

The logo for HyperPlay is centered within a large white circle. The text "HYPER" is positioned above "PLAY". Both words are rendered in a bold, black, sans-serif font with rounded letterforms. The letters are closely spaced, and the overall design is clean and modern.

HYPER
PLAY

PERATURAN RESMI

Terakhir diubah: 19 April 2018

ISI

IKHTISAR

1. Persyaratan Kompetisi

1.1 Persyaratan Tim dan Pemain

1.1.1 Kualifikasi Nasional Hyperplay 2018 menuju Babak Grup dan Playoffs Hyperplay 2018

1.2 Persyaratan Nasional Hyperplay 2018

1.2.1 Penjelasan Kewarganegaraan

1.2.2 Surat Keterangan Kewarganegaraan

1.2.3 Bukti Kewarganegaraan

1.2.4 Kewarganegaraan Di Bawah Umur

1.2.5 Pasporsah Untuk Perjalanan

1.3 Larangan Bagi Pegawai Riot atau Garena

2. Peraturan Manajemen Tim dan Roster

2.1 Persyaratan Roster

2.1.1 Tim yang Lolos dari Kualifikasi

2.1.2 Pembatasan Pemain Individual Dalam Satu Tim

2.1.3 Pengecualian Persyaratan Roster

2.3 Pelatih Utama

2.4 Pengajuan Roster untuk Kualifikasi

2.5 Penggantian Pemain

2.6 Nama Tim, Team Tags dan Nama Pemain

2.7 Sponsorship

3. Perlengkapan Pemain

3.1 Pertandingan Online

3.2 Perlengkapan yang Disediakan Hyperplay

3.3 Perlengkapan yang Dimiliki Pemain atau Tim

3.4 Penggantian Perlengkapan

3.5 Pakaian Pemain dan Pelatih Utama

3.6 Aplikasi Komputer & Penggunaannya

3.7 Akun Client

3.8 Kontrol Audio

3.9 Campur Tangan Perlengkapan

4. Tata Letak Lokasi & Area Kompetisi

4.1 Akses Lokasi Umum

4.2 Area Pertandingan

5. Hadiah dan Kompensasi

5.1 Hadiah Hyperplay 2018

5.2 Hadiah In-game

[5.3 Hadiah di Luar Game](#)

[6. Struktur Liga](#)

[6.1 Definisi Istilah](#)

[6.1.1 Permainan](#)

[6.1.2 Pertandingan](#)

[6.2 Jadwal](#)

[6.3 Rincian Fase](#)

[6.3.1 Kualifikasi Nasional Hyperplay](#)

[6.3.2.1 Pengaturan Side](#)

[6.3.2.2 Tiebreakers](#)

[6.3.3 Playoff Hyperplay](#)

[6.3.3.1 King of the Hill](#)

[6.3.3.1.1 Pemilihan Side](#)

[6.3.3.2 Semi-Finals](#)

[6.3.3.3 Grand Finals](#)

[7. Proses Pertandingan](#)

[7.1 Penggantian Jadwal](#)

[7.2 Kedatangan di Lobby Permainan untuk Pertandingan Off-site](#)

[7.3 Tugas Wasit](#)

[7.3.1 Tanggung Jawab](#)

[7.3.2 Sikap Wasit](#)

[7.3.3 Pengesahan Keputusan](#)

[7.3.4 Pencegahan Judi](#)

[7.4 Versi Patch pada Kualifikasi Nasional Hyperplay](#)

[7.5 Versi Patch pada Babak Grup dan Playoffs Hyperplay](#)

[7.6 Persiapan dan Tanggung Jawab Pemain di Pertandingan Kualifikasi Hyperplay](#)

[7.7 Persiapan Pra-Tanding di Event Offline Hyperplay](#)

[7.8 Pengaturan Permainan](#)

[7.8.1 Permulaan Proses Pick / Ban](#)

[7.8.2 Pencatatan Proses Pick / Ban](#)

[7.8.3 Pengaturan Umum / Permainan](#)

[7.9 Fase Pick / Ban & Pemilihan Side](#)

[7.9.1 Tournament Draft](#)

[7.9.2 Larangan dalam Elemen Gameplay](#)

[7.9.3 Pemilihan Side dan Pengajuan Roster di Fase Group dan Playoffs](#)

[7.9.4 Waktu Transisi](#)

[7.9.5 Draft Mode](#)

