赛。

2.6.2. "队伍唯一拥有者"的具体诠释包括但不限于：

2.6.2.1. 公司名称：LPL 队伍必须所属独立的公司单位，不得出现一个公司旗下管理多支 LPL 队伍的行为。

2.6.2.2. 队伍名称及队伍标志：LPL 队伍的名称与标志都必须有自己的独立性，不可出现同名或者有子属队伍的名称或标志的概念。并且队伍的标志需要符合 LPL 官方的要求。LPL 官方对此有最终裁决权。

2.6.2.3. 法人/股东：每支 LPL 队伍必须有独立的法人/股东，不可出现多支队伍有同属法人/股东之情况。

2.6.2.4. 教练/领队：每支 LPL 队伍必须有独立的教练/领队(只为该队伍效力)，不得出现一个教练/领队身兼多支队伍职务的行为。

2.6.2.5. 队伍基地：每支 LPL 队伍必须拥有独立的队伍基地，不得出现多支队伍有同属队伍基地的行为。

2.6.2.6. 转会规则：每支 LPL 队伍必须遵循 LPL 官方转会制度，不得私自内部调配转换队伍的行为。详细请参阅章节 4。

LPL 官方有权对队伍所有权、多支队伍限制等可能对 LPL 竞技公平性造成不良影响的相关问题和关系，作出最终且有约束力的决定。申请加入 LPL 的人员必须满足品格和德行的最高标准。违反此规则或试图违背这些规则及精神的候选人，即使未正式签约制定的规则，也可以被拒绝加入 LPL。

3.1. 队伍名称及标签规范

3.1.1. 队伍名称不得含有：低俗、色情淫秽、恐怖、暴力、赌博等内容;与《英雄联盟》当中英雄相关或者其他相似的角色、地点、装备的名称;或其他可能有违本规则的内容。上述内容均不得以明示、暗示、引导和提及等方式出现。

3.1.2. 队伍可以在比赛服务器的选手召唤师名称前加 2-3 个字符作为标签。这些标签必须为大写字母或仅为 0-9 的数字。队伍名称以及标签当中不允许出现额外的特殊字符(包括下划线、空格等)。

3.1.3. 所有职业或半职业队伍的标签(Tricodes)都不能与在全球范围内的其他职业或半职业队伍的标签相同。如果同时有两队队伍进入职业或半职业联盟，而他们都有著共同的队伍标签，则会以以下原则判定：

3.1.3.1. 如果一支队伍是进入职业联盟而另外一支队伍是进入半职业联盟，那么进入职业联盟的队伍则有权保留其队伍标签，而进入半职业联盟的队伍则必须更改其队伍标签。

3.1.3.2. 如果两支队伍都是进入职业联盟(相同等级的联盟)，那么他们相同的队伍标签都会被禁止使用，两支队伍都需要重新选择一个合乎规规的队伍标签。

如果一支队伍放弃其队伍标签，则该队伍会失去对该标签的拥有权。如果一支队伍离开了职业联盟，根据其曾参与在职业联盟里的比赛月，LPL 官方将对其队伍标签进行一定时间的保护：

参加职业联盟的时间	队伍标签保护时间
1-10个比赛月	6个日历月
11-20个比赛月	12个日历月
21-30个比赛月	18个日历月
31-40个比赛月	24个日历月
41个比赛月以上	36个日历月

比赛月指有职业联盟比赛的月份，包括有由RiotGames举办的国际性比赛的月份。

在 2017 年 2 月 3 日之前已经重复的队伍标签，将不受上述有关重复标签的限制。现存的所有队伍标签都拥有 21 个日历月的保护时间。LPL 官方有权指定某一队伍的队伍标签进行退役，被退役的队伍标签将会永远受到保护，任何职业及半职业队伍都不能使用。

任何职业队伍之间不得有重名或者相似名称，并且队伍标志不得有相似，必须显示其独特性。此外，队伍名称必须为英文。LPL 官方对此拥有最终审核权。

3.1.4. 除非 LPL 官方另行书面批准，队伍最多只能一年修改一次队伍名称、简称和标志。申请须在最近一个转会期截止日前提交(每个转会期的时间将会在之后以邮件形式向各个队伍的总经理或战队经理确认)。在提交申请的时候，队伍名称、简称、和标志必须符合官方提供的标准并在 LPL 官方指定的品类中完成了商标注册，否则 LPL 官方有权驳回该修改申请。若队伍没有完成上述注册的，但向 LPL 官方提供由商标代理机构出具的商标检索报告(内容必须包括商标近似性判断、是否有侵权风险、是否有显著性和是否包含无法注册的词汇)以及国家商标局的商标受理申请通知书，LPL 官方有权经过评估后行使裁量权决定是否同意该申请。此外，俱乐部需要对队服设计及库存提出合理的解决方案，LPL 官方将综合评定是否通过申请。队伍名称、简称和标志在一个赛季中需要保持一致，新的队伍名称、简称和标志经审核通过后将在下一个赛季开始时启用。例如如果申请在 2020 年的春季转会期截止日前提交并通过，则新的队伍名称及标志将会在 2020 年的夏季赛正式开始启用，如果申请在 2020 年春季转会期截止日后提交并通过，则新的队伍名称及标志将会 2021 年的春季赛正式开始启用。

3.2. 召唤师名称规范

3.2.1. 可以使用大小写字母以及数字 0-9。队伍名称、召唤师名称以及标签当中不允许出现额外的特殊字符(包括下划线、空格等)。

3.2.2. 召唤师名称不得超过 12 个字符。

3.2.3. 召唤师名称和队伍名称不得含有：低俗及色情内容(定义与 3.1.2 相同);与《英雄联盟》当中英雄相关或者其他相似的角色，地点，装备的名称，或其他可能导致误解的内容。

3.2.4. 召唤师名称只能在转会期之间修改，在向官方确认资料并提交正式名单之后便需要等到下个转会期更改。在赛季其间不能更改召唤师名称。

3.2.5. 选手及教练召唤师名称必须是全球唯一的，意指该召唤师名称不可以跟全球任何地区的英雄联盟职业或半职业联赛的选手及教练相同。如果同时有两个选手或教练同时进入职业或半职业联盟，而他们都有相同的召唤师名称，则会以以下原则判定：

3.2.5.1. 如果两个拥有相同召唤师名称都是选手或教练(而不是一个是选手，另一个是教练)，那么进入职业联盟的选手或教练则有权保留其召唤师名称，而进入半职业联盟的选手或教练则必须更改其召唤师名称。

3.2.5.2. 如果两个选手或教练都是进入相同等级的联盟，那么先在英雄联盟游戏线网服务器使用该召唤师名称的选手或教练，则有权保留其召唤师名称，而另一个选手或教练则必须更改其召唤师名称。

3.2.5.3. 如果两个选手或教练都是进入相同等级的联盟，而他们都在英雄联盟游戏线网服务器使用该召唤师名称相等时间，那么他们相同的召唤师名称会被禁止使用，两个选手或教练都需要重新选择一个合乎规规的召唤师名称。

3.2.5.4. 如果一个选手及一个教练同时进入职业或半职业联赛(即使并非进入相同等级的联赛), 选手有权保留其召唤师名称, 而教练则必须更改其召唤师名称。

如果一个选手或教练放弃其召唤师名称, 则该选手或教练会失去该名称的拥有权。如果一个选手曾经在以首发选手身份上场比赛, 或者一个教练曾经成为队伍的正式教练, 自他们最后以首发选手或正式教练的身份出现在职业联盟起计算, 根据其曾在职业联盟里的比赛月, LPL 官方将对他们的召唤师名称进行一定时间的保护:

参加职业联盟的时间	召唤师名称保护时间
1-10个比赛月	6个日历月
11-20个比赛月	12个日历月
21-30个比赛月	18个日历月
31-40个比赛月	24个日历月
41个比赛月以上	36个日历月

比赛月指有职业联盟比赛的月份, 包括有由RiotGames举办的国际性比赛的月份。

在 2017 年 2 月 3 日之前已经重复的召唤师名称, 将不受上述有关重复名称的限制。现存的所有召唤师名称都拥有 21 个日历月的保护时间。LPL 官方有权指定某一召唤师名称进行退役, 被退役的召唤师名称将会永远受到保护, 任何职业及半职业的选手或教练都不能使用。

所有的队伍标签、队伍名称和召唤师名称在比赛中使用前必须得到 LPL 官方的许可。除非在某些例外情况下, 否则不得更改名称, 并且在 LPL 比赛中使用前必须得到 LPL 官方的许可。标识、队伍名称等任何修饰性更改必须在指定改名期之内进行。如果队伍名称不能反映 LPL 要求的职业标准, LPL 官方可予以否决, 并将要求此队伍更改其名称。LPL 官方拥有最终的审核权。

LPL 队伍有权使用三种方法实施自行决定的选手替换：(1)与其他 LPL 队伍执行选手转会;(2)签约(或解约)自由选手;以及(3)上调下放(反之亦然)。所有替换必须经由 LPL 官方审批并认可后才会被认可和执行。所有替换应符合规则的要求。这里指的职业选手，特指 LPL 官方认可的正式名单内的选手。

4.1. 选手替换基本规则

4.1.1. 不影响合同义务 各队伍应负责根据选手服务协议规定向其选手履行相应的义务，包括但不限于支付合同规定的服务费、奖金和报销等。同样，选手也该向队伍履行合同规定的义务，包括但不限于支付罚金等。任何形式的选手替换并不影响应行使的合同义务。

4.1.2. 不违反合同 违反选手服务协议任何规定的自行决定的选手替换均无效，作出上述选手替换方法时，队伍有责任确保在替换生效前提交所有必要的申请并获得许可。队伍不得随意单方面解除其与选手的合作合同，除非在签订合同时选手同意放弃该权利。

4.1.3. 完整名单要求 自行决定替换选手时，队伍不得降低在整个 LPL 赛季期间维持五名首发选手和一至五名替补选手等正式名单的要求。在任何时候，如果队伍没有至少一名替补或其不满足名单要求将受到处罚。LPL 官方有权自行裁定，允许降低到最低要求的情况除外。

4.1.4. 规则范围 此章节仅适用于队伍的自行决定的选手替换，不适用于因 LPL 选手死亡或伤残导致要求更换选手，或因违反规则而导致 LPL 要求对选手进行中止或禁止比赛的情况。

4.1.5. 注册要求 成为正式名单之一的选手，必须提交合同，并经过 LPL 官方的审核及注册认可后，才有资格参赛。详细的流程为(教练注册同样适用)：

4.1.5.1. 自由选手申报必须和队伍签署有效的选手服务协议后方可申请。

4.1.5.2. 由队伍经理在俱乐部后台系统提交选手资料，申报流程正式启动，申请会在三个工作日审核批复。如果申请是在当天的下午 6:00 之前提交，审核天数从提交当天就会开始计算;如果申请是在当天的下午 6:00 之后提交，那么审核天数将会从申请提交之后的一天开始计算。提交资料必须包含：注册表格、资格授权书、身份证复印扫描件、护照复印扫描件(或政府部门开具的护照办理回执单，提交回执单的选手需要在 14 日内补交护照复印扫描件，否则会导致该选手无法上场比赛)、LPL 官方要求的签证页(对于非 LPL 赛区选手)、选手服务协议复印扫描件、按照官方准则拍摄的定妆照及其他官方要求的文件。

4.1.5.3. 在三个工作日内，LPL 官方会确认队伍提供的资料是否齐全正确，并对于选手的游戏内外行为等其他相关资料进行审查。如果资料或调查结果不合符规定，则申请会被拒绝，队伍需要重新提交和历经三个工作日的流程。

