

بطولة كأس رمضان أونور أوف كينغز 2026

القواعد الرسمية

فبراير 2026

المقدمة والهدف

تُطبق تلك القواعد الآتية ("القواعد") لبطولة تحدي الأبطال: بطولة كأس رمضان أونور أوف كينغز 2026 على كل الفرق التي ستشارك في البطولة ("كُل منهم، فريقاً") بالإضافة للاعبين، مُلّاكهم، مديريهم، مدربيهم وموظفيهم ("المعروفين بـ أعضاء الفريق").

صُممت تلك القواعد لتكون بمثابة دليل إرشادي ومؤشر لأية جزاءات لضمان نزاهة النظام الذي أسسه مسؤولو البطولة للعب الإحتراقي للعبة أونور أوف كينغز واللعبة العادل بين الفرق التي تلعب على الصعيد الإحتراقي. وجود مجموعة قواعد مُوحدة يفيد كل الأطراف المعنية في بطولة تحدي الأبطال: بطولة كأس رمضان أونور أوف كينغز 2026. لا تُطبق هذه القواعد على أحكام أو عقود تم الإتفاق عليها مُسبقاً بين اللاعبين وفرقهم.

جدول المحتويات

4	1 التعريف بالأحكام
4	1.1 اللعبة
4	1.2 أحقية اختيار جانب اللعب
4	1.3 المباراة
4	1.4 مباراة
4	1.5 المواجهة
4	2 قواعد أعضاء الفرق
5	2.1 أهلية الفرق
5	2.2 متطلبات أعضاء الفرق
6	2.3 تسليم التشكيل
6	2.4 أسماء الفرق، والشعارات وأسماء اللاعبين
7	2.5 مظهر اللاعبين والمدربين

8	3 هيكل البطولة
8	3.1 دور التصفيات المفتوحة
9	3.2 النهائي الكبير
10	4 مُعدات اللاعب
11	4.1 نسخة نافذة تشغيل اللعبة
11	4.2 حسابات اللاعبين
11	4.3 أجهزة هواتف المباريات المحمولة
11	4.4 سماعات الرأس
12	4.5 الطاولات والمقاعد
12	4.6 تقييدات المُعدات
12	4.7 بدائل المُعدات
12	4.8 التشويش على المُعدات
12	5 أطوار اللعب والإجراءات
12	5.1 مباراة الاختيار والحظر
14	6 الحُكام
15	6.1 الأحكام
15	7 سير اللعب
15	7.1 ماقبل المباراة
17	7.2 أثناء المباراة
18	7.3 عمليات ما بعد المباراة
19	8 التوقف
19	8.1 توقف من قبل اللاعب
19	8.2 سلوك اللاعب خلال فترة التوقف
20	8.3 توقفات المرض والإصابة
20	8.4 توقفات مرحلة الاختيار/الحظر
21	8.5 استئناف المباراة
21	8.6 التوقف الغير مُصرح به
21	8.7 بروتوكول إعادة التشغيل واستئناف المباراة

22	8.8 بروتوكولات توقف أخرى
22	8.9 المواقف الصعبة
23	8.10 المنفعة الشرعية
23	8.11 عدم الامتثال
23	9 المشاكل التقنية والثغرات
23	9.1 التعريف بالأحكام
23	9.2 الإبلاغ عن المشاكل التقنية
23	9.3 تقييد عناصر اللعب
23	9.4 الاستفادة غير المشروعة
30	9.5 إعادة مرحلة الاختيار/الحظر
24	9.6 بروتوكول إعادة التشغيل
24	9.7 عقوبة استغلال الثغرات
24	10 سلوك اللاعب
24	10.1 قواعد سلوكيات المنافسة
26	10.2 السلوك غير المهني
28	11 العقوبات
28	11.1 العقوبات في موقع المباراة
28	11.2 الإخراج من المباراة
28	12 الالتزامات
29	12.1 التعاون
29	12.2 تعليمات المشجعين
29	13 ملحق
29	13.1 الطعن وسلطة التقدير المطلق
29	13.2 تغيير القواعد
29	13.3 لوائح المباريات المهنية
29	13.4 التقدير المطلق

1 التعريف بالأحكام

1.1 اللعبة

عبارة عن منافسة بين فريقين تقع على خريطة وادي البطل داخل اللعبة وتستمر المنافسة حتى يتم تحديد الفريق الفائز بواسطة إحدى الطرق التالية، متى تحققت واحدة:

(أ) تدمير قاعدة الخصم (البلورة)

(ب) انسحاب أحد الفرق من اللعبة

(ت) منح النصر في اللعبة

1.2 أحقية اختيار جانب اللعب

القدرة على اختيار الجانب (الأحمر أو الأزرق) للعب قبل أن تبدأ اللعبة.

1.3 مباراة

المباراة عبارة عن عدد من المواجهات يتم لعبها حتى يتمكن أحد الفرق من الفوز بأغلبية عدد المواجهات (على سبيل المثال الفوز بـ 4 مواجهات من أصل 7 في حالة إذا كانت المباراة بنظام الأفضل من 7 مواجهات).

الفريق الفائز يكتسب نقاط إذا كانت المرحلة بنظام الدوري أو ينتقل إلى المرحلة التالية إذا كانت المرحلة بنظام الإقصاء.

1.4 المباراة

عدد من المواجهات يتحدد بناءً عليها نقاط الفريق في جدول الدوري أو إذا كان سيتأهل إلى المرحلة التالية في حالة نظام الإقصاء المباشر.

1.5 المواجهة

منافسة من ضمن منافسات المباراة الواحدة.

2 قواعد أعضاء الفرق

2.1 أهلية الفرق

2.1.1 الفرق التي يمكن لها المشاركة في البطولة:

تقتصر المشاركة في بطولة كأس رمضان أونور أوف كينغز 2026 للاعبين العرب فقط من منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا على النحو التالي:

المنطقة	العدد
الشرق الأوسط وشمال إفريقيا	128 لكل تصفية

2.2 متطلبات أعضاء الفرق

يتكون الفريق من 5 لاعبين ومدرّب كحد أدنى، ومن 7 لاعبين ومدرّب ومدير وعضو إداري كحد أقصى. لا يوجد أي حدود فيما يتعلق بمحل إقامة وجنسية المدير المدرّب وباقي أعضاء الفريق الإداريين. في مرحلة الدعوة من الموسم الأول تحظر اللجنة المسؤولية مشاركة أي عضو من الفريق مع أكثر من فريق في نفس الوقت، وتحفظ اللجنة بحقها في استبعاد أي فريق ناقص العدد.

أي فريق يفشل في تحقيق هذه المتطلبات أثناء الحدث لأسباب قهرية يجب عليه إخطار العُصبة المنظمة مقدّمًا لكي يحصل على تقييم إذا كان سيتمكن الفريق من المنافسة والاستمرار من عدمه، إذا تعذرت إمكانية الاستمرار في المنافسة يجب أن يتقدم الفريق بتسجيل لاعب جديد أمام اللجنة المنظمة لاستكمال الفريق.

2.2.1 تشكيل اللاعبين

يمكن أن يتكون تشكيل الفريق من 5 إلى 7 لاعبين ويجب على كل لاعب يتم تسجيله أن يكون حاملًا للجنسية العربية (MENA REGION). يتم التأكد من جميع اللاعبين المؤهلين للمشاركة في البطولة عن طريق صلاحية المستندات الشخصية (مثل رخصة القيادة، جواز السفر، بطاقة الهوية). يجب على كل فريق تقديم إستمارة بالتشكيل الخاص به والتي تحتوي على اللاعبين الأساسيين وكذلك تحديد اللاعبين الاحتياط. التشكيل سيتم نشره على الموقع الرسمي الخاص بالبطولة وأي تغييرات في التشكيل سيتم إزاعتها بشكل علني على الموقع الرسمي بمجرد تأكيد عقد اللاعب الجديد. التشكيلات التي يتم عرضها على الموقع ستكون أحدث قائمة متاحة من اللاعبين.

2.2.2 المدرب

خلال البطولة يلتزم كل مدرب بتأدية واجباته تجاه الفريق، ويحظر على المدرب ترك فريقه أو انتقاله إلى فريق آخر، وفي حالة رغبة الفريق في تغيير المدرب يجب اتباع الآتي:

(أ) يجب على الفريق التقدم للجنة المنظمة بطلب قبل 48 ساعة على الأقل وتقديم المستندات اللازمة مثل عقد المدرب الجديد، وبالطبع عملية التبديل ستتم بعد الموافقة عليها من اللجنة.

(ب) سيتم إخطار الفريق بعملية التبديل خلال 48 ساعة، ويستثنى من القاعدة حالات المرض المفاجئ والظروف القهرية.

ويجب الملاحظة أنه بمجرد استبدال المدرب خلال المنافسة فإن المدرب المُستبدل لا يمكنه تقلد منصب المدرب الرئيسي من جديد (باستثناء حالات المرض المفاجئ والظروف القهرية) بينما يمكنه العودة لممارسة واجباته التقليدية داخل النادي.

2.2.3 حضور اللاعبين

يجب على الأقل حضور 5 لاعبين من التشكيلة كل مباراة.