[7.9.6 Kesalahan Pemilihan](#)

[7.9.7 Pertukaran Champion](#)

[7.9.8 Permulaan Permainan Setelah Pick/Ban](#)

[7.9.9 Permulaan Permainan Terkontrol](#)

[7.9.10 Load Client Lambat](#)

[8. Peraturan Permainan](#)

[8.1 Definisi Istilah](#)

[8.2 Game of Record](#)

[8.3 Penghentian Permainan](#)

[8.3.1 Pause Panitia](#)

[8.3.2 Pause Pemain](#)

[8.3.3 Melanjutkan Permainan](#)

[8.3.4 Pause Tidak Sah](#)

[8.3.5 Komunikasi Pemain Selama Penghentian Permainan Dalam Pertandingan Offline](#)

[8.4 Pengulangan Permainan](#)

[8.4.1 Pengulangan Sebelum GOR](#)

[8.4.2 Pengulangan Setelah GOR](#)

[8.4.3 Protokol Pengulangan](#)

[8.4.4 Protokol Pemulihan](#)

[8.4.4.1 Pengertian](#)

[8.4.4.1.1 Chronobreak](#)

[8.4.4.1.2 Bug](#)

[8.4.4.1.3 Minor Bug](#)

[8.4.4.2. Play Through Bug](#)

[8.4.4.3 Kegagalan Hardware Tidak Sengaja](#)

[8.4.4.4 Verifiable Bug](#)

[8.4.4.5 Situasi Terminal](#)

[8.4.4.6 Keadaan "Dead-Ball"](#)

[8.4.4.7 Korban](#)

[8.4.4.8 Pelaporan Segera](#)

[8.4.4.9 Kediaan dan Penggunaan Chronobreak](#)

[8.4.4.10 Minor Bug](#)

[8.4.4.11 Critical Bug](#)

[8.5 Pemberian Kemenangan Permainan](#)

[8.6 Proses Pasca-Permainan](#)

[8.7 Proses Pasca-Pertandingan](#)

[9. Tingkah Laku Pemain](#)

[9.1 Tingkah Laku Dalam Kompetisi](#)

[9.1.1 Permainan Tidak Adil](#)

[9.1.1.1 Kolusi](#)

[9.1.1.2 Integritas Kompetitif](#)

- [9.1.1.3 Peretasan](#)
- [9.1.1.4 Eksploitasi](#)
- [9.1.1.5 Layar Spektator](#)
- [9.1.1.6 Joki](#)
- [9.1.1.7 Program & Alat Ilegal](#)
- [9.1.1.8 Diskoneksi Sengaja](#)
- [9.1.1.9 Kebijakan Hyperplay](#)

[9.1.2 Kata Kotor dan Ujaran Kebencian](#)

[9.1.3 Perilaku Mengganggu / Hinaan](#)

[9.1.4 Perilaku Kasar](#)

[9.1.5 Gangguan Studio](#)

[9.1.6 Komunikasi Tidak Sah](#)

[9.1.7 Identitas](#)

[9.2 Perilaku Tidak Profesional](#)

[9.2.1 Tanggung Jawab Dalam Pasal](#)

[9.2.2 Pelecehan](#)

[9.2.3 Pelecehan Seksual](#)

[9.2.4 Diskriminasi dan Fitnah](#)

[9.2.5 Pernyataan Mengenai Hyperplay, Riot, Garena dan League of Legends](#)

[9.2.6 Hukuman Tribunal](#)

[9.2.7 Mengeluarkan Informasi Tanpa Persetujuan](#)

[9.2.8 Investigasi Perilaku Pemain](#)

[9.2.9 Perilaku Kriminal](#)

[9.2.10 Kejahatan Moral](#)

[9.2.11 Kerahasiaan](#)

[9.2.12 Penyuaapan](#)

[9.2.13 Hibah](#)

[9.2.14 Kepatuhan](#)

[9.2.15 Pengaturan Pertandingan](#)

[9.2.16 Permintaan Dokumen atau Lainnya](#)

[9.3 Keterkaitan dengan Penjudian](#)

[9.4 Tunduk Kepada Hukuman](#)

[9.5 Hukuman](#)

[9.6 Hak Untuk Merilis](#)

[10. Semangat Peraturan](#)

[10.1 Pengakhiran Keputusan](#)

[10.2 Perubahan Peraturan](#)

[10.3 Kepentingan Terbaik Untuk Hyperplay](#)

IKHTISAR

Hyperplay 2018 adalah sebuah turnamen League of Legends yang bertempat dan dikhususkan untuk partisipasi dalam Asia Tenggara. Acara ini adalah event nasional dan regional, yang mempertemukan tim dari beberapa negara bertanding untuk kemenangan dan kebanggaan negaranya. Peraturan ini dikhususkan untuk permainan di Hyperplay 2018 dan tidak untuk kompetisi, turnamen, atau pertandingan League of Legends (“LoL” atau “permainan) lainnya.