4.1.5.4. 在确认后，队伍需要尽快向 LPL 官方进行原件备案，备案后如无问题，以及比赛服帐号的资产发送已经完成，LPL 官方会在做最终确定通过。

4.1.5.5. 待官方审核确认通过之后的次日，选手将可以上场比赛；队伍需要等官方确认后，方可对外发布新选手加盟信息。

4.1.6. 合同备案 队伍与选手的合同须在 LPL 官方进行备案。未经备案的队伍选手，LPL 官方将不会确认其合同的有效性。

4.1.7. 名单锁定 在常规赛的最后一周，LPL 将不接受新选手注册，举例来说，2019 年 LPL 春季赛常规赛的最后一周是 3 月 25-31 日，LPL 将接受 3 月 24 日提交的新选手注册，但不会接受 3 月 25-31 日提交的新选手注册，或进行选手上调或下放。在这个日期以后，队伍的季后赛名单就会锁定且不能更改。除非官方另行通知，名单锁定后，队伍将不能签约新选手或进行上调和下放，直至转会期开始。特此注明，教练的注册及更改并不受本条名单锁定所限制，即在名单锁定后队伍仍然可以注册及更换教练。

4.1.8. 不允许租借 俱乐部不能透过租借的方式，把选手或教练租借到其他俱乐部参与 LPL 或 LDL 赛事。选手和教练只能代表 LPL/LDL 官方认可的服务协议的另一方参赛。

4.2. 选手转会

队伍在转会期内可以选择把选手挂牌交易。LPL 队伍之间的转会行为和手续，务必于当季转会窗口关闭前以书面形式完成，逾期 LPL 官方将不予受理。队伍之间的选手转会规则如下：

4.2.1. 数量 各联赛或赛季的选手交易没有最大总数限制。

4.2.2. 次数 一个选手在一个转会期内只能转会一次，并且在同一赛季中最多只能加入一家俱乐部的正式名单。

4.2.3. 时间选择 队伍之间的交易最早可在转会期开始日期进行，不能迟于交易截止日期后进行。转会期指：LPL 官方提前公布的时间窗口，在该时段内队伍被允许进行转会操作。2020 年春季转会期是 4 月 27 日(早上 00:00)到 6 月 3 日(晚上 07:59)，冬季转会期是 11 月 17 日(早上 08:00，此为全球统一的时间)到 12 月 16 日(晚上 07:59)。另外，如果选手从转会期完结到接下来赛季开始的第七天之间注册，则该选手在接下来赛季开始后的前七天不能上场比赛，除非官方特别批准。

4.2.4. 全球反挖角以及反干涉政策 任何队伍成员(包括但不限于选手、管理人员、教练、经理、工作人员、队伍拥有者)、队伍主体或拥有者相关公司的成员、高层和股东及队伍相关机构，均不得参与寻求、引诱或者提供雇佣关于给已与其他队伍有合约关系的正式选手及教练，也不可以鼓励其他队伍的正式选手及教练违约甚至终止合约。任何被视为有这个意向的对话都会被视为违规。为避免疑惑，任何有关合同关系的讨论，无论是否关系到现有合同状态、或是现时合同终止后未来潜在的雇佣可能，一概视作违例。任何希望接洽已和其他队伍有合同关系的选手和教练的队伍，都必须透过联系合同持有队伍的管理层来进行。如果有证据显示被挖角的选手或教练有支持或配

合挖角的行为，该选手或教练亦会受到罚款及禁赛的处罚。在全球各地联赛正式选手及教练的合同到期日，能够在《全球合同数据库》中找到。(网址：<https://docs.google.com/spreadsheets/u/1/d/1Y7k5kQ2AegbuyiGwEPsa62e883FYVtHqr6UVut9RC4o/pubhtml>)但在队伍与选手或教练签署了《可接触声明书》之后，全球反挖角以及反干涉政策将不再在该选手或教练上适用。

4.2.5. 交易及转会资格 队伍只可以交易或转会其选手大名单中的选手;LPL 不会批准交易或转会潜在/未签约的选手。

4.2.6. 联赛许可 交易及转会申请必须由队伍提前以书面形式提交给 LPL，并在生效前获得 LPL 的书面批准。交易申请许可流程包括 LPL 确认交易发生在规则 4.2.3 指定的已批准交易时间范围内，并且符合所有资格和其他规则。

4.2.6.1. 交易或一系列交易涉及的各队伍经理必须签署交易许可申请表。未签署的交易许可申请表不会由 LPL 处理。

4.2.6.2. 如果转会交易需要选手同意，则在交易前队伍需要得到选手的书面许可，此选手也必须签署交易许可申请表。

4.2.6.3. 在选手合同有效期内转会仅限于队伍之间的交易关系。选手所属队伍有权拒绝选手个人及第三方个人(公司)转会谈判。

4.2.6.4. 转会以后，需要与原队伍解约，然后与新的队伍签署新的合同，与原队伍签署的合同将不再被接纳。除非选手同意，否则新合同的内容需要与原合同一致。转会选手在注册时须提交与原队伍的解约协议、转会协议、与新队伍签署的新合同以及其他 LPL 官方要求的文件。

4.2.7. 生效日期 在 LPL 批准后，交易即视为立即有效，除非交易许可申请明确指定较晚的生效日期。但是，在任何情况下，特定联赛期间任何交易的生效日期都不得迟于此联赛的交易截止日期。

4.3. 自由选手签约

LPL 队伍需要按以下方式签约自由选手：

4.3.1. 定义

4.3.1.1. 自由选手("FA")是有资格参加 LPL 的任何选手，并且：(a)尚未与 LPL 队伍或其他联赛的队伍签署有效的书面选手协议，或(b)已与 LPL 队伍或其他联赛的队伍解约或合同到期而未续签。

4.3.1.2. 仅与队伍"协商中"并不会改变自由选手的身份。只要自由选手继续满足所有 LPL 资格要求，就可以与任何 LPL 队伍自由签约。

4.3.2. 时间选择—自由选手签约期

4.3.2.1. 队伍可以在任何时间签约不在任一队伍正式名单的非新人选手。但是，由于一名选手在一个赛季只能代表一支队伍参赛，因此即使选手在赛季中与原队伍解约，该选手也不能在赛季中以自由选手身份加入其他队伍。

4.3.2.2. 队伍不可以在赛季名单锁定后至转会期开始之前这段时间内，与在当赛季曾加入过职业、半职业或发展联盟比赛正式名单的选手达成任何口头的、与财务有关的及其他具法律效力的协议，除非该协议：

4.3.2.2.1. 属于相同队伍的延长协议，或；

4.3.2.2.2. 该选手是新人(从来没有签约或执教任何职业或半职业队伍，以及作为选手代表这些队伍参加比赛)或从官方选秀获得的选手(签到 LDL 正式名单)，或；

4.3.2.2.3. 没有影响到该选手在下一个转会期开始的时候作为自由选手的身份(意指该协议没有妨碍该选手在转会期开始以后与其他队伍自由签约的权利)，例如在下一个转会期开始之前合同已经结束。举例一名选手在 3 月 8 号与队伍解除合同关系，该选手在春季转会期开始前(4 月 30 日)，可以与其他队伍签署合同，但该合同必须在 4 月 29 日或之前完结，并确保该选手能在 4 月 30 日能投入自由选手市场。

4.3.3. 完整名单要求 自由选手签约不得降低对 LPL 队伍正式名单的要求，包括但不限于在常规赛季期间维持五名首发选手和至少一名，最多五名替补选手等。

4.3.4. LPL 许可 自由选手签约申请必须由队伍提前以书面形式提交，并在生效前获得 LPL 官方的书面批准。注册流程可参考 4.1.5。自由选手签约许可流程必须遵守所有资格和其他规则。联赛许可将包括游戏内和游戏外行为的行为检核。教练和选手都需要获得 LPL 许可。在 LPL 许可流程完成前，队伍不可宣布获得教练或选手，选手亦不能宣称自己已经离开原本队伍和/或加入新的队伍。这也包括重新签约到相同组织的选手或教练。

4.3.4.1. 自由选手签约涉及的队伍经理必须签署自由选手签约许可申请表。未签署的自由选手签约许可申请表不会由 LPL 处理。涉及的选手也必须签署自由选手签约许可申请表。

4.3.5. 生效日期 如果队伍希望获得新选手，则必须向 LPL 官方发出申请并提交完整的选手资料，申请会在 3 个工作日审核批复，申请通过之后的次日即可生效。举例来说：2018 年 1 月 1 日收到官方正式邮件通知申请通过的选手，可最早在 2018 年 1 月 2 日登场。LPL 官方有权根据涉及选手的资格和此申请是否符合规则批准或否决此申请。

4.4. 选手流动渠道

4.4.1. 借调通道

4.4.1.1. 借调通道仅限于 LPL 队伍的 LDL 二队，独立 LDL 队伍没有借调通道。

4.4.1.2. LDL 队伍在赛季中可以申请将队伍中的选手借调到其所属的 LPL 队伍，被借调的选手不占用 LPL 队伍的正式名单名额，仍为 LDL 选手身份。每赛季每支 LDL 队伍

拥有 3 条借调通道，任何符合资格的 LDL 选手都能被借调。在借调 3 名选手后，若 LDL 队伍希望继续借调其他选手到其 LPL 一队，则需先将相应数量的借调选手从 LPL 调回 LDL 联赛。被借调的选手必须符合 LPL 选手资格及其他参赛要求(例如年龄要求)，且必须遵守 LPL 联赛规则，违者将受到相应处罚。

4.4.1.3. 被借调的选手不能参加任何国际赛事或 LPL 季后赛。若需要被借调选手参加上述比赛，LDL 队伍需在季后赛及国际赛事名单锁定前(时间由官方另行通知)向官方提交上调申请，待申请被批准后方可参加。在 LPL 或 LDL 名单季后赛锁定后(两者取其先)，没有被上调的借调选手将被自动调回到 LDL 联赛，且能参加 LDL 季后赛。

4.4.1.4. 借调选手后，LDL 队伍剩余的选手人数必须满足 LDL 联赛对于队伍正式名单的最低要求，若队伍不能满足上述条件，官方有权驳回队伍的借调申请。

4.4.1.5. 新人选手需要符合 2.2.7 的新人比赛资格后，才能借调到 LPL。

4.4.1.6. 借调仅可用于从 LDL 队伍借调到所属的 LPL 队伍，为保证 LDL 的竞技和公平的环境，从 LPL 队伍借调到 LDL 队伍并不适用。

4.4.2. 上调

4.4.2.1. LDL 队伍在赛季中可以申请将队伍中的选手上调到其所属的 LPL 队伍，被上调的选手会离开 LDL 正式名单，并加入 LPL 正式名单成为 LPL 选手，每队每赛季最多可以上调 3 名 LDL 选手。每上调 1 名选手，该 LDL 队伍的 1 条借调通道就会被封锁(即无法再通过此通道借调选手)，直到 3 条通道全部被封锁。若 LDL 队伍希望在借调通道被占用时上调其他选手，则需先将相应数量的借调选手从 LPL 调回 LDL 联赛，再申请上调。被上调的选手必须符合 LPL 选手资格及其他参赛要求(例如薪资要求、年龄要求和新人比赛场次要求等)，且必须遵守 LPL 联赛规则，违者将受到相应处罚。

4.4.2.2. 上调选手后，该 LDL 队伍剩余的选手人数必须满足 LDL 联赛对于队伍正式名单的最低要求，若队伍不能满足上述条件，LDL 官方有权驳回队伍的上调申请。上调同样需要在官方名单锁定前完成。

4.4.2.3. 被上调到 LPL 的选手的薪酬必须满足 LPL 联赛对于 LPL 选手薪酬的最低要求，在任何情况下，选手都不得选择接受低于最低薪酬标准的薪酬。如有薪资变动则需额外签署确认书。

4.4.3. 下放

4.4.3.1. LPL 队伍在赛季中可以申请将队伍中的选手下放到其所属的 LDL 队伍，被下放的选手会离开 LPL 正式名单，并加入 LDL 正式名单成为 LDL 选手，每队每赛季最多可以下放 3 名 LPL 选手。被下放的选手必须符合 LDL 选手资格及其他参赛要求(例如外援要求)，否则申请将会被驳回。