2.2.4 باقي أعضاء الفريق

وفقًا لتعليمات اللجنة، فإن أعضاء الفريق المسجلين وأصحاب الموافقات المُسبقة هم فقط من لهم الحق في مصاحبة باقي التشكيل، بينما يجب على باقي أعضاء الفريق دخول منطقة البطولة من خلال تذاكر الدخول ويحظر بشكل تام دخولهم إلى منطقة المباريات أو حتى منطقة استراحة اللاعبين وقت المباريات.

2.3 تسليم التشكيل

2.3.1 تأكيد التشكيل

يجب على كل فريق تسجيل التشكيل الخاص به قبل الموعد المحدد من اللجنة المنظمة، وكل تشكيل يجب أن يحتوي على 5 لاعبين أساسيين ولاعبين احتياطي ولن يسمح بأي تعديل على التشكيل بعد انتهاء المهلة الزمنية المحددة. في حالة تأخر تأكيد التشكيل سيكون

للجنة المنظمة الحق الكامل في الموافقة على التشكيل أو رفضه وفقاً لصلاحيات اللاعبين ولكل ظرف على حدى، كما يتحمل الفريق أي مصروفات بسبب تأخير تأكيد التشكيل.

2.3.2 التبديلات

أي تبديلات في التشكيل سواء فيما يخص اللاعبين الأساسيين أو الاحتياطيين في تشكيل المباراة الأولى يجب أن يُقدم إلى اللجنة المنظمة قبل المباراة بـ 48 ساعة على الأقل.

2.4 أسماء الفرق، الشعارات، وأسماء اللاعبين

2.4.1 أسماء الفرق والشعارات

يحظر على الفرق امتلاك أسماء متطابقة أو مشابهة، والشعار يجب أن يكون مميز وفريد، وأي طلبات للتغيير في الشعار يجب تقديمها مقدماً إلى اللجنة المنظمة خلال 15 يوم عمل. هذه التعديلات يمكن القيام بها في فترة الانتقالات فقط ويمكن طلبها مرة واحدة في فترة الانتقالات. يجب على الفريق التأكد من أن اسمه الجديد لا يتشارك في عناصر مع باقي الفرق، كما يحظر على الفرق استخدام رموز دعائية داخل الشعار الخاص بهم.

2.4.2 أسماء اللاعبين

يجب على اللاعبين استخدام الأسماء التي تم تسجيلها في التشكيل قبل المباراة، ويتم منعهم من استخدام أي أسماء مقاربة أو مطابقة لشخصيات لعبة أونور أوف كينغز أو أي أسماء قد تؤدي إلى تلبس. يجب أن لا يتخطى اسم اللاعب عدد 16 حرف إنجليزي. أسماء اللاعبين لا يمكن استخدامها في المباراة بدون الحصول على موافقة مسبقة من اللجنة المنظمة، وللجنة التنظيم الحق الكامل في مراجعة أسماء اللاعبين.

2.5 مظهر اللاعبين والمدربين

أثناء مباريات الموسم الأول من البطولة وباقي الأنشطة العامة يجب على اللاعبين والمدربين ارتداء الزي الخاص بالفريق (بما يتضمن: القميص، الفانلة، البنطال، والمعطف) الذي تمت الموافقة عليه من اللجنة المنظمة، ويكون للجنة المنظمة الحق الكامل في منع أي زي لا تراه مناسباً في أي وقت قد يحتوي على التالي:

(أ) دعاوي مزيفة أو غير مؤكدة بخصوص أي منتج، خدمة، أو خطاب.

(ب) أي دعايا لأدوية الجدول، العقاقير والمخدرات، الأسلحة والذخيرة.

(ت) أي دعايا لشركات أو أشخاص لهم علاقة باليانصيب أو يعملون في مجال المقامرة.

(ث) أي محتوى يُعد غير مقبول للعامة.

(ج) دعايا للمنتجات أو الخدمات الجنسية.

(ح) أي مواد تخضع لحقوق الملكية الفكرية يتم استخدامها بدون موافقة مالكيها، والتي قد ينتج عن استخدامها نزاع، أو تعرض اللجنة المنظمة أو أي من هيئاتها إلى نزاع أو مسائلة، أو التملك الغير مشروع، أو عناصر المنافسة الغير عادلة.

(خ) العناصر التي تروج لمنتجات تعتبرها اللجنة المنظمة منافسة أو تجدها غير لائقة بشكل عام.

2.5.1 متطلبات تصميمات أزياء اللاعبين

- (أ) كل فريق مسؤول عن تصميم وإنتاج الملابس الخاصة بالفريق.
- (ب) يجب وضع شعار الفريق على الجبهة الأمامية من الزي.
- (ت) يمكن أن تحتوي ملابس الفريق على شعارات لأبرز الرعاة على الجبهة الخلفية والأكمال، ولكن يجب الحفاظ على عدد معقول من الشعارات على الزي.
- (ث) ستقوم اللجنة المنظمة بمراجعة الأزياء ويحق لها طلب تعديلات. المراجعة ستتأكد من أن أسلوب الزي يتناسب مع الذوق العام وكذلك ستتأكد من أن حجم الشعارات وعددها ملائم.
- (ج) بما أن البطولة لديها راعي حصري للملابس، فإن الفريق سيدخل في مرحلة مراجعة للملابس قبل المباريات. إذا كان الزي، الحذاء، البنطال، أو أي أداة أخرى تحتوي على عناصر مميزة منافسة للشركة الراعية، فسوف يتم استبدالهم مؤقتًا من قبل اللجنة المنظمة بعناصر أخرى.
- (ح) لا يوجد متطلبات معينة فيما يتعلق بالبنطال والحذاء ولكن يجب على كل فريق ارتداء أطوال وألوان متطابقة فيما يتعلق بالحذاء والبنطال.
- (خ) على المدرب ارتداء زي رسمي (مثل: البدة، الزي الرسمي، أو الرداء الصيني التقليدي) أثناء المباريات أو أي أنشطة عامة.

3 هيكل البطولة

3.1 دور التصفيات المفتوحة

- (أ) (أ) الجدول الزمني: من 14 فبراير وحتى 14 مارس 2026.
- (ب) (ب) الفرق: 128 فريق من منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا لكل تصفية
- (ج) (ج) النظام: 128 فريق سيشاركون في كل تصفية في مباريات إقصائية فردية بنظام الأفضل من ثلاث مباريات يُتوج خلالها أفضل فريقين من كل تصفية.

3.2 مرحلة نصف النهائيات والنهائيات.

- بعد انتهاء مرحلة التصفيات المفتوحة، سيتم تصنيف أفضل أربع فرق (المركز الأول والثاني من كل تصفية مفتوحة) وتقسيمهم على نصف النهائيات بناءً على ترتيبهم في التصفيات. (الأول من التصفية الأولى ضد الثاني من التصفية الثانية، والعكس).
- يتم استعمال نظام Global Ban/Pick بدايةً من نصف النهائيات: يمكن لكل فريق استخدام كل بطل مرة واحدة فقط خلال سلسلة المباريات (أفضل من 3 أو أفضل من 5). ولا يجوز للفريق إعادة اختيار البطل الذي استخدمه سابقًا ضمن نفس السلسلة.

3.3 التغييرات على الجدول الزمني

مواعيد المباريات، التواريخ، والجدول الزمني تخضع لرؤية منفردة من قبل اللجنة المنظمة للبطولة. تحت الظروف الاستثنائية يحق للجنة المنظمة إعادة تنظيم الوقت لمباراة معينة في يوم آخر، تعديل مواعيد المباريات أو القيام بتعديلات أخرى على الجدول الزمني.

4 مُعدات اللاعب

يجب على اللاعبين المشاركين استخدام الأدوات والتطبيقات التي يتم توفيرها من اللجنة المنظمة خلال المباراة. في المنطقة الخاصة بالمباراة لا يسمح لأي لاعب باستخدام أدوات أو تطبيقات معينة بدون موافقة اللجنة المنظمة.

4.1 نسخة نافذة تشغيل اللعبة

سيتم تحديد النسخة المستخدمة من لعبة أونور أوف كينغز في البطولة وفقاً للرؤية التقديرية للجنة المنظمة، يمكن إضافة أي قيود في أي وقت قبل المباراة أو خلالها إذا تم اكتشاف أي ثغرات أو مشاكل في أدوات داخل اللعبة، شخصيات، سمات شخصية، أو أي عناصر من عناصر اللعبة.

أيضاً سيتم تطبيق عدداً من الإعدادات العامة داخل اللعبة مثل:

(أ) سيتم وضع مؤشر جميع الأصوات على أعلى إعدادات من خانة (SFX-Music).

(ب) سيتم إتاحة ميزة مراقبة الصديق من خانة (Functions/Privacy-Observation).

4.2 حسابات اللاعبين

حساب اللاعب داخل اللعبة سيتم تقديمه من قبل اللجنة المنظمة. يحق لكل لاعب تعديل إعدادات الحساب الخاص به وفقاً للطريقة التي يفضلها. أي شكل من أشكال الإفصاح عن معلومات الحساب غير مصرح بها.

كذلك لا يمكن لأي لاعب إضافة أصدقاء على الحساب بدون الحصول على موافقة أولاً.

4.3 أجهزة هواتف المباريات المحمولة

قبل كل مباراة يحق لكل لاعب مراجعة الهاتف المستخدم في المباراة والذي تم منحه من خلال اللجنة المنظمة. غير مسموح لأي لاعب بتمسك أو تنصيب أي تطبيق على هذه الهواتف.