Peraturan ini berlaku untuk setiap peserta individual dan tim yang mendaftar untuk bertanding di Kualifikasi Nasional Hyperplay 2018, Group Stage dan Playoffs, juga untuk individu tambahan di tim tersebut (secara kolektif, “Anggota Tim”) seperti, namun tidak terbatas pada, pelatih, manajer, pemilik, sponsor, anggota inti, pemain pengganti dan staf lainnya.

Peraturan ini dirancang hanya untuk menjamin integritas pertandingan kompetitif LoL di Hyperplay, dan membuat wadah pertandingan yang setara untuk semua tim yang berpartisipasi. Peraturan terstandarisasi ini bermanfaat untuk semua pihak yang terlibat di pertandingan kompetitif LoL, termasuk tim, pemain dan manajer.

Hyperplay 2018 terdiri dari tiga fase, dan peraturan dalam dokumen ini akan merefleksikannya:

- a) Kualifikasi Nasional Hyperplay 2018
- b) Babak Grup Hyperplay 2018
- c) Babak Playoffs Hyperplay 2018

Kualifikasi Nasional Hyperplay 2018 secara umum, ditujukan untuk mencari satu (1) tim perwakilan nasional dari setiap sepuluh (10) negara Asia Tenggara seperti pada daftar di bawah ini, untuk Babak Grup dan Playoffs Hyperplay 2018:

1. Singapura
2. Malaysia
3. Indonesia
4. Thailand
5. Vietnam
6. Filipina
7. Kamboja
8. Laos
9. Myanmar
10. Brunei

1. Persyaratan Kompetisi

Supaya berhak mengikuti Hyperplay 2018, setiap tim harus memenuhi syarat yang tertera di bawah ini:

1.1 Persyaratan Tim dan Pemain

1.1.1 Kualifikasi Nasional Hyperplay 2018 menuju Babak Grup dan Playoffs Hyperplay 2018

Kualifikasi Nasional Hyperplay 2018 dirancang untuk memperkenalkan tim yang akan mewakili negara yang berpartisipasi dalam Babak Grup dan Playoffs Hyperplay 2018. Supaya memenuhi mandat ini, semua tim yang bertanding di Hyperplay 2018 dan pertandingan yang berhubungan dengan Hyperplay 2018 harus memenuhi syarat tim yang berpartisipasi di Hyperplay 2018 termasuk persyaratan bahwa “Roster Aktif” (semua enam (6) pemain) harus memiliki kewarganegaraan dari negara tempat mereka bertanding, dan akan mewakili.

Untuk dapat dianggap memenuhi persyaratan bermain di Hyperplay 2018, seorang peserta harus memiliki usia ENAM BELAS (16) tahun di tanggal 11 May 2018.

1.2 Persyaratan Nasional Hyperplay 2018

1.2.1 Penjelasan Kewarganegaraan

Setiap peserta diharuskan memiliki kebangsaan dari negara tempat ia bertanding dan akan mewakili. Untuk memenuhi poin 1.2.1 ini, seorang peserta dapat dikategorikan memiliki kebangsaan jika pemain tersebut merupakan seorang warga negara yang sah dari negara kebangsaannya.

1.2.2 Surat Keterangan Kewarganegaraan

Setiap peserta harus memberikan bukti dari kewarganegaraan mereka dalam partisipasi di Kualifikasi Nasional Hyperplay 2018, dengan memberikan bukti kewarganegaraan yang tertera dalam poin 1.2.3. Setiap tim bertanggungjawab untuk memastikan bahwa peserta mereka memenuhi persyaratan dalam poin 1.2 ini. Merupakan sebuah pelanggaran peraturan, bagi tim dan pemain, apabila seorang pemain (atau orangtua atau walinya) memberikan informasi yang palsu, menyesatkan dan tidak lengkap yang mengakibatkan misklasifikasi dari kewarganegaraan dan negara asal sang peserta.