4.4.3.2. 下放选手后，该 LPL 队伍剩余的选手人数必须满足 LPL 联赛对于队伍正式名单的最低要求，若队伍不能满足上述条件，LPL 官方有权驳回队伍的下放申请。下放同样需要在官方名单锁定前完成。

4.4.3.3. 除非队伍和选手协商一致，否则队伍和选手无须改动选手服务协议的内容，并需要继续遵守协议上的权利与义务。如本规则存在与此条冲突的条款，以此条款为准。

4.4.4. 选手身份调整

俱乐部在转会期间可以向官方申请调整其俱乐部内选手的身份，转会期内的身份调整不占用上下调名额，调整方式有两种：

4.4.4.1. 将 LPL 正式名单上的选手调整到正式 LDL 名单中，被调整的选手在随后的赛季中将以 LDL 选手身份参赛。

4.4.4.2. 将 LDL 正式名单上的选手调整到 LPL 正式名单中，被调整的选手在随后的赛季中将以 LPL 选手身份参赛。在被调整身份以后，这类选手的薪酬必须符合 LPL 对选手薪酬的最低要求。如有薪资变动则需额外签署由官方提供的确认书。

4.4.4.3. 每个选手在转会期内只能被调整一次身份。

4.4.5. 选手冷却期

如果队伍与一名选手在赛季中解约，那么该名选手在该赛季将不能重新加入同一队伍的正式名单。

4.4.6. 审核时长

官方将于两个工作日之内完成上调、下放、借调及转会期内身份调整的申请审核。工作日当天 18:00 前提交的申请，会在第二个工作日完成审核，选手可以在第三个工作日上场比赛；工作日当天 18:00 后提交的申请将从次日开始计算审核期，选手可以在第四个工作日上场比赛。例如，在周一 18:00 前提交的申请，周二会通过审核，该选手可以在周三上场比赛；在周一 18:00 后提交的申请，周三会通过审核，该选手可以在周四上场比赛。（官方在所有非工作日、周末和法定节假日不接受申请。）

4.4.7. 借调与上调下放冷却期

为防止俱乐部频繁使用借调或上调下放来达到与本规则章节精神相违背的目的，规定选手被借调或上调下放的最短时长为 5 个自然天。例如，在 2020 年 2 月 1 日通过借调或上调审核的 LDL 选手，可以在 2 月 2 日登场 LPL 比赛，那么该选手所在队伍如果再次提交该选手的调回或下放申请，官方将在两个工作日内完成审核，该选手最早可以于 2 月 7 日登场 LDL 比赛。名单锁定后被自动退回到 LDL 联赛的 LDL 选手可以不受本条规则限制。

4.4.8. 上调、下放及借调起止时间

在 LPL 或 LDL 常规赛的最后一周(两者取其先)，LPL 与 LDL 的选手的上调与下放以及借调通道将关闭，直到下一个转会期结束再重新开启。举例来说，2019 年 LPL 夏季赛常规赛的最后一周是 8 月 12-18 日，LDL 夏季赛常规赛的最后一周是 9 月 4-8 日，那么官方将接受 8 月 11 日及之前提交的上调与下放或借调申请，但不会接受 8 月 12-18 日

及之后提交的上调与下放或借调申请。直到下一个转会期结束后，上调下放及借调通道再重新开启。

4.5. 退役

4.5.1. 定义

当选手申请退役，即视为其自愿放弃 LPL 或 LDL 职业选手身份，将不能再以自由选手的身份或转会形式加入任何一支 LPL 或 LDL 队伍的正式名单。

4.5.2. 不违反合同义务

在队伍和选手协商一致，或者选手的服务协议自然到期时，选手可以申请退役。需要强调的是，如果在选手服务协议期内，必须进行解约，不接收任何其它形式的合约状态。仍在服务协议期内的选手不得在未有征得队伍同意的情况下退役(“单方面退役”)。单方面退役属于违约行为，如有发现 LPL 官方将会严惩。

4.5.3. 退役申请流程

选手需要填妥“退役声明书”，并提交 LPL 官方审核。审核将在三个工作日内完成，随后通知选手审核结果。如果选手在退役申请审核完成前在公开场合宣布退役，LPL 官方将会进行处罚，包括但不限于罚款、延长复出冷却期，以及禁止复出等。

4.5.4. 复出

“复出”指退役选手重新加入 LPL 或 LDL 的正式名单中。当选手的退役申请通过后，该选手在 12 个自然月内不得重新加入 LPL 或 LDL 的正式名单中(“复出冷却期”)。例如某选手在 2020 年 1 月 1 日宣布退役，则最早可以在 2021 年 1 月 2 日复出。

4.5.5. 适用性

退役相关规则只适用于在 LPL 和 LDL 退役的选手，在其它赛区涉及退役或复出的相关行为根据该赛区的规则执行。

4.5.6. 限制范围

自规则发布日起，已经宣布退役的选手也受到以上所有条款的限制，官方对于在此规则颁布之前退役的选手复出冷却期起始日拥有最终解释权。

5.1. 定义

5.1.1. 队服定义 符合官方要求及通过 LPL 官方审批的正式队服，包括内衫、运动服、外套、长裤和官方队服合作品牌的鞋子。如果官方要求队伍成员穿著特定鞋款，队伍有义务遵守相关规定。官方将会在规定生效前 14 天通知队伍，并且在这段时间内发送该鞋款给队伍。为避免疑义，短裤、秋裤、睡裤和露趾鞋等均会被视作不合时宜的穿着；穿着部分队服(例如外面穿著队服外套但内里穿著非队服内衫)会被认为是不合乎规格的穿着。在队服以外的任何服饰及服饰配件不得穿著官方队服合作品牌竞品品牌的商品。LPL 官方拥有对所有队伍服装的最终决定权。

5.1.2. 官方队服合作品牌的竞争品牌产品定义 详细产品列表和品类可参考附例二。

5.2. 选手服装

5.2.1. 需遵循规则的选手定义为所有在当前 LPL 选手名单中的选手，包括下放至 LDL 但仍在 LPL 选手名单中的选手。

5.2.2. 在 LPL 或代表 LPL 联盟场合中，选手必须在活动期间全程(从走下到达场馆的交通工具起，至登上离开场馆的交通工具为止)按规定穿着队服。针对违反规定的队员，联盟将根据 LPL 惩罚细则中队服违规处罚规定进行罚款、禁赛、拒绝其进入场馆和继续参加比赛的处罚。LPL 或代表 LPL 联盟场合的定义为：LPL、德玛西亚杯、季中邀请赛、洲际对抗赛、全球总决赛及全明星赛等所有由腾竞体育或 Riot Games 举办的赛事，及所有其他以 LPL 队伍为单位或名义参加的第三方赛事(包括但不限于赛前采访与调试、比赛期间、赛后采访和粉丝互动等所有与官方相关的任何活动)以及官方指定的采访、典礼、发布会、节目录制、酒会等其他活动。俱乐部有义务配合 LPL 官方的服饰检查，拒绝配合将会导致惩罚。

5.2.3. 在非代表联盟场合中，选手穿着必须符合以下要求：

5.2.3.1. 俱乐部自有宣传和广告素材中，所用的英雄联盟分部选手若穿着 LPL 队服，不允许遮盖 LPL 以及官方指定品牌方商标、不能穿着或展示官方队服合作品牌的竞争品牌产品。自有宣传包括但不限于发布推广视频、俱乐部微博微信公众号及俱乐部抖音官方号等社交媒体账号发帖或转帖、线下活动等。

5.2.3.2. 在选手任何的个人行为中(包括个人商业合作的宣传行为和广告素材)，若涉及官方指定品牌商的竞争品牌的服饰、服饰配件以及鞋品类，选手不可使用俱乐部英雄联盟分部正在使用的队标或穿着英雄联盟分部队服，也不可以以其他任何方式说明该选手的 LPL 选手及俱乐部队员身份(例如微博实名认证为俱乐部成员或以俱乐部选手身份进行直播)，或以任何直接或间接形式引导公众联想到 LPL 或代表 LPL 联盟场合。

5.2.4. 获得国际赛参赛资格的队伍和选手需要在官方另行指定的日期前，提交季中冠军赛(MSI)、洲际对抗赛(RR)、全球总决赛(Worlds)和全明星赛(ASE)等现在或未来的腾讯/Riot 所举办的官方国际赛的赞助商标志在队服上展示的申请，逾期不受理，且队伍参与上述国际比赛时只能穿著 LPL 官方审批通过的队服。LPL 官方拥有对所有队伍服装的最终决定权。(队服上可以摆放的赞助商标志的位置和数量，将会另行规定)

5.3. 教练服装

5.3.1. 在规则 5.2.2 所述的活动期间全程，除非 LPL 官方特别要求，教练必须穿着不带明显品牌标志的商务休闲装。商务休闲装需要至少包括：有领衬衫、西装长裤和西装皮鞋。教练不能穿着官方队服合作品牌的竞争品牌产品。教练的服装应体现专业性，不应浮夸。若 LPL 官方要求教练穿着赞助商赞助的产品时，教练应当遵守联盟要求。

5.3.2. 俱乐部自有宣传和广告素材中，教练若穿着 LPL 队服，则不允许遮盖 LPL 以及官方指定品牌方商标、不能穿著或展示官方队服合作品牌的竞争品牌产品。自有宣传包括但不限于发布推广视频、俱乐部微博微信发帖或转帖、线下活动等。

5.3.3. 在教练任何的个人行为中(包括个人商业合作的宣传行为和广告素材)，若涉及官方指定品牌商的竞争品牌的服饰、服饰配件以及鞋品类，教练不可使用俱乐部英雄联盟分部正在使用的队标或穿着英雄联盟分部队服，或以其他任何方式说明该教练的 LPL 教练及俱乐部成员身份，或以任何直接或间接形式引导公众联想到 LPL 或代表 LPL 联盟场合。

5.4. 工作人员服装

5.4.1. 在规则 5.2.2 所述的活动期间全程，需要进入官方比赛直播画面的俱乐部工作人员(包括但不限于教练、领队、翻译、选管等)不能穿着官方队服合作品牌的竞争品牌产品。

5.4.2. 在规则 5.2.2 所述的活动期间全程，除 5.4.1 规定的人员外场馆内不得有超过 3 名俱乐部工作人员穿着官方队服合作品牌的竞争品牌的同款上装(包括内衫和外套)，同款的定义包括同一设计不同颜色。

5.4.3. 在规则 5.2.2 所述的活动期间全程，俱乐部工作人员不得有组织地穿着官方队服合作品牌的竞争品牌服饰，官方对该行为的定义拥有最终解释权。

5.5. 队伍成员的服装不能包括以下特徵，LPL 随时保留禁止会引起歧义或冒犯他人服装的权力，包括：

5.5.1. 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，LPL 将以唯一且绝对的自由裁量权，认为其缺乏道德。

5.5.2. 为任何非 OTC 药品、烟草产品、枪械、手枪或弹药所做的广告。

5.5.3. 含有任何在 LPL 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、协助或者宣传赌博和博彩行为的彩票或企业、相关服务或产品。

5.5.4. 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性的内容，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。

5.5.5. 为任何色情网站或色情产品做广告。

5.5.6. 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 LPL 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。