4.3.1 التقييدات

الهواتف المستخدمة في المباريات يجب أن تتوافق مع المتطلبات. خلال مباريات البطولة غير مسموح بتغيير أي إعدادات بدون الحصول على إذن، حتى معدل تحديث الإطارات ومستوى الصوت.

لا يحق لأي لاعب استخدام هواتف المباريات في تصفح أي قنوات تواصل اجتماعية أو أي مواقع أخرى حتى مواقع مثل: Weibo، BBS، Twitter، Facebook، Baidu Tieba، WeChat، والبريد الإلكتروني. كذلك لا يحق لأي لاعب استخدام هذه الهواتف في مشاهدة البث المباشر الخاص بالبطولة نفسها.

4.3.2 أماكن المعدات

قبل كل مباراة، سيتم وضع الهواتف الخاصة بالمباراة على الحوامل الخاصة بها، في مرحلة اختيار وحظر الشخصيات لا يُسمح بتحريك الهواتف من الحامل الخاص به. لا يحق لأي لاعب لمس الهاتف بعد انتهاء مرحلة اختيار وحظر الشخصيات إلا بموافقة من الحكم.

4.4 سماعات الرأس

المعدات الصوتية حتى سماعات الرأس، الميكروفونات، والمتحكمات الصوتية سيتم توفيرها من اللجنة المنظمة.

4.4.1 التحكيمات الصوتية

يجب على اللاعبين الالتزام بالحد الأدنى لمستوى الصوت الذي تم تحديده من الحكم أو السلطة الأعلى، للحكم كل الحق في طلب رفع مستوى الصوت إذا شعر أن مستوى الصوت أقل من اللازم.

4.4.2 متطلبات ارتداء سماعات الرأس

يجب وضع السماعات بشكل مباشر على أذن اللاعب ويجب أن تظل السماعة على الرأس طوال فترة المباراة. لا يحق لأي لاعب إعاقة إمكانية وضع السماعة على الرأس بأي طريقة مثل ارتداء القبعة أو وشاح أو أي قطعة ملابس أخرى تحجب بين السماعة وأذن اللاعب.

4.4.3 تقييدات المحادثات الصوتية

المحادثات الصوتية الموجودة في مباريات البطولة يجب أن تجرى من خلال النظام الصوتي المُعد مسبقاً في سماعات الرأس والذي تم توفيره من اللجنة المنظمة. يبقى للحكم كامل الحق ووفقاً لرؤيته التقديرية في مراقبة المحادثات الخاصة باللاعب. يحظر استخدام أي برنامج طرف ثالث للمحادثات، ويبقى للحكم الحرية ووفقاً لرؤيته التقديرية استخدام برنامج أو التعديل في تنظيمات المحادثات الصوتية في حالة حدوث بعض الظروف الخاصة.

4.4.4 سماعات الرأس الخاصة بالمدرّب

أثناء المباراة، سيتم منح المدرّب الفني سماعة حصرية والتي يمكن استخدامها للتواصل مع أعضاء الفريق المسجلين فقط، بما فيهم المدرّب العام، مساعد المدرّب، ومحلل الأداء.

4.5 تقييدات المعدات

يمكن للاعبين استخدام المعدات التي يتم تقديمها من اللجنة المنظمة فقط خلال مرحلة الفحص قبل المباراة وبالطبع خلال المباراة نفسها.

4.6 بدائل المعدات

في حالة حدوث أي مشكلة تقنية، يحق للحكم أو اللاعب طلب مراجعة فنية. إذا كان لابد سيقوم الفني الخاص بالبطولة بمراجعة المشكلة التقنية ومحاولة حلها وتحديدّها. الفني هو من سيقوم بتحديد إذا كان لابد من تغيير الأداة من عدمه. القرار بخصوص استبدال أي أدوات هو حق مفرد للحكم ويخضع لرؤيته التقديرية.

4.7 التشويش على المعدات

بمجرد بدء اللعبة وحتى اقتراب نهايتها، لا يحق لأي لاعب لمس المعدات الخاصة بباقي اللاعبين وأعضاء الفريق. يحق لكل لاعب اللجوء إلى الحكم إذا كان يوجد أو مشكلة أو حاجة مُتعلقة بالمعدات الخاصة بهم.

4.8 استخدام العناصر التجميلية داخل اللعبة Skins

يُمنع بتاتاً استخدام أية عناصر داخل اللعبة سواءً كانت تجميلية أو أزياء خاصة للأبطال قد تُعطي أفضلية بشكل أو بآخر لفريق على حساب الآخر وتؤثر على نزاهة وعدالة اللعب.

5 أطوار اللعب والإجراءات

5.1 مباراة الاختيار/الحظر

مباراة الاختيار/الحظر هي طور البطولة الاعتيادي في لعبة أونور أوف كينغز. يبدأ الجانبان بالاختيار والحظر بالتتابع في أدوار وهذا يتضمن مباريات الحظر من أربع مباريات (2+2) والحظر من خمس مباريات (2+3). على الجانبين إنهاء مرحلة الاختيار/الحظر خلال الوقت المُخصص.

5.1.1 إجراءات مباريات الحظر من أربع

يشرع الجانبان في سحب بنظام لولبي:

(أ) المرحلة 1: الحظر : أزرق - أحمر - أزرق - أحمر

(ب) المرحلة 2: الاختيارات: أزرق - أحمر (اختياران) - أزرق (اختياران)-أحمر

(ج) المرحلة 3: الحظر: أحمر - أزرق - أحمر - أزرق

(د) المرحلة 4: الاختيارات: أحمر - أزرق (اختياران) - أحمر

5.1.2 إجراءات مباريات الحظر من خمسة

سيبدأ الجانبان على النحو الآتي:

(أ) المرحلة 1: الحظر: أزرق - أحمر - أزرق - أحمر - أزرق - أحمر

(ب) المرحلة 2: الاختيارات: أزرق - أحمر (اختياران) - أزرق (اختياران)-أحمر

(ج) المرحلة 3: الحظر : أحمر - أزرق - أحمر - أزرق

(د) المرحلة 4: الاختيارات: أحمر - أزرق (اختياران) - أحمر

5.1.3 الحد الأقصى للوقت وترتيب الحظر/الاختيار لمباريات الحظر من أربع

(أ) الحد الأقصى لوقت الاختيار/الحظر للجانب الأزرق: 225 ثانية ($30s*4+30s+30s+45s=225s$)

(ب) الحد الأقصى لوقت الاختيار/الحظر للجانب الأحمر: 270 ثانية ($30s*4+30s+30s+45s+45s=270s$)

الحد الأقصى للوقت	الفعل	الجولة
30 ثانية	حظر الفريق الأزرق #1	1
30 ثانية	حظر الفريق الاحمر #1	2
30 ثانية	حظر الفريق الأزرق #2	3

4	حظر الفريق الأحمر #2	30 ثانية
5	اختيار الفريق الأزرق #1	30 ثانية
6	اختيار الفريق الأحمر #2&1	30 ثانية
7	اختيار الفريق الأزرق #3&2	30 ثانية
8	اختيار الفريق الأحمر #3	30 ثانية
9	حظر الفريق الأحمر #3	30 ثانية
10	حظر الفريق الأزرق #3	30 ثانية
11	حظر الفريق الأحمر #4	30 ثانية
12	حظر الفريق الأزرق #4	30 ثانية
13	اختيار الفريق الأحمر #4	45 ثانية
14	اختيار الفريق الأزرق #5&4	45 ثانية
15	اختيار الفريق الأحمر #5	45 ثانية
16	تبادل الأبطال	20 ثانية

5.1.4 الحد الأقصى للوقت وترتيب الحظر/الاختيار لمباريات الحظر من خمس

(أ) الحد الأقصى لوقت الحظر/الاختيار للجانب الأزرق: 255 ثانية ($30s*5+30s+30s+45s=255s$)

(ب) الحد الأقصى لوقت الحظر/الاختيار للجانب الأحمر: 300 ثانية ($30s*5+30s+30s+45s+45s=300s$)

الحد الأقصى للوقت	الفاعل	الجولة
30 ثانية	حظر الفريق الأزرق #1	1
30 ثانية	حظر الفريق الأحمر #1	2
30 ثانية	حظر الفريق الأزرق #2	3
30 ثانية	حظر الفريق الأحمر #2	4
30 ثانية	حظر الفريق الأزرق #3	5
30 ثانية	حظر الفريق الأحمر #3	6
30 ثانية	اختيار الفريق الأزرق #1	7
30 ثانية	اختيار الفريق الأحمر #2&1	8
30 ثانية	اختيار الفريق الأزرق #3&2	9
30 ثانية	اختيار الفريق الأحمر #3	10
30 ثانية	حظر الفريق الأحمر #4	11
30 ثانية	حظر الفريق الأزرق #4	12
30 ثانية	حظر الفريق الأحمر #5	13
30 ثانية	حظر الفريق الأزرق #5	14
45 ثانية	اختيار الفريق الأحمر #4	15
45 ثانية	اختيار الفريق الأزرق #5&4	16
45 ثانية	اختيار الفريق الأحمر #5	17
20 ثانية	تبادل الأبطال	18

5.1.5 محظورات مرحلة الحظر/الاختيار

خلال مرحلة الاختيار، غير مسموح لأي طرف خارجي بالقيام بعملية الاختيار بالنيابة عن اللاعب تحت أي ظرف.