1.2.3 Bukti Kewarganegaraan

Setiap pemain berusia di atas DELAPAN BELAS (18) tahun dapat membuktikan kewarganegaraannya dengan memberikan bukti dalam bentuk dokumen untuk menunjukkan kewarganegaraan dari negara yang ingin dipartispasi. Bukti dokumen tersebut dapat berupa salah satu atau lebih dari:

- i. **Dokumen Resmi Pemerintah.** Seorang peserta dapat membuktikan kewarganegaraannya dengan memberikan satu atau lebih dokumen pencatatan resmi dari pemerintah seperti: Kartu Tanda Penduduk (KTP), Surat Ijin Mengemudi (SIM),

Kartu Keluarga (KK) atau Akta Kelahiran yang memperlihatkan kewarganegaraan sang peserta.

1.2.4 Kewarganegaraan Di Bawah Umur

Peserta yang berusia di atas ENAM BELAS (16) tahun namun di bawah DELAPAN BELAS (18) tahun dapat membuktikan kewarganegaraannya dengan cara di bawah ini:

i. **Dokumen Resmi Pemerintah.** Seorang peserta dapat membuktikan kewarganegaraannya dengan memberikan dokumen pencatatan resmi dari pemerintah seperti: Kartu Tanda Penduduk (KTP) atau Surat Ijin Mengemudi (SIM) yang memperlihatkan kewarganegaraan sang peserta.

ii. **Catatan Dari Orangtua.** Dalam kondisi dimana Dokumen Resmi Pemerintah (seperti tertera di atas) tidak tersedia, maka seorang peserta dapat membuktikan kewarganegaraannya melalui (i) memberikan bukti dokumen atas hubungan orangtua dan anak, seperti Akta Kelahiran yang memperlihatkan nama orangtua, dan (ii) bukti bahwa orangtua peserta merupakan warga negara dari negara tempat ia bertanding.

iii. **Persetujuan Orangtua.** Untuk peserta berusia di bawah DELAPAN BELAS (18) tahun, orangtua atau wali sang peserta diharuskan membuat surat persetujuan untuk mengizinkan anak mereka bepergian dan bertanding dalam turnamen di Singapura.

1.2.5 Paspur Sah Untuk Perjalanan

Seluruh partisipan di Hyperplay 2018 harus memiliki paspor sah untuk bepergian menuju Singapura.

1.3 Larangan Bagi Pegawai Riot atau Garena

Pemilik, manajer, pelatih, pemain inti dan pemain cadangan (“Anggota tim”) tidak boleh merupakan pegawai dari Riot Games Inc. atau Garena Online Pte Ltd atau afiliasinya saat memulai atau dalam waktu tertentu selama Hyperplay 2018 berlangsung. “Afiliasi” didefinisikan sebagai setiap individu yang memiliki atau mengendalikan, dalam kepemilikan atau pengendalian, atau dalam kepemilikan atau pengendalian bersama dengan Pemilik. “Pengendalian” berarti memiliki kuasa, dalam bentuk apapun, untuk menentukan kebijakan atau manajemen dari sebuah tim, melalui kuasa untuk memilih, mengangkat atau menyetujui, secara langsung atau tidak langsung, direktur, petugas, manajer, atau pengawas dari tim tersebut.

2. Peraturan Manajemen Tim dan Roster

2.1 Persyaratan Roster

Setiap tim diharuskan menjaga ENAM (6) pemain dalam setiap waktu selama Hyperplay 2018 berlangsung; lima pemain utama (inti), dan satu orang pemain pengganti (secara kolektif, "Roster Aktif").

Komite Kualifikasi Hyperplay 2018 memiliki hak untuk menetapkan secara sah dan mengikat perihal persyaratan roster ini.

2.1.1 Tim yang Lolos dari Kualifikasi

Tim yang lolos kualifikasi dari setiap babak turnamen sebelumnya harus mempertahankan semua anggota dari "Roster Aktif" yang mengamankan babak kualifikasi. Sebagai contoh, sebuah tim harus mempertahankan semua ENAM (6) anggota dari "Roster Aktif" yang mereka miliki selama Kualifikasi Nasional Hyperplay untuk Babak Grup Hyperplay. Persetujuan atas kasus-kasus spesifik akan berada di bawah kebijakan Panitia Hyperplay dan ditentukan berdasarkan kasus.