5.5.7. 诽谤或者中伤任何其他队伍、选手或任何其他个人、实体及产品。

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

6.1. LPL 提供的设备

以下类别的设备将由 LPL 官方提供，供 LPL 选手在所有官方 LPL 比赛中专门使用。设备包括：

6.1.1. 个人电脑与显示器

6.1.2. 头戴式耳机、及/或入耳式耳机、及/或麦克风

6.1.3. 桌椅

6.1.4. 在 LPL 选手的要求下或官方认为有必要的时候，LPL 官方将提供以下类别的设备，供其在所有的 LPL 比赛中使用。设备包括：

6.1.5. 备用电脑键盘

6.1.6. 备用电脑鼠标及数据线收纳器

6.1.7. 备用鼠标垫

6.2. 选手或队伍拥有的设备

6.2.1. 选手可以提供以下类别的设备进入比赛区域，并且在正式的 LPL 比赛期间使用这些设备，无论设备是属于选手个人还是其所在队伍。设备包括：

6.2.1.1. 电脑键盘

6.2.1.2. 电脑鼠标及数据线收纳器

6.2.1.3. 鼠标垫

6.2.2. 型号报备 队伍需要向 LPL 官方提供其所属选手的键盘和鼠标(“外设”)型号，并指定是否需要安装驱动程序。为避免疑义，这包括备用外设。

6.2.2.1. LPL 官方会另行提供一份登记外设列表，该份列表上列明已经经过 LPL 官方审批的外设型号。如果选手需要把比赛用的外设更换成登记外设列表内的型号，最晚可在比赛前一天的晚上 10:00 向 LPL 官方提交。如果要更换成登记外设列表以外的型号，队伍需要在使用该外设的 14 天之前向 LPL 官方提出申请，LPL 官方会对其审查、安装驱动程序和进行测试，在审核通过后方可使用。

6.2.2.2. 在比赛前一天晚上 10:00 之后才提交外设更换申请将会受到处罚。如因不可抗力导致上述情况，队伍必须在不可抗力发生后第一时间通知 LPL 官方，LPL 官方将根据实际情况另行判定。为避免疑义，在这个情况下队伍仍然只能更换登记外设列表内或官方提供的外设。

6.2.2.3. 如果队伍在没有报备的情况下更换外设，队伍将会受到处罚，LPL 官方有权拒绝选手使用该外设，并强制该选手使用 LPL 官方提供的备用外设。

6.2.3. 无线外设规范 选手可以使用无线外设，但需要在赛前确认无线外设电量维持在 80% 以上，并且必须将无线外设的连接线置于舞台，以便出现问题随时替换。若未遵守上述规定，LPL 官方有权禁止选手使用无线鼠标；使用无线外设的选手在比赛过程中发生任何外泄相关问题，官方有权立刻要求其使用连接线，若选手坚持使用无线模式进行比赛，后续发生的任何相关问题官方均不会给予救济措施(如时光断裂，更换 USB 连接器等)。选手不得擅自拔下连接线使用无线模式，一旦发现将不再给予任何救济措施并会予以处罚。

6.2.4. 禁止的设备 在比赛区域内，选手不得携带非 LPL 提供的任何头戴式耳机、入耳式耳机以及/或者麦克风。所有选手以及队伍所有的设备必须事先提交到 LPL 官方以获得许可，现场裁判有权检查选手设备。未获得许可的设备，或者 LPL 官方怀疑会提供不公平的竞技优势的设备将会被禁止使用，选手必须使用 LPL 所提供的设备。

6.2.5. 出于赛事保密、安全或者运作效率及效力等方面的原因，LPL 官方可以自行决定不接受某一设备的使用，强制要求选手更换登记外设列表内或官方提供的外设，并且会不定期检查选手设备。

6.2.6. 选手及队伍所拥有的、任何具有或者显示英雄联盟竞争对手产品与品牌的名称、相似物和标识的硬件与设备都不允许带入比赛领域。

6.3. 设备的更换

如果 LPL 官方在任何时刻怀疑出现了设备或技术问题，选手或 LPL 官方可以要求对此情况进行技术检查。如果需要，将会有一名 LPL 的技术人员对故障进行判断和排查。技术人员可以根据自己的判断要求 LPL 官方订购任何设备的替代品。更换任何设备的决定将完全由 LPL 官方自行判断。俱乐部在每场比赛必须带备至少一套备用外设(鼠标和键盘)，当外设失灵时，LPL 官方将会优先替换队伍的备用外设。如果队伍没有携带备用外设，即需要替换成官方提供的备用外设。官方有权根据实际情况裁定外设替换的时机。

6.4. 电脑程序及使用

选手们不允许在计算机(包括选手休息室内的计算机)上安装自己的程序, 只能使用 LPL 提供的程序。如果选手希望在选手休息室的电脑中安装程序, 其必须首先询问 LPL 官方人员。

6.4.1. 语音聊天 选手只能通过 LPL 提供的头戴式耳机所使用的内部系统进行语音聊天。不允许使用第三方语音聊天软件(如 Skype,YY 等), 除非 LPL 官方根据特殊情况决定更改语音聊天方式。LPL 官方将会自主决定是否监听队伍的语音聊天。

6.4.2. 社交媒体与交流 禁止使用 LPL 的电脑在社交媒体或者交流站点上浏览、发言, 包括但不限于微博、微信、贴吧、Facebook、Twitter、在线论坛/留言板以及电子邮件等。

6.4.3. 非必要设备 无论出于任何原因, 都禁止在 LPL 的计算机上连接非必要的设备, 例如手机、闪存盘或 MP3 播放器等。

6.4.4. 台上物品 为确保比赛电脑不受干扰, 在比赛舞台上的所有队伍成员, 一律不可携带任何电子用品。

6.5. 客户端账号

LPL 将会为选手提供比赛服务器的账号。选手需要把账号按照自己的偏好进行设置。账号的召唤师名称须在 LPL 批准后方能为选手在官方比赛使用。选手需要在赛前确认自己的账号在比赛可能使用的所有大区中都是可以正常使用的, 包括 ID 正确、英雄皮肤齐全等。若因账号问题导致进程拖延, LPL 官方会视情况予以处罚。

6.6. 音频控制

6.6.1. 选手未经允许不得调整任何游戏外音频设置。

6.6.2. 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, 选手不得因任何理由在比赛过程中摘下耳机, 也不得通过任何手段在耳机和耳朵之间放置任何物品, 包括帽子、围巾或者其他服饰来妨碍头戴式耳机的位置, 和不得以任何方式(拉扯、扭转等)破坏官方耳机。

6.7. 设备干预

一场比赛开始后, 选手不可以接触或操作队友所拥有或被提供的设备, 即使是比赛暂停期间。如果有选手的设备需要帮助, 应求助于 LPL 官方。

7.1. 场馆通道

除非事先得到 LPL 官方的许可，否则场馆内通往 LPL 正式比赛限定区域的 LPL 队伍通道只限队伍成员使用。出席 LPL 比赛的许可将完全由 LPL 官方自行裁定。

7.2. 比赛区域

“比赛区域”意为比赛中所用电脑周围的邻近区域，包括比赛舞台。在比赛进行期间，队伍成员中只有首发选手可以出现在比赛区域内。

7.2.1. 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。

7.2.2. 无线设备 无线设备，包括移动电话和平板电脑，不得带入比赛区域。

7.3. 饮食限制 比赛区域内不允许出现食物，如果有特别需求需要事先得到 LPL 官方的批准。在比赛区域内，饮料必须盛装在 LPL 官方提供的封装容器内。选手需要保持舞台和设备的干净整洁。

7.4. 比赛舞台

队伍比赛时身处的舞台，台上包括有比赛用的电脑及其他相关设备。

7.5. 观众席

观众进场后观赏比赛的位置。

7.6. 选手休息室

选手休息室中有 LPL 指定的训练用电脑，专供选手在正式比赛开始前练习之用。选手休息室仅为队伍成员保留，由 LPL 官方自行决定进入的许可。

7.7. 队伍公共休息区域

队伍公共休息区域是场馆内由 LPL 官方定义的区域，目的是为了将选手进行放松和社交的区域与比赛区域相隔离。除非得到 LPL 官方的明确许可，否则这些区域仅限队伍成员进入。

7.8. 候场区

选手候场区为舞台两边供选手在上台前做最后准备的区域。

7.9. 场馆商业行为

在 LPL 比赛及其他联盟官方活动期间，场馆内广告和商业赞助活动必须不得与联盟整体商业利益冲突。场馆内广告和商业赞助活动包括但不限于场馆内广告位、海报、展位、商铺等。与联盟整体商业利益冲突的内容类型包括：

7.9.1. 与联盟禁止进行商业合作的品类的合作，包括任何非 OTC 药品、烟草产品、枪械、手枪或弹药、赌博或彩票、色情及低俗产品和内容等。

7.9.2. 与联盟排他性商业合作条款禁止的品牌的合作，包括队服合作伙伴指定的竞品品牌等。

联盟将根据 LPL 惩罚细则-场馆惩罚规定对俱乐部及俱乐部工作人员的违规场馆商业行为进行处罚。LPL 官方拥有对场馆商业行为的最终解释权。

8.1. 常规赛 此阶段由 17 支队伍组成，17 支队伍不分组进行组内单循环(BO3)。每支队伍在每个赛季将进行 16 场比赛，以联盟形式与其所在地区的对手进行比赛。每支队伍在每个赛季将与每个对手进行一次比赛。比赛排名将由积分决定。完整的日期和比赛日程安排，请参阅 LPL 官方网站。

8.2. 选边 参赛队伍将在春夏赛季之前各预先进行一次由 LPL 官方进行的优先选边权决定，拥有优先选边权的队伍可以为奇数局比赛选边(例如比赛 1、3 和 5)，另外一支队伍则可以为偶数局比赛选边(比赛 2 和 4)。优先选边权由官方随机抽签决定，但会确保每支队伍拥有的优先选边权次数尽量一致，在夏季赛的时候，同一个对决的优先选边权会与春季赛相反。拥有优先选边权的队伍需要在比赛前一天的晚上 10 点之前把选边决定正式通知官方。

8.3. 常规赛决胜原则

8.3.1. 如果在常规赛季结束时，有多个队伍打平(即积分相同)，那么将根据各队伍的总净胜场量(常规赛中所有小场胜场减去小场败场)排名，总净胜场更多的队伍被认为排名更高。如果平局队伍中出现总净胜场相同的队伍，则会比较总净胜场相同的队伍的相互对战记录，拥有更多相互对战胜场的队伍排名更高。如果相互对战记录也相同，则比较相互对战记录中的总净胜场，拥有更多相互对战记录总净胜场的队伍排名更高。如果仍有队伍出现平局，则出现平局的队伍通过加赛决胜。

具体来说，在两队平局中，会先比较该两队的总净胜场，如果总净胜场数一样，则会由两队之间的相互对战纪录决定排名。

在三队或以上的平局中，将会：

(a)先比较所有平局队伍的总净胜场。

(b)如果有队伍的总净胜场相同，会考量总净胜场数相同的队伍之间的相互对战纪录，相互对战纪录中胜场较多的队伍将获得更高排名。

(c)如果有队伍的相互对战纪录也相同，则会考量这些队伍之间相互对战纪录总净胜场，相互对战纪录总净胜场较多的队伍将获得更高的排名。

(d)如果相互对战纪录的总净胜场也是相同，则队伍会按照以下方式进行加赛。

8.4. 加赛规则

8.4.1. 一般规则

8.4.1.1. 加赛会在常规赛结束和季后赛开始之前进行，具体日期、时间和地点由官方指定。

8.4.1.2. 加赛的赛制为 BO3。

8.4.1.3. 总获胜时长最短的队伍将会获得优先选边权。如果总获胜时长相同，则优先选边权会透过抛硬币决定。

8.4.2. 三队平局

8.4.2.1. 平局队伍中总获胜时长(常规赛中所有获胜比赛的时长总和)较长的两支队伍会进行一场加赛(比赛一)，败者会被视为决胜中最低排名，胜者会与平局队伍中总获胜时间最短的队伍进行加赛(比赛二)，败者会被视为决胜中的第二名，胜者为第一名。如果总获胜时长相同，则会进行抛硬币方式决定比赛的先后顺序，再按照上述模式进行加赛。

8.4.3. 四队平局

8.4.3.1. 平局队伍将根据总获胜时长排名进行加赛，排名第一的队伍将对阵排名第四的队伍(比赛一)，排名第二的队伍将对阵排名第三的队伍(比赛二)，比赛一和比赛二的败者将会进行加赛(比赛三)来决定第三和第四名，比赛一和二的胜者将会进行加赛(比赛四)来决定第一和第二名。