6 الحُكام

الحُكام هم المسؤولون عن إصدار الأحكام بشأن كل قضية وأسئلة وموقف مُتعلق بالمباراة سواء كان قبل أو أثناء أو بعد المباراة مباشرةً.

سُيشرف الحكام على كل تفاصيل المباريات، بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر ما يلي:

- (أ) التحقق من التشكيلة الأساسية لكل فريق قبل المباراة
- (ب) التحقق من مناطق المباراة
- (ج) مراقبة الأجهزة الطرفية للمباراة في منطقة المباراة
- (د) فحص ومراقبة مُعدات اللاعبين
- (هـ) مباشرة إجراءات المباراة
- (و) طلب الإيقاف المؤقت/الاستئناف أثناء اللعبة
- (ز) التعامل مع المشاكل التقنية أثناء المباراة
- (ح) إصدار الأحكام ردًا على النزاعات أثناء المباراة
- (ط) إصدار العقوبات ردًا على مخالفات القواعد خلال المباراة
- (ي) تأكيد نهاية المباراة وتسجيل النتائج

يجب على الحُكام التصرف بطريقة مهنية ومحيدة في جميع الأوقات. يخضع الحكام لجميع اللوائح ضد المقامرة وغيرها من السلوكيات غير المهنية الموضحة في القسم 11.

6.1 الأحكام

سيقوم الحُكام بإصدار الأحكام بناءً على الوضع العام وقواعد المباراة. لا يجوز للاعبين التدخل في قرار الحكم. القرار مُطلق ويصبح ساري المفعول على الفور، ومن يرفض الالتزام بالقرار سيتعرض للعقوبة. تحقق من القسم 9.11 للحصول على كافة التفاصيل.

6.1.1 تدخل الحُكام

أثناء المباراة، يحتفظ الحكم بالحق في أن يطلب من اللاعبين القيام بجميع الإجراءات القانونية، بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر، التحرك أو الهجوم أو الإعداد أو شراء العناصر أو استخدام المهارات. يعتبر تدخل الحكم وسيلة للحكم والتقرير.

7 سير اللعب

7.1 قبل المباراة

7.1.1 تقديم طلبات التشكيل الأساسي والاختيارات الجانبية

يجب تقديم التشكيل الأساسي للفريق، واختيار الفريق في موعد لا يتجاوز الوقت المُخصص لهم.

7.1.2 تعديل التشكيل قبل المباراة

في حالة الطوارئ، مثل مرض لاعب أو حدوث شيء غير متوقع، يجوز للفريق أن يطلب تغيير تشكيلته للمباراة ويجب أن يقدم أدلة صالحة، مثل السجل الطبي في المستشفى على سبيل المثال. ونتيجة لذلك، لن يتعرض الفريق للإيقاف في المباراة الأولى. إذا كان هناك أربعة لاعبين أو أقل مُتاحين في المباراة، فإن لجنة المسؤولين تحتفظ بالحق في اتخاذ القرار وفقاً لتقديرها.

7.1.3 الحضور في الوقت المناسب

يجب على أعضاء الفريق المُدرجين في قائمة الدعوة الوصول إلى رُدهة اللعب قبل الوقت المُحدد من قبل لجنة المسؤولين.

إذا فشل الفريق في الوصول قبل وقت المباراة:

- (أ) بعد مرور 15 دقيقة، لن يتعرض الفريق للإيقاف طوال المباراة.
- (ب) وبعد مرور 30 دقيقة، سيتم إعلان الفريق المتأخر على أنه الفريق الخاسر.

7.1.4 إشعار ما قبل المباراة

قبل المباراة، سيقوم الحكم بإبلاغ اللاعبين بالمشكلات، مثل القواعد وإصدار نسخة نافذة تشغيل اللعبة وإجراءات المباراة وإجراءات الطوارئ وما إلى ذلك. بعد ذلك، يجب على المدربين التوقيع والتأكيد على أن لاعبيهم على علم بجميع المعلومات وأن أي انتهاك قد يؤدي إلى عقوبات.

7.1.6 ترتيب اختيار الأبطال

سيتم ترتيب اللاعبين وعرض اختيارات أبطالهم خلال البث المباشر بالترتيب الآتي:
(أسفل) Clash Lane / Jungle / Middle Lane / Farm Lane / Support (أعلى) بعد الإعلان عن التشكيلة الأساسية.

7.1.7 الدعم الفني

سيكون الحكم متاحاً للمساعدة واستكشاف وإصلاح أي مشكلات تمت مواجهتها أثناء وقت الإعداد.

7.1.8 المباراة في الوقت المحدد

من المتوقع أن يقوم اللاعبون بحل أي مشكلة تتعلق بوقت الإعداد خلال الوقت المُخصص وستبدأ المباراة في الوقت المحدد. قد يكون التأخير بسبب مشاكل الإعداد وفقاً لتقدير الحكم وحده. يجوز تقييم عقوبات التأخير وفقاً لتقدير لجنة المسؤولين.

7.1.9 تأكيد ما قبل المباراة

يجب على اللاعبين تقديم التأكيد على جاهزيتهم للعب قبل المباراة. يجب على قادة الفريق التأكيد من أن أعضاء فريقهم قد أنهوا إعدادات اللعبة، بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر إعدادات، أركانا والإعدادات الأساسية الأخرى. لن يُقبل بالتقصير في إجراء الإعدادات الصحيحة كسبب لإعادة تشغيل المباراة.

7.1.10 ردهة المباراة

سيقرر الحكم كيفية إنشاء ردهة المباراة الرسمية، وسيتم توجيه اللاعبين من قبل الحكم للانضمام إلى ردهة اللعبة بمجرد انتهاء الاختبار.

7.1.11 الاستعداد للمباراة

بمجرد تأكيد جميع اللاعبين العشرة في المباراة على اكتمال الإعداد الخاص بهم، قد يُطلب منهم مغادرة عملية الإحماء ويجب عليهم الانضمام على الفور إلى ردهة اللعبة.

7.2 أثناء المباراة

7.2.1 مرحلة الاختيار / الحظر

بمجرد انضمام جميع اللاعبين العشرة إلى ردهة المباراة الرسمية، سيطلب الحكم التأكيد بأن كلا الفريقين جاهزان لمرحلة الاختيار والحظر. بمجرد تأكيد كلا الفريقين على جاهزيتهما، سيوجه الحكم مالك الردهة لبدء المباراة.

7.2.2 أخطاء الاختيار / التبادل

في حالة الاختيار الخاطئ للأبطال أثناء المباراة أو تبادلها أو الاختيار/الحظر أو مهارة الاستدعاء أو الأركان أو إعداد ما قبل المباراة بسبب خطأ اللاعبين، بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر اللبس غير المقصود على الشاشة أو الفشل لإنهاء الاختيار/الحظر خلال الوقت المحدد، ستستمر اللعبة وسيحمل الفريق جميع عواقب أخطائه.

7.2.3 بداية المباراة

نظرًا للحاجة إلى تسهيل البث، لن تبدأ المباراة فورًا بعد عملية التحميل إلا بعد الحصول على إذن الحكم. سيقوم الحكم في هذه المرحلة بإزالة جميع المنشورات التي ليس لها صلة من منطقة المباراة، بما في ذلك الملاحظات التي كتبها أعضاء الفريق. لا يُسمح للاعبين بإنهاء المباراة خلال الفترة ما بين اكتمال الاختيار/الحظر وبدء المباراة.

7.2.4 التبديل بين المباريات

متطلبات التبديل بين المباريات في مباراة الأفضل من بين اثنين/الأفضل من بين سبعة: إذا أراد الفريق استبدال لاعبين داخل المباراة، فيجب الإعلان عن هذه التبديلات للحكم قبل انتهاء المباراة السابقة (عندما تكون البلورة الخاصة بأحد الفريقين قد دُمِرت). يُسمح للفريق بإجراء تبديلين على الأكثر في كل مرة. لن يُسمح بالتبديلات إلا بعد تأكيد الحكم على الأمر.

7.2.5 اختيار الجانب بين المباريات

سيتم تحديد اختيار الجانب لمباريات الأفضل من بين اثنين/الأفضل من بين سبعة بعد المباراة. سيكون لدى الفريق الذي لديه حق اختيار الجانب للمباراة التالية دقيقتين (بعد تدمير البلورة) لاختيار جانب فريقه للمباراة التالية، وخلال تلك الفترة يجب على المدرب إبلاغ الحكم باختياره. إذا فشلت العملية المذكورة أعلاه في أن تكتمل خلال الوقت المخصص، فسيتم اعتبار الفريق متنازلًا عن حق اختيار الجانب. إذا كان الأمر كذلك، سيقدر الحكم، وفقًا لتقديره، ما إذا كان سيتم منح اختيار الجانب للفريق الآخر، أو ما إذا كان سيتم تطبيق اختيار الجانب في المباراة الأخيرة في المباراة التالية.

7.2.6 وقت الاستراحة بعد المباراة

سيقوم الحكم بإبلاغ اللاعبين بالوقت المتبقي قبل بدء الاختيار/الحظر في المباراة التالية. ستبدأ المباراة التالية كما هو مُقرر بغض النظر عما إذا كان جميع اللاعبين قد عادوا إلى منطقة المباراة أو لا. يحتفظ الحكم بالحق في الاختيار وفقًا لتقديره ما إذا كان يريد استخدام حساب اللاعب للدخول إلى ردهة المباراة. بعد بدء الاختيار/الحظر، سيُسمح للمدرب الرئيسي مباشرةً بعد صعوده على المسرح باتخاذ

قرار بشأن الاختيارات والحظر للفريق. إذا لم يكن جميع اللاعبين في مقاعدتهم وجاهزين للاختيار/الحظر في الوقت المحدد لهم من قبل لجنة المسؤولين، فسيتم اعتبار الفريق خاسراً لهذه المباراة.