2.1.2 Pembatasan Peserta Individual Dalam Satu Tim

Peserta hanya diperbolehkan bertanding untuk satu tim Hyperplay dimana pemain tersebut mendaftar. Peserta tidak akan diizinkan untuk mendaftar atau berkompetisi untuk lebih dari satu tim secara bersamaan dan tidak dapat terdaftar di Roster tim lainnya. Pemain tidak dapat memiliki perjanjian kontrak atau keuangan dengan tim lain kecuali secara tegas diizinkan secara tertulis. Pemain hanya dapat dikontrak ke dalam satu tim untuk Hyperplay. Secara terpisah, untuk uji tuntas, jika pemain saat ini memiliki kontrak dengan tim di negara lain, sang pemain harus mengungkapkan informasi tersebut.

2.1.3 Pengecualian Persyaratan Roster

Dalam keadaan khusus, seperti masalah visa sementara atau skorsing dari kompetitif, persyaratan Roster dapat dibebaskan sementara. Pemberian pengecualian ini berdasarkan kebijakan mutlak dari Panitia Hyperplay.

2.1.3.1 Peraturan Mayoritas

Selama TIGA (3) anggota Tim Pemenang Kualifikasi Nasional dapat berpartisipasi dalam turnamen Hyperplay 2018, tim dapat terus berkompetisi sebagai tim nasional untuk negara mereka dan "Pengecualian Persyaratan Roster" akan diaktifkan untuk memungkinkan mereka mendapatkan anggota baru jika terjadi keadaan yang tidak terduga.

Pemberian "Pengecualian Persyaratan Roster" ini ditentukan atas kebijakan panitia turnamen dan modifikasi Roster menggunakan aturan tersebut membutuhkan persetujuan resmi.

2.2 Pelatih Utama

Setiap tim diizinkan, tetapi tidak diharuskan, memiliki pelatih yang ditunjuk sebagai pelatih resmi untuk sebuah tim. Pelatih akan diizinkan berada di tempat untuk setiap pertandingan yang diikuti oleh tim. Pelatih hanya dapat mewakili satu tim dalam kapasitas apa pun. Persetujuan dari pelatih utama akan berada di kebijakan panitia Hyperplay dan ditentukan berdasarkan kasus. Jika tim tidak memiliki Pelatih Utama, tim dapat mengirim Pemain Pengganti ke atas panggung sebagai penasehat mereka untuk proses persiapan dan proses Pick / Ban di pertandingan, di mana mereka akan menjalankan fungsi yang sama dengan pelatih.

2.4 Pengajuan Roster untuk Kualifikasi

Perubahan daftar tidak akan diizinkan setelah periode pendaftaran Hyperplay telah berakhir (11 Mei 23:59 WIB). Persetujuan dari kasus tertentu merupakan kebijakan panitia Hyperplay dan ditentukan berdasarkan kasus.

Pengajuan itu juga harus mencakup semua informasi pribadi yang diminta tentang Tim dan Anggota Tim oleh kompetisi regional atau panitia Hyperplay. Ini termasuk nickname in-game anggota (bersama dengan ejaan dan kapitalisasi yang diinginkan).

2.5 Penggantian Pemain

Pergantian pemain hanya dapat dilakukan antara anggota tim yang berada di "Roster Aktif" atau "Cadangan". Panitia Hyperplay berhak untuk menyetujui atau menolak permintaan tersebut, berdasarkan kelayakan para pemain yang terlibat dan kepatuhan dengan aturan dari permintaan tersebut.

Penggantian pemain harus menghasilkan tim untuk memiliki Roster yang memenuhi syarat.

Permintaan untuk mengubah daftar pemain untuk pertandingan pertama tim hari itu harus dilakukan oleh Kapten Tim dan harus dilaporkan selambat-lambatnya 22:00 WIB malam sebelumnya, atau SATU (1) jam setelah pertandingan terakhir mereka, sesuai dengan kondisi yang berlaku terakhir. Ketika sebuah tim memainkan banyak permainan di hari yang sama, mereka harus mengirimkan perubahan roster 5 menit setelah Nexus meledak.