8.4.4. 五队平局

8.4.4.1. 平局队伍中总获胜时长最长的两支队伍将会进行加赛(比赛一)，败者会被认为是决胜中最后一名，胜者晋级到决胜中的第二轮。在第二轮比赛中，会使用四队平局的逻辑进行加赛。

8.4.5. 六队平局

8.4.5.1. 平局队伍中总获胜时长最长的四支队伍将会随机抽签进行淘汰赛加赛(比赛一和二)，比赛一和二中的败者会进行加赛(比赛三)来决定决胜中的第五和第六名。比赛一和二的胜者与剩餘的两支队伍将会根据四队平局的逻辑进行加赛。

8.4.6. 七队平局

8.4.6.1. 平局队伍中总获胜时长最长的六支队伍将会随机抽签进行淘汰赛加赛(比赛一、二和三), 比赛一、二和三中的败者会根据三队平局的逻辑进行加赛, 以决定决胜中的第五、六和七名。比赛一、二和三中的胜者和剩餘的一支队伍将会按照四队平局的逻辑进行加赛。

8.4.7. 八队平局

8.4.7.1. 平局队伍将根据总获胜时长排名进行加赛, 排名第一的队伍将对阵排名第八的队伍(比赛一), 排名第二的队伍将对阵排名第七的队伍(比赛二), 以此类推, 将会有四场加赛。这些比赛的败者将会按照四队平局的逻辑进行加赛, 以决定决胜中的最后四名。这些比赛的胜者将会按照四队平局的逻辑进行加赛, 以决定决胜中的最高四名。

8.4.8. 九队平局

8.4.8.1. 平局队伍中总获胜时长最长的两支队伍将会进行加赛(比赛一), 败者会被认为是决胜中最后一名, 胜者晋级到决胜中的第二轮。在第二轮比赛中, 会使用八队平局的逻辑进行加赛。

8.4.9. 十队平局

8.4.9.1. 平局队伍中总获胜时长最长的四支队伍将会按照四队平局的逻辑进行加赛, 两队败者将会进行另一场加赛决定决胜中的第九和十名, 两队胜者与将剩下的六支队伍根据八队平局的逻辑进行加赛。

8.4.10. 十一队平局

8.4.10.1. 平局队伍中总获胜时长最长的两支队伍将会进行加赛(比赛一), 败者成为决胜中最后一名, 胜出的队伍将会按照十队平局的逻辑进行加赛。

8.4.11. 十二队平局

8.4.11.1. 平局队伍将根据总获胜时长排名进行加赛, 排名第一的队伍将对阵排名第十二的队伍(比赛一), 排名第二的队伍将对阵排名第十一的队伍(比赛二), 以此类推, 将会有六场加赛。这些比赛的败者将会按照六队平局的逻辑进行加赛, 以决定决胜中的最后六名。这些比赛的胜者将会按照六队平局的逻辑进行加赛, 以决定决胜中的最高六名。

8.4.12. 十三队平局

8.4.12.1. 平局队伍中总获胜时长最长的两支队伍将会进行加赛, 败者会成为决胜中的最后一名, 胜者将与剩下的十一支队伍根据十二队平局的逻辑进行加赛。

8.4.13. 十四队平局

8.4.13.1. 平局队伍中总获胜时长最长的四支队伍将根据四队平局的逻辑进行加赛, 两队败者将会再进行加赛决定决胜中最后两名, 两队胜者将与剩餘十队根据十二队平局的逻辑进行加赛。

8.4.14. 十五队平局

8.4.14.1. 平局队伍中总获胜时长最长的四支队伍将会进行加赛，两队败者将会成为决胜中的最后一名，胜者将与剩余的十三支队伍按照十四队平局的逻辑进行加赛。

8.4.15. 十六队平局

8.4.15.1. 平局队伍将根据总获胜时长排名进行加赛，排名第一的队伍将对阵排名第十六的队伍(比赛一)，排名第二的队伍将对阵排名第十五的队伍(比赛二)，以此类推，将会有八场加赛。这些比赛的败者将会按照八队平局的逻辑进行加赛，以决定决胜中的最后八名。这些比赛的胜者将会按照八队平局的逻辑进行加赛，以决定决胜中的最高八名。

8.4.16. 十七队平局

8.4.16.1. 平局队伍中总获胜时长最长的两支队伍将会进行加赛，败者会成为决胜中的最后一名，胜者将与剩余的十五支队伍按照十六队平局的逻辑进行加赛。

8.5. 常规赛期间的排名原则

在常规赛期间，LPL 官方将依据各队伍的积分情况对队伍进行排名。若多支队伍的积分相同，那么将根据队伍的大场胜率进行排名，大场胜率较高的队伍被认为排名更高。若大场胜率也相同，则比较小场净胜场(已完成比赛的所有小场胜场减去小场败场)，小场净胜场较多的队伍被认为排名更高。若小场净胜场也相同，则排名相同。

8.6. 季后赛

8.6.1. 资格 常规赛中积分最高的前八名会获得季后赛资格。

8.6.2. 赛制 季后赛比赛形式为 BO5。季后赛将以分组冒泡赛的形式进行，第一、四、五和八名一组，第二、三、六和七名一组。在前者组别的比赛中，第五和八名先进行比赛，胜者对阵第四名，与第四名比赛的胜者将会与对阵第一名;在后者组别的比赛中，第六和七名先进行比赛，胜者对阵第三名，与第三名比赛的胜者将会与对阵第二名。两个组别最后一轮的败者会进行比赛争夺联赛的季军，两个组别最后一轮的胜者会进行比赛争夺联赛的冠军。

8.6.3. 选边权 在季后赛八进六的比赛中，种子排名较前的队伍(常规赛第五和六名)将会拥有“自由优先选边权”，即这两支队伍可以自由选择在哪三场小场选边，例如第 1、2、3 场小场或者第 1、4、5 场小场选边，而不必固定在第 1、3、5 场小场选边。在季后赛其他轮次中(季后赛六进四和四强赛)，常规赛排名较高的队伍拥有“优先选边权”，固定在第 1、3、5 场小场选边。在冠军赛和季军赛中，优先选边权将会以抛硬币的形式决定。两个队伍都需要在截止期限之前提交最终决定。如果比赛是在连续的几天内进行，那么队伍需在比赛前一天的晚上 10:00(以比赛所在时区的时间为准)之前提交他们的最终决定。

8.6.4. 排名判定 季后赛第一至四名将会透过冠军赛和季后赛决出。季后赛第五和六名，将会通过比较两队的总净胜场(包括季后赛)，总净胜场较多的队伍将会成为季后赛

的第五名。如果总净胜场一样，则会通过两队的相互对战纪录决定排名。季后赛的第七和八名将使用相同的逻辑决定。

8.7. 全球总决赛积分

在每一赛季的季后赛结束后，队伍将根据最终排名获得全球总决赛积分(以下简称总决赛积分)。总决赛积分将作为全球总决赛入围和地区资格赛的决定性因素。将根据以下规则进行评分：

排名	春季赛	夏季赛
第一名	90	自动晋级(180)
第二名	70	90
第三名	50	70
第四名	30	40
第五名	10	20
第六名	10	10

8.8. 全球总决赛资格

夏季赛的获胜队伍将自动成为该地区全球总决赛的一号种子队伍。除了一号种子队伍以外，该年度总决赛积分累积最高的队伍将成为该地区全球总决赛的二号种子队伍。从全球总决赛资格赛胜出的队伍将成为该地区全球总决赛的三号种子队伍。

8.9. 全球总决赛积分决胜

如果夏季赛结束时，多个队伍打平，那么在夏季赛中获取总决赛积分最高的队伍将成为决胜队伍。

8.10. 全球总决赛资格赛

夏季赛季后赛结束时，全球总决赛积分排名前3的未晋级队伍将入围全球总决赛资格赛。分数最低的两个入围队伍进行比赛1，若前两名积分相同，则夏季赛积分较低的队伍进行比赛1。比赛1的获胜队伍将在比赛2中与该3支队伍中积分最高的队伍进行比赛。比赛2的的获胜队伍将成为该地区全球总决赛的三号种子队伍。所有资格赛均为五局三胜制。全球总决赛积分排名靠前的队伍拥有优先选边权。若二三名积分相同，则夏季赛积分较高的队伍拥有优先选边权。

9.1. 赛程修改

LPL 有权决定是否重新安排某一天的赛程、调整 LPL 比赛日日期或以其他方式修改比赛赛程。如果 LPL 修改了赛程，LPL 将会尽快通知所有队伍。

9.2. 首发名单及选边的提交

9.2.1. 队伍需要在比赛前一天的晚上 10:00 前向 LPL 官方提交该场比赛的首发名单(选手和教练名单)及选边权(如有)。逾期未交将会默认首发名单与上一场相同，选边则默认为蓝边。

9.2.2. 只有在紧急情况下，队伍才可以在提交首发名单后对其作出修改。在这个情况下，队伍必须在可行的情况下尽快通知 LPL 官方，并提出对于紧急情况的证据。LPL 官方有权在事后验证情况，包括但不限于带声称受伤的选手去指定医生处检查，队伍应该积极配合。LPL 官方拥有认定该情况是否为紧急状况的最终裁定权。如果申请提交过晚，LPL 官方无法对前往 LPL 比赛的新选手作出合理安排，LPL 官方可以自行裁定由此队伍对此选手参赛的额外成本负责，而不必考虑与此相违背的任何其他规则。LPL 官方有权根据涉及选手的资格和此类申请的规则批准或否决此申请。替换的选手只能是队伍正式名单中的选手，被批准替换的选手可以在 LPL 官方指定的时间内参加该队伍的比赛，但被替换的选手不能参加当天的任何比赛。

9.2.3. 首发名单中必须至少提交 1 名，最多提交 2 名正式名单中的教练。当首发名单中提交 2 名教练时，队伍必须注明“主教练”与“辅助教练”，当 LPL 官方需要与队伍教练进行沟通时，会以主教练的最终决定为准。教练可以在选择/禁用阶段在台上协助队伍，并且需要在官方规定时间离开比赛区域。

9.3. 抵达比赛场地

参加 LPL 比赛的队伍上场名单当中的选手及教练必须在 LPL 官方规定的时间之前抵达比赛场地。到达时间以所有教练和选手都到达选手休息室签到为准。队伍需要比规定时间提前 10 分钟抵达停车场接受官方服装检查。

9.4. 裁判

9.4.1. 裁判职责

裁判是 LPL 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：

9.4.1.1. 赛前检查队伍阵容。

9.4.1.2. 检查并监督选手的设备和比赛区域。

9.4.1.3. 宣布比赛开始。

9.4.1.4. 指挥比赛中的暂停/继续。

9.4.1.5. 对于赛中违反规则的行为进行处罚。

9.4.1.6. 确认比赛结束以及比赛结果。

9.4.2. 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。且不得对任何选手、队伍、队伍经理、教练、所有者以及其他个人展示出喜爱或偏见。

9.4.3. 最终裁决

现场的所有裁决由主裁判根据规则和对现场情况的评估做最终决定。如果战队对裁决有异议，可在赛后向 LPL 官方进行申诉。当裁判正在对现场情况进行收集和判决的时候，战队不得对主裁判作出任何的干扰(包括在主裁判没有允许的情况下进入 QC 室)如果裁判作出错误裁决，则裁决结果可以变更。LPL 官方可在比赛时或比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，LPL 官方保留撤销裁判裁决的权力。LPL 官方会始终保留 LPL 比赛期间所有裁决的最终决定权。

9.4.4. 赌博禁令

所有关于英雄联盟的禁赌规则，详情请看第 11 章节，裁判将受到关于禁赌全部约束。

9.5. 比赛版本与比赛服务器

一旦有充足的测试时间，2020 赛季将在线上服务器的当前可用版本上进行。LPL 官方将自行决定是否更改比赛版本。

线上服务器中可用时间不超过 1 周的英雄将被自动禁用。正在进行重做的英雄将由 LPL 官方自行判断是否可用。如果因为可用时间的原因，在季后赛开始时某个英雄被禁用，那么该英雄也将在整个季后赛都被禁止使用。示例：英雄 A 在 2020 年 2 月 1 日发布，则英雄 A 在 2020 年 2 月 8 日即可用于所有 LPL 比赛。