7.3 ما بعد المباراة

7.3.1 ملاحظات تقنية

يتعين على اللاعبين تحديد أي مشكلة فنية أثناء المباراة مع الحكم.

7.3.2 نتائج المباراة

سيؤكد الحكم نتيجة المباراة ويسجلها، وبعد ذلك يجب على الفريقين من المباراة التوقيع على نموذج تأكيد نتيجة المباراة لإثبات عدم وجود أي شك لديهم بشأن النتيجة.

7.3.3 المباراة التالية

سيتم إبلاغ اللاعبين بمركزهم الحالي في المسابقة، بما في ذلك المباراة التالية المقررة لهم.

7.3.4 التزامات ما بعد المباراة

سيتم إبلاغ اللاعبين بجميع التزامات ما بعد المباراة، بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر، الظهور الإعلامي، والمقابلات بعد المباراة وخلف الكواليس، أو إجراء مزيد من المناقشة حول أي أمور تتعلق بالمباراة، ويجب على اللاعبين اتباع تعليمات لجنة المسؤولين. تُحظر جميع الإجراءات غير المصرح بها، بما في ذلك عدم ركوب الحافلة التي رتبها لجنة المسؤولين، أو تغيير غرف الفندق أو وسائل النقل دون إذن، أو عدم العودة إلى الفندق أثناء الليل. لا يُسمح للاعبين بإحضار زوار إلى صالة الفريق أو الفندق أو الحافلة التي تنظمها لجنة المسؤولين أو إلى أي أنشطة أخرى.

7.3.5 نتائج الخسارة عن طريق التركية

سيتم الإبلاغ عن المباريات التي تم الفوز بها بالتركية حسب الحد الأقصى للهامش الذي قد يستغرقه فريق واحد للفوز بالمباراة (على سبيل المثال 0-1 في أفضل المباريات، 0-2 في أفضل المباراتين، 0-3 في أفضل خمس مباريات). لن يتم تسجيل أي إحصائيات أخرى للمباريات التي تمت تركيتها.

8. التوقف

التوقف المؤقت هو توقف مسموح به أثناء المباراة بناءً على تعليمات الحكم أو طلب اللاعب.

أثناء فترة التوقف المؤقت، ستظل المباراة مستمرة، مما يعني أنه يجب على اللاعبين/المدربين اتباع تعليمات الحكم.

أثناء التوقف المؤقت، قد يُقدم الحكم تعليمات لاستكشاف المشكلات المحتملة وإصلاحها واستئناف اللعبة في أقرب وقت ممكن. يلتزم اللاعبون بالتعاون مع الحكم في التحقيق وحل العوامل التي أدت إلى التوقف المؤقت.

يجوز للحكم أن يأمر بإيقاف المباراة مؤقتًا أو تنفيذ أمر الإيقاف المؤقت على أي جهاز لاعب وفقًا لتقدير الحكم وحده و في أي وقت. لا يُسمح للاعبين بإيقاف اللعبة مؤقتًا بشكل عرضي.

يُسمح لأعضاء الفريق في القائمة بطلب التوقف مؤقتًا، في حين سيتم تحديد عدد المرات وتحت أي ظروف يمكن للفريق التقديم للطلب من قبل الحكم بناءً على الموقف. يجوز للحكم أن يوافق على أو يرفض طلب التوقف المؤقت، ويجب أن تستمر المباراة قبل أن يُعطي الحكم الإذن.

لا يجوز للحكم أن يسمح بطلب التوقف المؤقت بسبب قطع الاتصال المتعمد. إذا قام أحد اللاعبين لأسباب غير مُبررة ودون إشارة للحكم بفصل اللعبة أو اتصال الصوت، فسيتم حمل هذا اللاعب جميع العواقب المُحتملة.

8.1 التوقف من قبل اللاعب

لا يجوز للاعبين إيقاف المباراة مؤقتًا إلا بعد أي من الأحداث المُوضحة أدناه، ولكن يجب على اللاعب الإشارة إلى الحكم فورًا باستخدام الصوت في الوقت الفعلي ورفع يديه. سيقوم الحكم بعد ذلك بالتحقق من الموقف ويقرر ما إذا كان يمكن أن يتحول إلى توقف مؤقت. تشمل الأسباب المقبولة ما يلي:

- (أ) انقطاع الاتصال غير المقصود، والذي قد يشمل اللعبة أو الدردشة الصوتية أو انقطاع الصوت بسبب خلل في الأجهزة أو الإنترنت.
- (ب) اتصال إنترنت غير مستقر، مع ping يبلغ 100 ms أو أعلى.
- (ج) خطأ تقني في اللعبة.
- (د) التداخل الجسدي مع اللاعب من عوامل خارجية.
- (هـ) مرض أو إصابة جسدية مفاجئة للاعب.

8.2 سلوك اللاعب خلال فترة التوقف

(أ) عندما تتوقف المباراة مؤقتًا لمدة أقل من خمس دقائق، لا يُسمح بالاتصال بين اللاعبين حتى ينتهي التوقف المؤقت، ويظهر العد التنازلي للتوقف المؤقت في صفحة المباراة. في هذه الحالة، سيتم السماح للاعب واحد فقط بالتواصل مع الحكم، والشرط المُسبق لذلك هو أن يتم الاتصال من أجل تحديد أو استكشاف العوامل المُحتملة التي تسببت في هذا التوقف المؤقت. خلال هذا التوقف المؤقت، إذا كان هناك أي اتصال غير مُصرح به، فسيُصدر الحكم تحذيرًا. وفي حالة تجاهل التحذير، سيتم فرض عقوبات على عصيان الأوامر.

(ب) عندما تتوقف اللعبة مؤقتًا لأكثر من خمس دقائق، سيُسمح للاعبين بالتواصل مع بعضهم البعض.

(ج) عندما تتوقف اللعبة مؤقتًا لأكثر من عشر دقائق، يجوز للاعبين طلب استخدام المراض، بشرط أن يغادر جميع لاعبي الفريق المباراة ويعودون إليها معًا، ولا يُسمح لهم بالتواصل مع أشخاص آخرين خلال هذا الوقت.

(د) أثناء فترة التوقف المؤقت، لا يُسمح للمدربين بالتدخل في المباراة بأي وسيلة، بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر، الدخول إلى منطقة المباراة. كما لا يُسمح للمدربين بالتواصل مع اللاعبين عبر أي وسيلة، بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر، الإيماءات أو الدردشة الصوتية أو أي مادة مكتوبة.

(هـ) سيتم استئناف المباراة عند انتهاء العد التنازلي. لا يُسمح للاعبين في فترة توقف أقل من 5 دقائق بالتواصل مع بعضهم البعض حتى يظهر العد التنازلي في صفحة المباراة.

8.3 توقفات المرض والإصابة

في حالة وجود حالة طبية أثناء المباراة، بما في ذلك المرض أو الإصابة أو غيرها من الحالات التي قد تجعل اللاعب غير قادرًا على مواصلة اللعب وطلب التوقف المؤقت، يجب على فريق اللاعب ترتيب لاعب بديل من القائمة ليحل محله داخل المباراة خلال دقيقتين. يجب على اللاعب البديل استخدام نفس البطل والمعدات والإعدادات الأخرى مثل اللاعب الذي تم استبداله، ثم تتم مواصلة المباراة مباشرةً.

يجب توضيح أن اللاعب الذي يتم استبداله بسبب حالة طبية لن يُسمح له بلعب المباريات المُتبقية في ذلك اليوم. إذا كان الفريق يضم أربعة لاعبين متاحين أو أقل، فستحكم لجنة المسؤولين وفقًا لتقديرها الخاص.

سيتم فرض العقوبات على الفريق بعد تقييم لجنة المسؤولين.

8.4 توقفات مرحلة الاختيار/الحظر

إذا كانت مرحلة الاختيار/الحظر في المباراة غير قادرة على الاستمرار كالمعتاد بسبب مشكلة مثل اتصال الإنترنت غير المُستقر أو عُطل في المعدات، فسيتم إعادة تشغيل المباراة. سيتم الاحتفاظ بجميع عمليات الاختيار والحظر النهائية قبل النقطة التي تظهر فيها المشكلة، ومع ذلك، فلن يتم الاحتفاظ بأي اختيار أو حظر مستمر عند ظهور المشكلة.

على سبيل المثال:

البطل الذي تم اختياره / حظره	الإجراء	الترتيب
البطل أ	حظر الفريق الأزرق رقم 1	الأول
البطل ب	حظر الفريق الأحمر رقم 1	الثاني
البطل ج	حظر الفريق الأزرق رقم 2	الثالث
البطل د	حظر الفريق الأحمر رقم 2	الرابع
البطل هـ	اختيار الفريق الأزرق رقم 1	الخامس
البطل و و ز	اختيار الفريق الأحمر رقم 1 و 2	السادس
البطل ح وانقطاع الاتصال	اختيار الفريق الأزرق رقم 2 و 3	السابع

مثال على الإيقاف المؤقت للاختيار/الحظر

في الحالة المذكورة أعلاه، ستتم إعادة تشغيل المباراة، مع الاحتفاظ بالاختيارات والحظر من الإجراء الأول إلى الإجراء السادس، ثم سيتم إعادة ترتيب الإجراء السابع والإجراءات بعد السابع.