Dalam keadaan darurat, tim akan diberikan sejumlah waktu, yang akan ditentukan oleh Panitia Hyperplay, untuk menemukan pemain pengganti langsung untuk Roster mereka. Jika pengganti tidak dapat ditemukan, tim dianggap menyerah. Panitia Hyperplay akan menentukan hal-hal yang memenuhi syarat sebagai keadaan darurat.

2.6 Nama Tim, Team Tags dan Nama Pemain

Sampai Babak Grup Hyperplay 2018, tim diizinkan memberikan Team Tag berupa DUA sampai TIGA (2-3) karakter untuk ditambahkan ke depan Nickname setiap pemain pada server yang digunakan untuk

pertandingan yang disiarkan (baik di Tournament Realm atau Live Server). Team Tag ini dapat termasuk huruf besar dan angka 0-9.

Nama Summoner memiliki batas 12 karakter, dan dapat termasuk huruf besar, huruf kecil, angka 0-9, atau spasi tunggal di antara kata-kata saja. Tidak ada karakter khusus tambahan yang dapat diizinkan untuk nama tim atau Team Tag. Nama Summoner dan tim tidak boleh berisi: kata-kata kasar atau kata-kata kotor; turunan dari champion LoL atau nama karakter lain yang serupa; atau turunan dari produk atau layanan yang dapat menimbulkan kebingungan.

Semua Team Tag, Nama Tim, dan Nickname harus disetujui oleh Panitia Hyperplay sebelum digunakan dalam permainan. Perubahan nama tidak diperbolehkan kecuali dalam keadaan tertentu, dan harus disetujui oleh Panitia Hyperplay sebelum digunakan dalam pertandingan Hyperplay. Setiap perubahan visual untuk nama tim, dll harus dilakukan 72 jam sebelum pertandingan Hyperplay pertama dalam minggu kualifikasi tersebut. Panitia Hyperplay memiliki wewenang untuk menolak nama tim atau Summoner jika itu tidak mencerminkan standar yang diinginkan oleh Hyperplay. Sebuah tim akan diberitahu oleh panitia Hyperplay jika nama mereka tidak memenuhi standar, dan tim atau pemain yang bersangkutan akan diizinkan untuk mengubah nama mereka.

Selama Babak Grup dan Playoffs Hyperplay 2018, nama tim dan Team Tag tidak lagi berlaku karena tim yang memenangkan kualifikasi akan diberikan tag TIGA (3) karakter dari negara yang mereka wakili. Selama Babak Grup dan Playoffs, Nickname dapat mencakup huruf besar, huruf kecil, angka 0-9, memiliki spasi tunggal di antara kata-kata, tidak boleh melebihi 12 karakter termasuk spasi dan hanya dapat menggunakan karakter bahasa Inggris.

2.7 Sponsorship

Sebuah tim Hyperplay dapat memperoleh sponsor untuk Hyperplay 2018. Namun, tidak boleh ada logo dan nama-nama merek yang akan ditampilkan oleh pemain di jersey atau Nickname mereka selama permainan LoL, berhubungan dengan materi yang terkait dengan LoL, atau selama Hyperplay.

3. Perlengkapan Pemain

3.1 Pertandingan Online

Untuk semua pertandingan di luar lokasi (online), peserta diharapkan untuk menyediakan semua peralatan mereka sendiri. Ini termasuk, tetapi tidak terbatas pada, komputer, keyboard, mouse, dan program audio.

Pemain juga harus bertanggungjawab atas perlindungan komputer mereka dari DDOS atau ancaman lainnya. Atas permintaan, Panitia Hyperplay dapat membantu mengidentifikasi sarana yang memungkinkan pemain untuk melindungi komputer mereka, tetapi tanggung jawab eksklusif untuk perlindungan ini akan jatuh pada pemain dan tim. Selain itu, stabilitas hardware dan koneksi internet pemain adalah tanggung jawab pemain itu sendiri.

Untuk menghindari keraguan, semua peraturan dalam Pasal 3 (kecuali untuk 3.1) hanya berlaku untuk pertandingan langsung, dimana tim secara fisik hadir di tempat resmi yang ditunjuk oleh Panitia Hyperplay.

3.2 Perlengkapan yang Disediakan Hyperplay

Untuk pertandingan dalam lokasi, Panitia Hyperplay akan menyediakan, dan peserta Hyperplay hanya akan menggunakan, perlengkapan dengan kategori sebagai berikut:

- i. PC & Monitor
- ii. Meja dan Kursi

Sesuai permintaan pemain Hyperplay, Panitia Hyperplay akan menyediakan perlengkapan berikut untuk digunakan dalam pertandingan offline.