9.6. 赛前准备

9.6.1. 比赛帐号 比赛服在比赛期间所有英雄免费使用，并且可进入商城购买任意道具，自动刷新点券和金币，每角色只刷新 1 次。队伍需要确保所有选手在到达现场之前，已经把比赛帐号预备至可比赛状态，包括但不限于召唤师名称的修改、购买所有英雄及准备好所需使用的皮肤。LPL 比赛会间断在两个比赛服务器上，队伍需要把两个服务器的帐号都准备妥当。如果 LPL 官方在赛前检查或上台调试时发现比赛帐号没有准备好，队伍将会受到惩罚。

9.6.2. 准备时间 在赛前，选手将会有规定的一段准备时间，以确保他们完全就绪。LPL 官方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。在比赛开始之前的一段时间，选手及教练在 LPL 官方人员的带领下前往候场区，等候比赛开始。如果选手需要暖手宝、饮料或纸巾，必须在上台时一同携带。如果上台后才向 LPL 官方索取上述物品，LPL 官方可能因为流程问题未必能给予选手。如果队伍以任何不合理理由拖延比赛进程(包括拖延前往候场区及登上舞台)，都会受到惩罚。为避免疑义，在 LPL 官方人员通知后，如果队伍以需要更多时间讨论战术、队伍成员需要临时上洗手间、没有准备好任何上台用的物资包括键鼠等理由拒绝配合前往候场区或登台，均会被认为是拖延比赛。如果选手没有在官方宣布的时间登上舞台比赛，该队伍会被视为对该场比赛弃权。在赛前准备时间，只有队伍的经理、教练、选手及翻译可以在舞台

上，经理和翻译上在舞台上不能穿著带有非队伍和官方审核的赞助商标志的服装，经理和翻译最晚在禁选开始前需要离开舞台。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 LPL 裁判的许可以及另外一名 LPL 工作人员陪同的情况下，选手不得离开。准备包括但不限于以下内容：

9.6.2.1. 确认 LPL 所提供设备的质量。

9.6.2.2. 连接设备并进行调试。

9.6.2.3. 确认语音聊天系统功能正常。

9.6.2.4. 配置符文与天赋。

9.6.2.5. 调整游戏内的设置。

9.6.2.6. 进行一定的游戏内热身。

9.6.3. 座位顺序 选手必须按照进入游戏房间的顺序就座：上单、打野、中单、ADC、辅助。

9.6.4. 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 LPL 官方。

9.6.5. 技术支持 LPL 官方将在准备过程中提供协助，并且会解决赛前准备期间遇到的任何问题。

9.6.6. 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 LPL 官方自行判断，需要明确的是，选手只是希望多进行几分钟的自定义游戏以热身不是可以被接受的理由。如果选手或其他俱乐部成员因不合理的原因令到比赛延迟，LPL 官方将会根据惩罚细则对俱乐部进行惩罚。对延迟采取的惩罚将由 LPL 自行衡量。

9.6.7. 赛前测试确认 预定的比赛开始之前将有约 5 分钟的准备时间，将会有一位 LPL 的官方人员与每一名选手确定准备已经就绪。裁判会在每场比赛开始前与选手进行确认列表(checklist)的确认，选手向裁判示意准备完成后，不得再就已确认过的内容要求调整或因此暂停比赛进程。

9.6.8. 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，选手将不可以再更改符文页或进入热身游戏。

9.6.9. 游戏房间创建 LPL 官方将决定正式游戏房间的创建方式。测试完成后选手将立刻遵循 LPL 官方的指引，按照如下位置顺序加入游戏房间：上单、打野、中单、ADC、辅助。

9.6.10. 失去比赛资格 如果队伍在比赛开始时无法派遣 5 位合乎资格的选手参加比赛，则官方会把该队伍判负，获胜队伍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)。判负的比赛不会记录其他数据。

9.7. 游戏准备

9.7.1. 开始选择/禁用过程 一旦所有的十名选手都进入官方的游戏房间，一名 LPL 的官方人员将会开始确认双方队伍都已经准备好进入选择/禁用阶段(定义与说明见下文)。一旦确认双方准备就绪，将会有一名 LPL 的官方人员通知房间所有者开始游戏。

在选择/禁用阶段，教练可以登上舞台并且允许与队伍进行交流。当英雄交换阶段倒计时到达 20 秒的时候，教练须退出舞台前往指定位置。

9.7.2. 记录选择/禁用过程 选择/禁用过程会通过比赛服客户端内的自定义竞技征召模式功能来完成。如果在游戏准备开始之前，选择/禁用实质上已在官方安排及指引下完成，那么 LPL 官方会记录下正式的禁选结果，并手动中断游戏开始。

9.7.3. 综合/游戏设置

9.7.3.1. 地图：召唤师峡谷

9.7.3.2. 队伍规模：5

9.7.3.3. 允许观战：仅限同大厅观战者

9.7.3.4. 游戏类型：联赛征召模式/邀请赛征召模式(设置见下方截图)



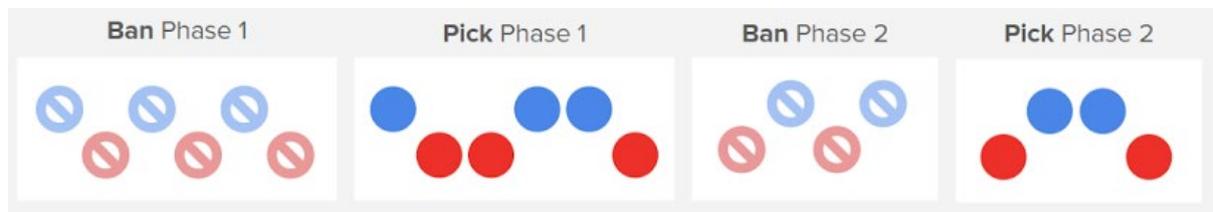
9.8. 禁用/选择阶段

9.8.1. 竞技征召模式 LPL 官方会选择竞技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)。征召开始后，每支队伍的首发选手及教练不可被替换。选手可以使用所在队伍征召的任何英雄，但是必须与 LPL 官方确认他们的选择。

9.8.2. 游戏元素的限制 如果任何装备、英雄、皮肤、符文、天赋或者召唤师技能存在已知 bug，或者出于 LPL 确定的任何其他原因，LPL 官方可自行在赛前或赛中的任何时间加入限制。

9.8.3. 换人及选边 在每一个小场结束后，队伍必须在水晶爆炸的 5 分钟内通知官方换人(选手和教练)及选边决定，如果没有通知官方默认选择蓝边，不换人。

9.8.4. 征召模式 征召模式将采取如下的顺序进行禁用及选择：



蓝方=A;红方=B

禁用：ABABAB

选择:ABBAAB

禁用：BABA

选择:BAAB

9.8.5. 选择失误 如果出现错误的选择或者禁用英雄，犯错的队伍必须在任一支队伍锁定下个选择之前告知 LPL 官方，并且在官方进行沟通期间，没有任何队伍进行下一个有效锁定。这样的话，禁选阶段将会重新开始，并且恢复到错误发生之前的状态，以让犯错的队伍能改正自己的错误选择。如果在犯错队伍告知 LPL 官方前或官方进行沟通期间，下一个选择已经确定，则错误选择将无法被撤销及更正。在报告错误之后，队伍必须在 3 秒内告知裁判原本正确的选择，否则该选择将无法被撤销及更正。如果选手在最后的英雄选择中选择错误，则需要立即在 5 秒之内报告给台上裁判，并说出自己原本想选的英雄是什么，否则该选择将无法被撤销及更正。只有选择英雄错误被允许申请重开，禁用英雄错误除非遇到 BUG 或其他硬件上的不可抗力情况，否则不允许申请重开。整个重开的流程必须在 LPL 官方人员的指示下完成，如果选手在没有得到 LPL 官方指定及允许的情况下自行重开选择禁用英雄阶段，则该选手会受到相应处罚。LPL 官方有权定义该局比赛的禁选阶段是否重开。

9.8.6. 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。

9.8.7. 选择/禁用后开始游戏 在选择/禁用过程完成后，除非 LPL 官方人员另有说明，否则游戏将立刻开始。此时，LPL 官方将会移除此比赛区域内所有的印刷制品，包括任何由队伍成员手写的笔记。选择/禁用完成后到游戏启动的这段时间，也就是"自由时间"内，选手不允许退出游戏。

9.8.8. 受控状态下开始游戏 如果游戏开始出错或者由 LPL 决定将选择/禁用阶段从游戏阶段中分离出去，一名 LPL 的官方人员可以使用自选模式(盲选)这种可控的手段开始游戏。所有的选手都要按照之前完成的有效选择/禁用过程来选择英雄。



9.8.9. 客户端读取缓慢 如果出现 bug、断开连接或出现任何其他故障中断了读取进程，使选手在游戏开始后无法加入游戏，则游戏必须立刻暂停，直到所有十名选手都连接到游戏中。

9.8.10. 游戏内的对话 比赛过程中，除了暂停状态下双边队长需要在[所有人]频道打出 Ready，所有选手都不允许在[所有人]频道打字。选手操作失误不是可以接受的理由。

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他功能来缓解 Bug 影响的情况。

同样的 Bug 还包括“指定告知 BUG”下的 Bug，也就是在比赛前告知战队不会启用时空断裂或导致重赛的 Bug(通常是英雄、道具或者环境交互和持续效果 buff 等，例如在版本须知内的内容)。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，因此时空断裂或重赛不适用于这些 bug，比赛必须进行下去。

当 LPL 官方认为“指定告知 BUG”对比赛的公平性造成了严重影响，官方有权启用时空断裂。当 LPL 官方判定因 BUG 受损的选手或战队故意触发 BUG，则官方有权不提供时空断裂。当启用时空断裂时，可继续 BUG 应被视作轻微 Bug 或严重 Bug 去合理的执行时空断裂。如果时空断裂无法修复 Bug 或选手导致 Bug 复现，LPL 将要求继续游戏，并且不会提供时空断裂或重赛。

10.3.1.5. 硬件意外故障(Unintentional Hardware Malfunction) 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诱发的任何硬件故障，包括对某位选手的外设或显示器造成故意损伤或是毁坏，或对某位选手的电脑进行干预。LPL 官方可以自行裁定硬件故障是否为人为故意造成。

10.3.1.6. 严重 Bug(Critical 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环境中的竞技能力、大幅更改比赛数据或者游戏机制的 Bug，或因某种外部环境条件导致比赛难以维系的情况。LPL 官方可以决定 Bug 是否损害了某位选手的竞技能力。

10.3.1.7. 可证实 Bug(Verifiable 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

10.1. 术语释义

10.1.1. 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。

10.1.2. 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。

10.1.3. 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。

10.2. 游戏中止

10.2.1. 指导暂停 LPL 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。

10.2.2. 选手暂停 选手只可以在以下事件发生后才可以暂停比赛，但是必须在暂停后告知 LPL 官方，并且阐述原因。可接受的原因包括：

10.2.2.1. 意外断开。

10.2.2.2. 硬件或软件发生故障(例如显示器断电、设备故障或游戏出现问题)

10.2.2.3. 选手身体受到干扰(例如粉丝干扰或桌椅出现了损坏)

10.2.3. 选手伤病 选手疾病、伤病或者无法比赛不是可接受的选手暂停理由。在这种情况下，队伍必须警示一名 LPL 官方人员，此官方人员将全权处理，进行一次暂停以对指定的选手进行评估，以确定该选手是否准备、愿意并且能够在一段时间内继续游戏。这段时间由 LPL 官方决定，但是会限制在几分钟内。如果 LPL 官方认为该选手无法在这段时间内继续游戏，那么该选手所在的队伍将会被剥夺比赛的资格，除非有一名 LPL 的官方人员自行裁断，认为游戏应该被判罚获胜(见章节 12.5)。