8.5 استئناف المباراة

لا يُسمح للاعبين باستئناف المباراة بدون الحصول على إذن أحد الحكام أثناء فترة التوقف المؤقت. لن يتم استئناف المباراة إلا بعد إبلاغ جميع اللاعبين ويكونون في حالة استعداد. يجب أن يتم استئناف المباراة من قبل لجنة المسؤولين بإذن من الحكم.

8.6 التوقف الغير المُصرح به

إذا قام اللاعب بإيقاف المباراة مؤقتًا أو إلغاء التوقف المؤقت دون إذن من الحكم، فسيتم اعتبار ذلك لعبًا غير عادل وسيتم تطبيق العقوبات وفقًا لتقدير لجنة المسؤولين.

8.7 بروتوكول إعادة التشغيل واستئناف المباراة

8.7.1 استئناف المباراة

ستبدأ المباراة مباشرة بعد انتهاء العد التنازلي. لن يضيف الحكم أي قيود في الوقت المتبقي للمباراة.

8.7.2 فترة المراجعة

خلال الخمسة عشر ثانية الأولى بعد استئناف المباراة من الإيقاف المؤقت، من المتوقع أن يلعب اللاعبون اللعبة كالمعتاد بينما سيقوم الحكم بمراجعة الموقف لمعرفة ما إذا كان قد تم حل المشكلة التي تسببت في التوقف المؤقت السابق. بعد فترة المراجعة هذه، يجوز للحكم وفقًا لتقديره أن يقرر ما إذا كانت هناك حاجة إلى توقف مؤقت آخر بناءً على تقييم المشكلة.

8.7.3 حالة مواجهة جارية

إذا توقف اللعب وكان الفريقان في حالة مواجهة جارية، فعلى اللاعبين إتباع إرشادات حكم المباراة بعدما يُستأنف اللعب بعد العودة من التوقف والقيام بسحب أبطالهم للمنطقة الآمنة والتوقف عن المواجهة لبرهة من الوقت (في العادة من ثانييتين لخمس ثوان). بعد إنتهاء حالة المواجهة، يستمر اللعب بشكل طبيعي بعدما يقوم حكم المباراة بالعودة للاعبين من الفريقين للتأكد من جاهزيتهم.

في حالة عدم الامتثال لتعليمات حكم المباراة خلال أي توقف بفعل ما، أو أي فعل/محاولة للعب غير عادل أو محاولة متعلقة بتوقف غير مشروع فسيخضع المتسببون لعقوبات متصاعدة.

(أ) حالة المواجهة

حالة المواجهة هي الموقف الذي يتسبب فيه بطل بضرر مباشر لبطل آخر خلال الثواني الأولى قبل بداية التوقف (الضرر مع مرور الوقت الناتج عن انخفاض التعزيز لا يُصنف كضرر مباشر)

أو هي الموقف الذي يتسبب فيه بطل بضرر مباشر لبطل آخر خلال الأربع ثوان الأولى بعد العودة من التوقف وبعدها يُباشر اللعب بشكل طبيعي بعد الإصلاح.

(ب) حالة عدم المواجهة

حالة عدم المواجهة هي الحالة التي لا يتسبب فيها بطل بضرر مباشر لأي بطل آخر خلال الثواني الأربع الأولى قبل بداية التوقف (الضرر مع مرور الوقت الناتج عن انخفاض التعزيز لا يُصنف كضرر مباشر)

أو هي الحالة التي لا يتسبب فيها بطل بضرر مباشر لأي بطل آخر خلال الأربع ثوان الأولى بعد العودة من التوقف وبعدها يُباشر اللعب بشكل طبيعي بعد الإصلاح.

بسبب تعقيدات اللعبة نفسها وبما أنه من الوارد حدوث أكثر من موقف في نفس الوقت، فستعود القرارات النهائية للحكام بحسب تقديرهم.

8.7.4 إتاحة واستخدام مبدأ الوقت المستقطع لحل المشاكل التقنية

في حالة حدوث موقف خاص، سواء يتذبذب الإتصال بشبكة الإنترنت وجودتها، عيوب في المعدات أو أي توقف ناتج عن انقطاع مُعتمد في الإتصال، إلخ. والتي تسببت بلعب غير عادل أو أضرت بفريق (مثل أن يخسر فريق طاغي/ لورد/ تنين العاصفة أو أن يُقتل بطل أو أبطال بسبب هذا الموقف) يحق للاعبين أو أعضاء الفريق مطالبة حكم المباراة بوقت مستقطع لحل المشاكل التقنية.

سيُتخذ حكم المباراة بحسب تقديره قراراً بُناءً على الموقف الراهن ليحدد اللحظة التي حدثت عندها المشكلة. من ثم سيعاد اللعب من النقطة التي أشار إليها حكم المباراة والتي سيتمكن اللاعبون من الإستمرار في اللعب من عندها عند جاهزيتهم.

سيأخذ حكم المباراة لحظات اللعب في حالات عدم المواجهة في عين الإعتبار أولاً خلال اتخاذ قراره عن النقطة التي سيتم إعادة اللعب من عندها.

يُذكر أن اللعبة تتضمن نظام استمراري قوي، لذا وجب التنويه بأن الشروع في وقت مستقطع لحل المشاكل التقنية قد يؤثر على أداء اللعبة ويجعله متذبذباً لذا اللجوء لوقت مستقطع لحل المشاكل التقنية يعتبر حلاً ذو أولوية منخفضة.

8.7.5 إجراءات إعادة المباراة

إذا تم إعادة اللعب في حالة التوقف فلن يتم الاحتفاظ بأية إحصائيات خاصة باللعب قبل مرحلة التوقف.

سيعود القرار لحكم المباراة بحسب تقديره للاحتفاظ بالاختيارات/المحظورات من عدمه مع اللعبة المُعادَة. الاحتفاظ بالاختيارات/المحظورات يعني الحفاظ على اختيارات اللاعبين السابقة للأبطال والقدرات الشائعة.

8.8 بروتوكولات توقف أخرى

في بعض الحالات، حل واحد قد لا يحل المشكلة. في هذه الحالة، قد يلجأ حكم المباراة بحسب القواعد لأكثر من حل لضمان استمرارية اللعب بشكل فعال.

على سبيل المثال، في حالة كان الفريقان في حالة مواجهة خلال كل الأوقات المستقطعة لحل المشاكل التقنية المتوفرة، يحتفظ حكم المباراة بحقه في أن يقرر الدخول في توقف للمواجهة بعد الوقت المستقطع من عدمه.

8.9 المواقف الصعبة

يُعرف الموقف الصعب بالموقف الذي لا يُمكن تطبيق فيه أي من بروتوكولات التوقف المذكورة أعلاه ويتضمن:

- (أ) فشل تشغيل برنامج اللعبة لفترة طويلة من الوقت
- (ب) ظهور مشكلة تقنية لا يُمكن حلها وقد يؤثر وجودها على عدالة اللعب
- (ج) تعذر استمرارية المباراة بسبب ظرف قهري كإنتقطاع الإتصال بالشبكة، الكهرباء أو بسبب عطل في المُعدات

إذا أدت تلك المواقف الصعبة لتوقف اللعب لفترة طويلة ما يعني بأنه سيتعذر إعادة اللعب كالسابق فسيقوم حكم المباراة بحسب تقديره باتخاذ أحد القرارات الآتية:

- (أ) إكمال اللعب في منطقة المباراة.
- (ب) إكمال المباراة في بيئة أخرى مناسبة لإستكمال اللعب
- (ج) إعادة اللعب مع الاحتفاظ بنفس الاختيارات/المحظورات
- (د) إعادة اللعب بدون الاحتفاظ بالاختيارات/المحظورات
- (هـ) منح فريق الفوز/الخسارة

8.10 المنفعة الشرعية

إذا استفاد فريق من حالة خاصة سواء كان توقف، إنقطاع في الإتصال، تذبذب، أو قرار من قرارات حكم المباراة والذي أُنخذ لضمان استقامة اللعب ولحل المشكلة في أسرع وقت مُمكن، فسيتم اعتبار فعل اكتساب المنفعة عرضي وسيُحسب بمثابة منفعة شرعية.

8.11 عدم الامتثال

عدم الامتثال لقرار حكم المباراة قد يُعرض صاحبه لإحدى العقوبات الآتية:

- (أ) بطاقة صفراء تحذيرية في حالة أول صدام
- (ب) تحذير بالبطاقة الحمراء والذي يؤدي للطرد من المباراة، والنذب والتعليق عن المشاركة في المباراة المقبلة في حالة تجدد الصدام بعد الحصول على بطاقة صفراء سابقة
- (ج) أية صدامات أخرى ستخضع لعقوبات متصاعدة بحسب تقدير لجنة التحكيم

9 المشاكل التقنية والثغرات

9.1 التعريف بالأحكام

أي تفسيرات وإجراءات للعبة لم يتم ذكرها في شرح مهارات اللعبة وآلياتها يُشار إليها بإسم الأخطاء.

9.2 الإبلاغ عن المشاكل التقنية

إذا واجه اللاعب أي خطأ لم يتم تأكيده رسميًا، فيجب على الفريق الذي ينتمي إليه الإبلاغ عن الخطأ إلى المسؤولين.