10.2.4. 继续游戏 选手不允许在暂停后自行重新开始游戏。在得到一名 LPL 官方人员许可后，并且所有的选手都已经被告知而且做好准备，具体以队长在游戏聊天中确定双方都已经准备好继续游戏后，客户端内的观战者将会取消游戏暂停。

10.2.5. 擅自暂停 如果选手在未得到 LPL 官方许可的情况下，以不被允许的理由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，LPL 官方可以自行决定处罚。

10.2.6. 游戏中止期间的选手交流 出于所有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。

10.2.7. 确定继续游戏 双队伍的队长必须要在[所有人]频道打出“ready”，确认双方准备好，游戏方能继续。

10.3. 重大判罚

10.3.1. 释义

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

10.3.1.2. 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。

10.3.1.3. 轻微 Bug(Minor Bug) 轻微 Bug 是指包括硬件故障在内，于最坏的情况下会对选手造成不便的 Bug。其中包括能够对比赛数据和游戏机制产生实质影响和改变，但在必要的情况下，可以接受将比赛继续进行下去(虽然这不是最理想的做法)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。

10.3.1.4. 可继续 Bug(Play Through Bug) 可继续 Bug 是指不会大幅更改或影响比赛竞技公平性的 Bug。这可能意味着这些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。

10.3.1.8. 中止情况(Terminal Situation) 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)时空断裂不适用或者无法通过时空断裂修复游戏的严重 Bug 情况;(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来避免的 Bug;或者(iii)任何其他经过 LPL 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。

10.3.1.9. “死球”状态(“Dead-Ball”State) “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”。

10.3.1.9.1. 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。

10.3.1.9.2. 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。

10.3.1.10. 代价(Cost) 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, 但如果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。在正常的比赛行为以外故意试图使用终极技能或召唤师法术以满足本规则下的行为, 将不会构成使用时空断裂的代价, LPL 官方对此拥有最终判定权。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。

10.3.1.11. 即时报告(Prompt Reporting) 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), 该选手需要通过下面列出的方法之一尽快暂停游戏, 并向 LPL 官方通报该 Bug。这些方法是:

- (a)通过/pause 指令暂停比赛;
- (b)通过音频语音交流要求一名队友暂停;
- (c)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, 在某些情况下选手可能无法在发现 Bug 时立即进行暂停, 例如当两支队伍在进行交战时发现 Bug。在这种情况下, LPL 官方可以自行判定直至交战结束前暂停游戏是不可行的。

10.3.1.12. 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的记录(“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:

(a)任何攻击或者技能命中小兵、野怪、建筑物或者敌方英雄。

(b)选手在兵线上获得了对方队伍的视野。

(c)进入敌方野区、任何一方在对方野区中建立了视野、对敌方野区进行了指向性技能，这也包括离开了河道或者进入了连接敌方野区的草丛。

(d)游戏计时器到达两分钟(00:02:00)。

10.3.2. 时空断裂的使用

在比赛期间的任何时候，如果游戏发生了 Bug，LPL 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，LPL 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，LPL 官方接下来必须确定该 Bug 属于轻微 Bug、严重 Bug 还是中止情况。

10.3.2.1. 轻微 Bug

10.3.2.1.1. 如果该 Bug 是一个轻微 Bug，并且不属于可继续 Bug，LPL 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。如果该轻微 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。

10.3.2.1.2. 如果该轻微 Bug 不会产生相关代价，LPL 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，或者避免再次触发该 Bug 的情况。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 的触发情况，或者该 Bug 是可继续 Bug，那么时空断裂将不应该进行使用，并且选手会被告知继续进行比赛。

10.3.2.1.3. 如果 LPL 官方确定可以使用时空断裂，那么 LPL 官方就要确定该轻微 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点不会告知该队伍。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。

10.3.2.1.4. 如果任何一支遭受显著不利的队伍申请使用时空断裂，LPL 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下。如果不存在这样一个合适的死球状态，那么根据 LPL 官方的裁定，选手们会被放回到 Bug 发生前的一个恢复点中去。

10.3.2.2. 严重 Bug

10.3.2.2.1. 如果产生了一个严重 Bug，并且该严重 Bug 不属于可继续 Bug，LPL 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，或者避免再次触发该 Bug 的情况。

10.3.2.2.2. 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也无法修正或是避免 Bug 的触发情况，那么该 Bug 则会构成中止情况。

10.3.2.2.3. 如果产生了一个严重 Bug，那么 LPL 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点不会告知该队伍。如果任何一支遭受显著不利的队伍申请使用时空断裂，LPL 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 LPL 官方的裁定，选手们会被放回到 Bug 发生前的一个恢复点中去。如果没有一个死球状态的时间点可以合理反映暂停前的游戏情况，则如果 LPL 官方判断使用时空断裂的代价或造成的负面影响比重赛更大，LPL 官方有权为遭受显著不利的队伍提供重赛的选择。

10.3.2.3. 中止情况如果产生了一个中止情况，LPL 官方应该遵循以下的重赛程序(见下)：

10.3.2.3.1. 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：

(a)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为正确状态，那么游戏可以重新开始。

(b)如果 LPL 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)。

(c)任何允许在 GOR 之后重新开始的情况。

10.3.2.3.2. 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：

(a)如果游戏在比赛的任何一个时间点产生了中止情况。

(b)如果 LPL 官方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)。

10.3.2.4. 重赛程序

10.3.2.4.1. 中止情况 LPL 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选择重赛的机会。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。

10.3.2.4.2. 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 LPL 官方不得保留任何设定。

10.3.2.4.3. 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)。

10.3.2.5. 硬件故障 如果出现任何一种硬件故障的情况，LPL 官方应该确定硬件故障是否会构成轻微 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 LPL 官方应该遵循上述的相应标准来采取措施。

10.3.2.6. 报告程序 所有按照本规则导致需要进行分析的 Bug 应当由当地赛区在“Bug 事件报告”中进行记录。记录内容需要对队伍掌握的信息(比如使用游戏录像，观察到的行为等等)，以及裁决过程做出叙述。

10.3.2.7. 联赛自由裁量权 根据 LPL 官方的自由裁决权，如果 LPL 官方认为有必要使用时空断裂或者重新开始比赛来保证联赛的最大利益，那么 LPL 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。

10.3.2.8. 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 LPL 将不会保留任何设定。

10.3.2.9. 选手确认设定 在 GOR 状态确立之前，每支队伍的队长都应该核实他/她队伍的每名选手都已经完成了他们计划中的游戏设定(包括符文、天赋、按键以及图形界面设定)。在 GOR 状态确定后，核实出现错误无法作为游戏重新开始的理由。

10.4. 判定获胜

如果遇到导致 LPL 官方需要宣布重新开始游戏的技术难题，LPL 官方可能直接判定一方队伍获胜。如果游戏时间已经超过 15 分钟(00:15:00)，并且在 LPL 官方的判断下，认定在一定程度上可以确认某支队伍将会不可避免地落败，LPL 官方可以直接判定一方获胜。以下是判定一方获胜的参考标准，为避免疑义，这些标准仅作参考，在某些情况下，即使游戏没有满足以下参考标准但明显地一方即将无可避免地落败(例如团战只有一方的 ADC 存活，而我们可以判断该 ADC 有足够时间直接推倒对方基地)，官方仍可判定一方获胜。LPL 官方对此保留最终的决定权和解释权。

A)经济差距 双方的经济差距大于劣势方总经济的 33%;或

B)剩余防御塔数目差距 双方剩余防御塔的数量差距大于等于 7 个;或

C)剩余召唤水晶数目差距 双方剩余召唤水晶数量差距大于等于 2 个

D)剩余主水晶防御塔数目差距 双方剩余主水晶防御塔数量差距等于 2 个

E)剩余英雄数目差距 双方存活英雄数量差距大于等于 4 个且复活时间都在 40 秒以上

10.5. 游戏后程序

10.5.1. 结果 LPL 官方会确认并记录游戏结果。

10.5.2. 技术记录 选手将与 LPL 官方确定任何技术问题。

10.5.3. 休息时间 LPL 官方将告知选手下一场游戏选择/禁用开始前的剩余时间。无论当时队伍是否全部出现在比赛区域，选择/禁用都将按预定时间开始。LPL 官方可以自行决定是否登录一名选手的账号并加入游戏房间。在选择/禁用开始后，只要某队伍有一名选手出现在比赛区域，该选手就可以为他/她的队伍决定所有英雄的选择/禁用;但是如果某队伍在选择/禁用阶段开始没有选手出现在比赛区域，那么此队伍将被视为本局游戏弃权。

10.5.4. 弃权 无论因任何原因导致比赛暂停后，当 LPL 官方裁决继续比赛、时空断裂或重新开始游戏时，LPL 官方将通知队伍并下达最终判决。在最终判决下达后，如果队伍拒绝执行 LPL 官方的最终判决，则此行为将被视为放弃继续比赛的权力，根据规则 10.5.5 及 12.2.5 条例，该队伍将被视为对该场比赛弃权

10.5.5. 弃权的结果 通过对手弃权获胜的比赛，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他数据。

10.6. 比赛后程序

10.6.1. 结果 LPL 官方会确认并记录比赛结果。

10.6.2. 下场比赛 选手将会被告知他们在目前比赛中的排名，以及下场预定的比赛。

10.6.3. 赛后义务

10.6.3.1. 选手将会被告知一切赛后义务，包括但不限于：保证比赛区域的整洁、出席媒体活动、采访以及任何比赛相关事宜的深入讨论。选手需要服从官方拍摄安排，不得无故缺席或迟到。

10.6.3.2. 参赛选手必须服从赛事组委会统一安排，未经同意不得单独行动(如不跟随大巴、夜不归宿、更换房间等)。

10.6.3.3. 参赛选手不得带与比赛无关的人员进入选手休息区或同住组委会安排的酒店、乘坐组委会安排的大巴或者参与其他集体活动。

11.1. 竞技行为

11.1.1. 不公平游戏 以下行为会被认为是不公平游戏，并将由 LPL 官方自行裁定处罚。

11.1.1.1. 合谋 合谋的定义是两名或两名以上选手达成协议，使对立选手处于不利局面。合谋包括但不限于如下举动：

11.1.1.1.1. 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。

11.1.1.1.2. 事先安排分割奖金和/或任何其他形式的报酬。

11.1.1.1.3. 向一名同谋者发送或者接收暗号、电子信号或者其他东西，反之亦然。

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

11.1.2. 竞技体育道德 任何队伍都应在 LPL 的游戏中时刻秉承良好的竞技体育精神，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。在任何情况下，任何队伍及其成员不得出现消极比赛、非法获得其他队伍的保密资讯(包括但不限于队内语音、游戏录像和战术阵容等)或者其他明显违背体育道德及竞技公平性的行为。

11.1.3. 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。

11.1.4. 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。利用漏洞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 LPL 官方认定的、没有按照预期运作的游戏功能。选手在比赛中利用任何 LPL 官方已告知的漏洞是被禁止的，若发现，LPL 官方有权以最高直接判负等严厉的处罚惩罚利用漏洞的战队。

11.1.5. 窥屏 观看或者试图观看观战者屏幕。

11.1.6. 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。

11.1.7. 作弊方法 使用任何种类的作弊设备及/或作弊程序，或者任何相似的作弊方法(例如信号装置和手势信号等等)。

11.1.8. 故意断开 在没有正当以及明确阐明原因的情况下故意断开连接。

11.1.9. LPL 自由裁量权 对于其他任何违反本规则，为竞技游戏而制定的完整性标准的举动及不作为行为，LPL 官方都拥有自由裁量权。

11.1.10. 亵渎及仇恨言论 队伍成员不得在任何公开场合使用淫秽的、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 LPL 及其签约队伍提供或者允许使用的工具、服务或设备以发表、传播、散步等形式宣扬上述言论或信息。队伍成员不得在社交媒体上或者任何公开赛事(例如直播)中使用此种类型的语言。