9.3 تقييد عناصر اللعب

إذا وُجد أي خطأ في أي معدات أو أبطال أو مظاهر أو أركاننا أو مهارة مشتركة، أو لأي سبب آخر تؤكد لجنة المسؤولين، يجوز للحكام فرض قيود في أي وقت قبل أو أثناء المباراة.

9.4 الاستفادة غير المشروعة

إذا واجه اللاعب خطأ من شأنه أن يؤثر بشدة على المباراة، فيجب عليه إبلاغ الحكم على الفور بالخطأ. حيث إذا فشل اللاعب في القيام بذلك، فقد يتم اعتباره إغفائه للأمر خطأ عمدًا إذا ثبت تأجيل إبلاغه عن المشكلة للعثور على نقطة زمنية يستفيد من خلالها بالخطأ لصالحه، وهو ما يُخضعه للعقوبات.

9.5 إعادة مرحلة الاختيار/الحظر

إذا تم إعادة بدء مباراة بسبب أي خطأ يتعلق ببطل ما من شخصيات اللعبة، فإن الحكم يحتفظ بالحق في تقرير ما إذا كان سيتم حظر هذا البطل في المباريات التالية أم لا. إذا تم حظر البطل من قبل الحكم، فلن يتم الاحتفاظ بجميع الاختيارات و المحظورات السابقة المتعلقة بهذا البطل.

9.6 بروتوكول إعادة التشغيل

أثناء المباراة، في حالة وجود خطأ فادح من شأنه أن يغير آلية اللعبة وبياناتها بشكل كبير، وبالتالي يؤثر على قدرة اللاعبين على المنافسة، أو في حالة وجود عوامل خارجية تجعل المباراة غير قادرة على الاستمرار، يجب السماح بإعادة بدء المباراة. يجب أن تؤكد لجنة المسؤولين أن الخطأ بالغ الأهمية ويمكن إثباته، وتحتفظ بالحق في تقرير ما إذا كان هذا الخطأ قد أثر على قدرة اللاعبين على المنافسة.

9.7 عقوبة استغلال الثغرات

استغلال الأخطاء التي تم الإعلان عنها في إشعار ما قبل المباراة أو الأخطاء غير المعروفة التي تؤثر بشكل واضح على نزاهة المباراة، يُعرض صاحبها للعقوبات المتصاعدة التالية:

- (أ) سيتم إيقاف اللاعب لمدة لا تقل عن ستة أشهر.
- (ب) يتحمل المدرب والفرق مسؤولية مشتركة عن الإدارة، وبالتالي سيتعرضون لعقوبات مُشددة بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر، الإيقاف أو الغرامات الباهظة أو الحرمان من المشاركة في المباريات المستقبلية.
- (ج) نقاط جزاء للفريق المشارك في المباريات ذات الصلة.

10 سلوك اللاعب

10.1 قواعد سلوكيات المنافسة

10.1.1 التواطؤ

يُعرَّف التواطؤ بأنه اتفاق يتضمن لاعبين أو أكثر بهدف منح مزايا للفريق المنافس، وذلك يشمل الآتي:

- (أ) أي اتفاق سري قبل المباراة لتقاسم الجائزة أو الحصول على أي شكل آخر من أشكال التعويض.
- (ب) الإشارات بين اللاعبين المتنافسين، أو أي شكل آخر من أشكال التواصل فيما بينهم.
- (ت) الخسارة المُتعمدة للمباراة مقابل الحصول على تعويضات من الفريق المنافس أو لأي سبب آخر، أو محاولة إغراء اللاعبين المنافسين للقيام بذلك.

10.1.2 النزاهة التنافسية

يجب أن تُقدم الفرق أفضل ما عندها من الأداء خلال جميع المباريات، كما يجب أن تتجنب أي سلوكيات تتعارض مع مبادئ الروح الرياضية، والأمانة، واللعب النظيف.

10.1.3 البيع والشراء والتأجير والنقل

يُحظر على الفرق واللاعبين بيع، أو شراء، أو تأجير، أو نقل المواد الملموسة وغير الملموسة التي تخص اتحاد KPL وأونور أوف كينغز وجميع الأطراف المعنية الأخرى. وتشمل هذه المواد، على سبيل الذكر لا الحصر، الحسابات والمتعلقات والهدايا.

10.1.4 الغش

يحظر الغش بأي شكل من الأشكال، بما يتضمن، على سبيل الذكر لا الحصر؛ أي تعديلات على لعبة أونور أوف كينغز من قبل اللاعبين أو الفرق أو أي أفراد أو منظمات تعمل نيابةً عن لاعب أو فريق، واستخدام أي اكسسوارات أو معدات غير مسموح باستخدامها من قبل لجنة البطولة مثل، أجهزة الإشارة. كما يُحظر أيضًا بعض التصرفات بهدف الغش مثل استخدام الإيماءات في اللعب واستخدام أغراض غير مُصرح بها مثل بعض أنواع مسحوق القبضة وحافظات الهواتف أو ملصقات شاشات الهواتف.

10.1.5 استغلال الأخطاء

يُعرف الاستغلال بأنه استخدام أي ثغرة أو مشكلة تقنية في اللعبة للحصول على أفضلية أثناء المباريات؛ مثل استغلال الأعطال الفنية في أي وظيفة من وظائف اللعبة، والتي ترى لجنة البطولة في تقديرها أنها لا تعمل على النحو المنشود.

10.1.6 مراقبة الشاشات

النظر إلى شاشات الجمهور أو محاولة النظر إليها.

10.1.7 تبادل الحسابات

وهو محاولة اللعب بحساب لاعب آخر، أو طلب، أو تشجيع، أو توجيه أحد الأشخاص للعب بحساب لاعب آخر.

10.1.8 الألفاظ النابية وخطاب الكراهية

يُحظر على أعضاء الفرق استخدام لغةً عدوانيةً، أو مهينةً، أو فاحشةً، أو عنصريةً، أو تهديديةً، أو مبتذلةً، أو جارحةً في منطقة المباريات أو عبر الإنترنت في أي وقت. ويُحظر على أعضاء الفرق استخدام أو نشر هذه اللغة خلال أي منصة عبر أي قناة من القنوات المختلفة. كما يُحظر على أعضاء الفرق استخدام هذه اللغة على منصات التواصل الاجتماعي أو في أثناء أي ظهور عام مثل مقاطع البث الحي.

10.1.9 الاحتكاك بأجهزة الاستوديو

يُحظر على اللاعبين الاحتكاك بأجهزة الإضاءة، أو بآلات التصوير، أو بمعدات الاستوديو الأخرى؛ سواء باللمس أو غيره.

10.1.10 الاتصالات غير المصرح بها

يجب إزالة جميع أجهزة الاتصالات من منطقة المباراة. ولا يُسمح للاعبين بإرسال الرسائل النصية أو البريد الإلكتروني أو استخدام منصات التواصل الاجتماعي في أثناء وجودهم بمنطقة المباريات. وفي أثناء لعب المباريات، يُسمح بالاتصال حصراً بين لاعبي الفريق الأساسي.

10.1.11 المنشطات

يُحظر استخدام المنشطات، وهو تعاطي أي عقاقير محظورة بهدف تحسين أداء اللعب، بما يتضمن على سبيل الذكر لا الحصر؛ المنشطات أو المخدرات، أو حاصرات مستقبلات بيتا. ويُعد الإبلاغ عن أي انتهاكات لشأن تعاطي المنشطات إلى لجنة البطولة إلزامياً على كافة الأطراف المشاركة في البطولة.

10.1.12 الهوية

يُحظر على اللاعبين تغطية الوجه أو محاولة إخفاء هويتهم عن الحكم. وبالتالي، يُحظر ارتداء القبعات على منصة المباريات.

10.1.13 المظهر

يلتزم اللاعبون بالمحافظة على نظافتهم الشخصية. وقبل المباراة، يجب أن يتبع اللاعبون تعليمات مسؤولي البطولة بشأن ماكياج منصة المباريات.

10.2 السلوك غير المهني

10.2.1 التحرش

يُحظر التحرش. ويُعرف التحرش على أنه أي أفعال ممنهجة وعدائية ومكررة تُجرى على مدار فترة زمنية كبيرة، أو وقائع فردية فاضحة بهدف عزل أحد الأشخاص أو نبذه أو التأثير على كرامته.

10.2.2 التحرش الجنسي

يُعرف التحرش الجنسي بأنه أي تصرفات جنسية غير مرغوب فيها. ويعتمد تقييم الموقف على ما إذا كانت الضحية ستعتبر هذا التصرف مرغوباً أو غير مرغوب فيه. ولن يكون هناك تسامح مع أي تهديدات أو إكراهات جنسية، أو تقديم إغراءات ببعض المزايا مقابل الحصول على خدمات جنسية.

10.2.3 التمييز والتشهير

يُحظر على أفراد الفريق إهانة كرامة أو نزاهة الدول، أو الأشخاص، أو مجموعة من الأشخاص باستخدام كلمات أو أفعال مهينة أو عنصرية على أساس العرق، أو اللون، أو الأصل الإثني أو الوطني أو الاجتماعي، أو الجنس، أو اللغة، أو الدين، أو الرأي السياسي أو أي رأي آخر، أو الوضع المالي أو وضع الولادة أو أي وضع آخر، أو التوجه الجنسي، أو أي سبب آخر.

10.2.4 التصريحات المتعلقة بالبطولة، وشركة تينسنت، ولعبة أونور أوف كينغز

يُحظر على اللاعبين إطلاق، أو تأييد، أو السماح بأي تصريح أو فعل يكون له تأثير يضر بمصلحة البطولة، أو شركة تينسنت والشركات التابعة لها، أو لعبة أونور أوف كينغز. ويخضع تقييم هذه التصريحات وفقاً لتقدير سلطة البطولة بشكل مُطلق.

10.2.5 سرية المعلومات

يُحظر على أي عضو في الفريق نشر أي معلومات حول البطولة دون إذن من لجنة البطولة. ويلزم أعضاء الفرق بالحفاظ على سرية المعلومات التي تُقدمها لهم لجنة البطولة.

10.2.6 التحقيق في سلوكيات اللاعب

عند اتصال مسؤولي البطولة بأحد أعضاء الفريق للتحقيق في سلوكياته؛ فإنه مُلزم بقول الحقيقة. ويتعرض العضو إلى العقوبة في حالة إخفاء المعلومات، أو تضليل مسؤول البطولة بصورة تؤدي إلى عرقلة التحقيقات.

10.2.7 الأنشطة الإجرامية

يُحظر على أعضاء الفرق المشاركة في أي أنشطة محظورة بموجب القانون العام، أو النظام الأساسي، أو المعاهدات، أو اللوائح الخاصة بالأمن العام.

10.2.8 السلوك المشين

يُحظر على أعضاء الفريق التورط في أي أنشطة تراها البطولة غير أخلاقية، أو مشينة، أو تتعارض مع القيم المعروفة للسلوك الأخلاقي السليم.

10.2.9 الإخلال بالنظام العام

يُحظر على أعضاء الفريق إتلاف الممتلكات العامة والإخلال بالنظام العام في منطقة المباريات، أو الأماكن العامة، من خلال أفعال تشمل المشاجرات أو سب الآخرين.

10.2.10 السلوك المُسيء

تُحظر إساءة معاملة حكام البطولة في منطقة المباريات أو في أي مناسبة عامة أخرى؛ باللفظ أو غير ذلك، إذ تُخالف هذه التصرفات الروح الرياضية الاحترافية.

10.2.11 الرشوة

يُحظر على أي عضو في الفريق تقديم أي هدية أو مكافأة للاعب، أو مدرب، أو مدير أو مسؤول في البطولة، أو موظف بشركة تينسنت، أو شخص متصل أو موظف من قبل أحد الفرق الأخرى في البطولة؛ وذلك في مقابل الحصول على خدمات موعودة تُقدم من خلال هزيمة الفريق المنافس أو محاولة هزيمته.

10.2.12 الهدايا

يُحظر على أعضاء الفريق قبول أي هدية، أو مكافأة، أو تعويضات مقابل خدمات موعودة، أو مُقدمة، أو ستُقدم لاحقاً فيما يتعلق بالمنافسة خلال المباريات.

10.2.13 عدم الامتثال

يُحظر على أعضاء الفريق رفض أو عدم الامتثال إلى تعليمات، أو قرارات اللجنة المُنظمة للبطولة.

10.2.14 التلاعب بنتائج المباريات

يُحظر على أعضاء الفريق التآمر للتلاعب بنتائج المباريات، أو عرض تقديم هذه الخدمة، أو الموافقة عليها. ويخضع اللاعب بنتائج المباريات، تحت أي ظرف، إلى أقصى عقوبة.

10.2.15 طلبات المستندات

تُطلب الوثائق، وبعض المستندات الأساسية الأخرى، في أوقات مختلفة من المسابقة طبقاً للجنة البطولة. وقد يخضع الفريق إلى العقوبات إذا لم تكتمل المستندات المطلوبة طبقاً للمعايير التي تحددها البطولة.

10.2.16 التورط في المقامرة

يُحظر على أعضاء الفريق، أو مسؤولي البطولة، بالمشاركة بشكل مباشر أو غير مباشر في المراهنة أو المقامرة على نتائج أي لعبة، أو مباراة، أو مسابقة تابعة للبطولة

11 العقوبات

عند اكتشاف ارتكاب أي عضو من الفرق المشاركة في البطولة لأي انتهاكات للقواعد المذكورة بالأعلى؛ يجوز للبطولة توقيع العقوبات التالية:

(أ) تحذير (تحذيرات) شفوية.

(ب) فقدان الحق في اختيار الجانب خلال المباريات الحالية أو المستقبلية.

(ت) فقدان الحق في استخدام حظر الأبطال خلال المباريات الحالية أو المستقبلية.

(ث) غرامة (غرامات) و/أو مصادرة الجائزة (الجوائز).

(ج) الإخراج من منطقة المباراة.

(ح) حظر اللاعب (اللاعبين) من منطقة المباراة.

خ) الفصل: يُسمح باستبدال اللاعب (اللاعبين) المفصولين من لاعبي الاحتياط؛ ويجب على البدلاء استخدام الأبطال وإعدادات اللعبة في المباراة الجارية. وإذا كان لدى الفريق أربعة لاعبين أو أقل لاستبدال اللاعب المفصول؛ ستقرر لجنة البطولة الحكم وفقًا لتقديرها الخاص.

د) مصادرة المباراة (الهزيمة المباشرة).

ذ) الإيقاف.

ر) الاستبعاد.

11.1 العقوبات في موقع المباراة

في حالة وقوع أي انتهاكات في أثناء المباريات الحية، سيصدر الحكم إشعارًا بالمخالفة في بطولة أونور أوف كينغز إلى اللاعب المُذنب؛ وذلك في صورة بطاقة حمراء أو بطاقة صفراء. وتعني البطاقة الصفراء تحذيرًا شديد اللهجة، بينما تؤدي البطاقة الحمراء إلى الطرد المباشر من المباراة.

11.2 الطرد من المباراة

أ) اللاعبون: يُمنح الفريق دقيقتين فقط لترتيب استبدال اللاعب المُستبعد من المباراة من قائمة اللاعبين المُسجلين، على أن يلعب البديل بنفس الأبطال مع استخدام نفس الإعدادات التي كان يلعب بها اللاعب المُستبعد. وفي حالة وجود أربعة لاعبين (أو أقل) فقط بالفريق مؤهلين للعب في المباراة؛ سيكون القرار النهائي في يد اللجنة المُنظمة للبطولة.

ب) المدرب: يُمنح الفريق دقيقتين فقط لترتيب استبدال العضو المُستبعد من فريق التدريب، من قائمة أعضاء الفريق المُسجلين، والذي يتولى المسؤوليات والحقوق والواجبات الخاصة بالمدرب الرئيسي بشكل مؤقت. وفي حالة عدم وجود أي بديل مؤهل للمدرب الرئيسي، تستمر المباراة دون المدرب، وتقع مسؤوليات والتزامات هذا المنصب على عاتق قائد الفريق.

12 الالتزامات

12.1 التعاون

تحتفظ لجنة البطولة بحقها في مطالبة اللاعبين بالتعاون مع المسؤولين في الأنشطة المتعلقة باللعبة؛ مثل الأنشطة الرسمية للبطولة، والمؤتمرات الصحفية، والمقابلات المختلفة، والأنشطة التي ينظمها رعاة البطولة؛ شرط ألا تؤثر هذه الأنشطة على طريقة لعبهم واستعداداتهم للمباريات. وقد يؤدي التخلف عن أداء هذه الأنشطة المذكورة إلى فرض عقوبات على اللاعب.

12.2 تعليمات المشجعين

يُلزم الفريق بتوجيه مشجعيه في منطقة المشجعين للحفاظ على النظام. ويُحظر على الفريق أي تصرف من شأنه أن يساهم في دفع أو تنظيم المشجعين بطريقة تُسبب اضطرابًا في سير المباريات؛ سواء بقصد أو بدون قصد. ويتحمل الفريق كافة العواقب الناتجة عن فشله في توجيه المشجعين بالشكل الصحيح.

13 ملحق

13.1 الطعن وسلطة التقدير المطلق

جميع القرارات المتعلقة بتفسير هذه القواعد، وأهلية اللاعبين، وجدولة وتنظيم البطولة، والعقوبات على سوء السلوك، مكفولة ضمن صلاحيات لجنة البطولة. ويمكن الطعن على قرارات اللجنة بشأن هذه القواعد. وسيخضع الطعن للتحكيم من قبل اللجنة التحكيمية للبطولة في مدة أقصاها 3 أيام عمل، على أن تكون نتيجة الطعن نهائية.

لا يجوز استغلال قرارات البطولة في أي مطالبات مالية، أو تعويضات قانونية أو إنصافية. ويُمنح المسؤولون الحق الكامل في اتخاذ القرارات النهائية خلال البطولة.

13.2 تغيير القواعد

يمكن أن تخضع هذه القواعد إلى التعديل أو الإضافة عليها من قبل البطولة من حين لآخر؛ وذلك لضمان اللعب النظيف ونزاهة البطولة ككل.

13.3 لوائح المباريات المهنية

يجب على اللاعبين وأعضاء الفريق الآخرين الالتزام بلوائح المباريات الاحترافية الصادرة عن البطولة.

13.4 التقدير المطلق

تحتفظ لجنة البطولة لأونور أوف كينغز بالتقدير المطلق طوال فترة البطولة.