11.1.11. 干扰/无礼行为 队伍成员不可以对其他队伍成员、粉丝或者官方人员采取任何动作或者打任何手势,也不可以煽动其他任何人做同样的内容,包括:嘲笑、干扰以及敌视行为。

11.1.12. 侮辱行为 对 LPL 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、身体以及物品的,将会受到处罚。队伍成员以及他们的嘉宾(如果有的话)必须有礼貌地对待所有参加比赛的个人。

11.1.13. 演播干扰 任何队伍成员都不可以接触或者以其他方式干扰灯光、摄像机以及其他演播设备。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 LPL 演播人员的所有指示。

11.1.14. 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"的电子设备均不得进入比赛区域。选手在比赛区域中不可以发送短信、电子邮件以及使用社交媒体。比赛期间,首发选手的交流仅限于首发选手队伍的成员之间。

11.1.15. 身份 选手不可以遮挡他/她的脸部,或者采取任何试图向 LPL 官方隐瞒其身份的行为。LPL 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 LPL 官方人员注意力的事物。受这条以及章节 5.7 所列规则影响,帽子将禁止配戴。

11.2. 不专业的行为

11.2.1. 遵循规则的义务 除非另有明确规定,否则侵犯或者违反《英雄联盟职业联赛比赛正式规则》、《英雄联盟召唤师守则》及《英雄联盟用户协议》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。

11.2.2. 不负责任的公开言论 队伍(包括选手、教练及经理等)有责任和义务对于其在公开场合的言论及行为(包括在微博等社交媒体)负责,并应严格监督审核任何出现在其官方社交媒体或选手、教练及其他工作人员个人社交媒体的文章、视频等,避免在任何公开场合违反本规则第 11 章的行为守则。为维护联盟整体利益,俱乐部、选手、教练及其他俱乐部工作人员不应发表针对联盟官方赞助商的负面言论。为保持专业性,选手、教练及其他工作人员不应在比赛进行过程中在任何公开平台上发布言论。特此说明,任何与客观既定事实不符的虚假报道将被视为造谣行为,LPL 官方将对其做出相应处罚。

11.2.3. 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,目的是为了孤立或排挤某人,或是对他人的尊严造成恶劣影响。

11.2.4. 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的行为都是绝对不可容忍的。

11.2.5. 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、政治立场或者其他任何观点、财务状况、血缘或者其他任何地位、性取向或者其他任何原因，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。

11.2.6. 关于 LPL、RiotGames 以及英雄联盟的相关陈述队伍成员不得进行制造、发表、授权或者签署任何旨在对 LPL、RiotGames 或其附属机构或英雄联盟最佳利益有不利影响或损害的陈述，LPL 有权对此进行裁定。

11.2.7. 裁决委员会惩罚 如果一名队伍成员被认定违规并受到了 Riot 裁决委员会的处罚，LPL 官方可以全权决定是否进行额外的竞赛惩罚。

11.2.8. 未经许可发布信息 在整个 LPL 赛季，队伍发布信息之前必须提交许可请求。为了保持整个联赛的进程，该步骤是必不可少的。过早宣布会破坏比赛进程，一个队伍将借以为接下来的比赛制定策略。因此，为了不破坏比赛进程，如果一个队伍的成员已经被告知不得发布信息，但仍继续发布所述信息，则该队伍成员及/或队伍将会遭受处罚。

11.2.9. 选手行为调查 如 14.2.1，如果 LPL 官方认定一个队伍或者队伍成员违反了召唤师准则、英雄联盟使用条款或者其他英雄联盟规则，LPL 可以全权决定是否进行处罚。如果 LPL 官方人员联系一名队伍成员进行调查，那么这名成员有告知实情的义务。如果队伍成员隐瞒信息或者误导 LPL 官方人员以阻碍调查，那么这个队伍及/或队伍成员将会遭受惩罚。

11.2.10. 犯罪活动 队伍成员不得参与任何被不成文法、法例以及条例所禁止的、以及会导致或者有可能会被拥有合法管辖权的法庭认定为有罪的活动。

11.2.11. 有悖公德的行为 队伍成员不得参与任何被 LPL 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。

11.2.12. 保密义务 队伍成员不得以任何通信手段，包括所有社交媒体的渠道，公开任何由 LPL 或 RiotGames 及任何附属机构所提供的保密信息。

11.2.13. 贿赂 任何队伍成员都不得向任何队员、教练、管理人员、裁判、LPL 官方人员、RiotGames 员工或另一支 LPL 队伍的相关人员，通过礼物或礼金等形式换取击败某队伍或被某队伍击败的承诺和要求。

11.2.14. 禁止挖角及干涉 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 LPL 队伍签订合约的任何正式教练或者选手提供合约，也不可以怂恿任何此类正式教练或者选手违约或者以其他形式与上述队伍终止合同。为避免疑义，此处的队伍相关人员包括但不限于俱乐部所有工作人员，与俱乐部有直接利益关系的人或公司员工

工，与俱乐部实际控制人实际控制公司有密切关系的人或公司员工等，LPL 官方拥有对此范围的判定权。

正式教练或者选手不得招揽队伍以违反此规则。正式教练或者选手可以公开表达要离开队伍的想法并且支持所有感兴趣的团队与他们的管理团队进行联系。但是需要说明的是，正式教练或者选手不得诱使一个队伍直接联系其管理者或者试图违反其合同义务。

违反此规则将会受到 LPL 自行裁定的处罚。若要咨询其他队伍正式教练或选手的状态，管理者必须联系这名选手及/或正式教练当前签约队伍的管理者。咨询队伍必须在和选手讨论合同前向 LPL 官方提交书面报告。

11.2.15. 不正当利益交换 任何队伍及其成员均不得索要、接受、提供或允诺提供金钱、物品、待遇或者其他利益以换取不正当的优势地位或其他利益，LPL 官方有权对此类行为做出具体判断。如果前述行为涉及与比赛过程、结果有关之目的，则应当被视为违反了此规则下与假赛有关的规定。

11.2.16. 拒绝服从 任何队伍成员均不得拒绝或者不听从 LPL 官方的指令或决定。

11.2.17. 假赛 任何队伍及其成员不得基于为本人或他人获取不正当利益之目的，直接或间接(包括但不限于：提出、同意、谋划、或者尝试等)参与任何可能改变比赛进程、结果，以及全面或部分改变比赛不确定性的行为。任何队伍及其成员有义务将任何与假赛直接或间接有关的行为和信息上报给 LPL 官方，知情不报者将有机会受到连带惩罚，具体惩罚将由 LPL 官方自行决定。

11.2.18. 文件及其他要求 整个 LPL 比赛期间，LPL 官方可能会在不同的时期要求队伍提供文件或者其他合理的物品。如果文件达不到 LPL 设置的标准，那么队伍可能会遭受处罚。如果没有收到要求的物品以及没有在规定的时间内完成它，那么队伍会遭受处罚。

11.2.19. 履行合同义务 选手及教练必须履行所有合理的合同义务直到合同结束，违反此规则，例如私自单方面宣布退役(会被视为违约)等，有机会遭到禁赛处罚。

11.3. 涉及赌博

11.3.1. 任何队伍及其成员以及 LPL 的官方人员都不得直接或间接地以任何身份组织、参与或协助他人参与任何有关英雄联盟赛事(包括但不限于 LPL、LDL 及其他在中华人民共和国境内和境外举行的英雄联盟相关赛事活动)之过程、结果的投注与赌博，或直接或间接地以任何方式从前述行为中获取利益。

11.4. 俱乐部行为

11.4.1. 活动行为任何队伍成员参加非官方组织或运营的活动前(包括但不限于商业活动)，都需要向官方报备。如果涉及表演赛或其他与英雄联盟相关的活动，则需要向 LPL 官方提出申请，待审核通过后方可参加。且在整个活动过程中不得作出任何直接或间接损害 LPL 形象的行为，违者将受到严厉处罚。

11.4.2. 素材拍摄行为 LPL 官方可能会在不同的时期要求队伍的选手或教练配合完成官方的拍摄需求，包括但不限于会在 LPL 比赛中播出的定妆照、宣传片等素材，上述选手或教练需要在官方指定的时间内配合官方工作人员完成拍摄需求。队伍在拍摄期间作出不良行为将会受到处罚。不良行为包括但不限于迟到、因队伍原因导致拍摄延误和对现场人员作出无礼行为等。

11.4.3. 现场拍摄行为 LPL 官方有权指定队伍成员的现场拍摄范围，擅自拍摄非指定区域的行为将被视为违规，违规拍摄的内容将被要求删除，且违规的队伍将受到相应处罚。队伍成员不得拍摄的现场范围包括但不限于：选手对战席正面(即不能拍摄电脑屏幕画面)、赛事直转播工作间、裁判工作间、QC 间、音频工作间及其他 LPL 官方指定的区域等。LPL 官方有权随时对现场拍摄范围进行调整。

11.5. 间接行为

11.5.1. 任何队伍及其成员均不得直接或间接地组织、引诱、鼓励、帮助、教唆、胁迫、授权或以其他方式促使他人从事此规则载明的违规行为。

12.1. 受到惩罚

12.1.1. 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，LPL 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 LPL 官方全权裁定。

12.1.2. 当违规情节显著轻微或情节特别严重时,LPL 官方有权根据具体违规行为的危害程度造成的后果，在 LPL 惩罚细则及全球惩罚细则规定的惩罚范围之外做出更轻或更重的处罚。

12.2. 惩罚内容

12.2.1. 口头警告

12.2.2. 失去目前或者未来游戏选边的资格

12.2.3. 失去目前或者未来游戏禁用的资格

12.2.4. 罚款及/或没收奖金

12.2.5. 判定被弃权

12.2.6. 判定比赛弃权

12.2.7. 禁赛(全球禁赛名单可以在以下网址找到:

<https://docs.google.com/spreadsheets/u/1/d/1W9GCSMN3owr6B4pHIW2Pq1ywIBMTg8adtbWq414fGvw/pubhtml#>)

12.2.8. 取消参赛资格

12.2.9. 其他 LPL 官方认为合适的惩罚

重复违反本规则将会受到更严重的处罚，直至取消将来 LPL 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，LPL 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 LPL 取消其参赛资格。LPL 官方将根据 LPL 惩罚细则及全球惩罚细则进行处罚，全球惩罚细则可以在以下网址找到：

https://esports-assets.s3.amazonaws.com/production/files/rules/Esports_Global_Penalty_Index.pdf

12.3. 发表权

LPL 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 LPL 官方采取法律行为的权利。

12.4. 申诉

12.4.1. 如果队伍对于 LPL 官方的裁决或惩罚有疑异，可以以电邮形式向 LPL 官方申诉，申诉将由 LPL 官方的仲裁委员会处理。

12.5. 其他处罚原则

12.5.1. 如任何队伍或其成员违反此规则第 11.5.1 条，实施间接违规行为，LPL 官方有权根据该间接行为人的行为性质及后果严重程度等做出相应处罚，处罚程度可能在该等间接行为对应的具体直接违规行为所应受到的处罚范围以内或以上，具体以 LPL 官方裁定为准。

12.5.2. 除了根据此规则对违规者做出相应处罚外，如违规行为涉嫌构成行政违法责任或刑事责任的,LPL 官方有权自行决定将涉事者及相关资料移交执法机关、司法机关或其他有关公权力机关进行处理。

13.1. 最终决定权

所有涉及本规则、选手资格、LPL 的日程及阶段安排的解释，以及对不端行为处罚的决定权完全属于 LPL 官方，且决定不会更改。LPL 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其他补救方法。

13.2. 规则变动

LPL 官方可以随时对此规则进行修订、改动或者补充，旨在确保 LPL 比赛的公平竞争及完整性。规则将实时更新在英雄联盟官方网站。

13.3. LPL 比赛的最大利益

LPL 官方随时会行使必要的权力以保证 LPL 比赛的最大利益。这项权力不受此份文件缺少特定语言版本的限制。LPL 官方有权对任何其行为不在 LPL 比赛最大利益范围内的实体采取任何处罚手段。