- i. Keyboard PC
- ii. Mouse PC
- iii. Mousepad
- iv. Headset and Microphone

Perlengkapan yang disediakan Hyperplay hanya berhak ditentukan, dipilih dan dipertimbangkan oleh pihak Hyperplay.

3.3 Perlengkapan yang Dimiliki Pemain atau Tim

Selama pertandingan live di studio, pemain dapat membawa perlengkapan dengan kategori seperti berikut, yang dimiliki oleh pemain atau tim mereka sendiri:

- i. Keyboard PC
- ii. Mouse PC & cord holder
- iii. Mousepad
- iv. Earbud

Sebelum pemain dapat menggunakan perlengkapan milik mereka sendiri pada lokasi, perlengkapan ini harus diperiksa dan disetujui oleh panitia Hyperplay. Perlengkapan yang tidak mendapatkan persetujuan atau perlengkapan yang dicurigai oleh Panitia Hyperplay memberikan keuntungan yang tidak adil tidak

diperbolehkan untuk digunakan. Jika perlengkapan pemain dianggap tidak disetujui, maka pemain harus menggunakan perlengkapan milik Hyperplay.

Dalam kebijakan mereka, Panitia Hyperplay dapat melarang penggunaan segala bentuk perlengkapan dengan alasan keamanan atau keselamatan turnamen, atau efisiensi atau efektifitas operasional. Tidak boleh ada perlengkapan atau hardware yang dimiliki pemain atau tim untuk dibawa ke dalam Area Pertandingan jika itu menampilkan atau menonjolkan nama, kesamaan atau logo perusahaan atau brand yang merupakan kompetitor Garena, Riot Games, atau LoL.

3.4 Penggantian Perlengkapan

Jika masalah teknis atau perlengkapan dicurigai oleh Panitia Hyperplay setiap saat, pemain atau panitia Hyperplay dapat meminta tinjauan teknis atas situasi tersebut. Teknisi di lokasi pertandingan akan mendiagnosa dan mengatasi masalah sesuai kebutuhannya. Teknisi dapat meminta Panitia Hyperplay untuk mengganti peralatan apa pun, atas kebijakan mereka sendiri. Jika teknisi tempat tidak tersedia, Panitia Turnamen akan masuk untuk mendiagnosis dan memecahkan masalah jika diperlukan. Keputusan tentang penggantian peralatan apapun hanya berdasarkan kebijakan Hyperplay. Jika seorang pemain ingin menggunakan peralatan pengganti pribadi, pemain harus menggunakan peralatan yang telah disetujui sebelumnya oleh Panitia Hyperplay, jika tidak mereka akan diberikan peralatan pengganti oleh Panitia Hyperplay.

3.5 Pakaian Pemain dan Pelatih Utama

Dalam pertandingan yang dimainkan secara offline (misalnya: warnet, kantor Garena atau lokasi yang ditentukan Garena), pemain harus mengenakan pakaian tubuh bagian atas yang sesuai, celana dan sepatu tertutup. Untuk menghindari keraguan, celana olahraga, celana atletik, dan / atau celana piyama tidak akan dianggap pakaian yang pantas. Jersey dan pakaian selalu tunduk pada tinjauan dan kebijaksanaan dari Panitia Hyperplay.

Pemain dan Pelatih Utama diwajibkan untuk mengenakan seragam resmi Tim Nasional selama Playoff Hyperplay dan wawancara sebelum / sesudah pertandingan. Ini dapat diberikan oleh Panitia Hyperplay sebelum Playoffs, selama Babak Grup.

Jaket dapat dipakai di Area Pertandingan selama pertandingan offline, tetapi harus dikeluarkan dari Area Pertandingan oleh anggota tim sebelum dimulainya Pemilihan Champion. Tidak ada pakaian lain yang boleh dikenakan selama pertandingan offline. Semua pakaian tim harus memiliki desain yang sama.

Topi dan Hoodies tidak diizinkan.

Pemain dan Pelatih Utama tidak dapat menutupi wajah mereka atau mencoba untuk menyembunyikan identitas mereka dari Panitia Hyperplay. Panitia Hyperplay harus dapat membedakan identitas setiap Pemain dan Pelatih Utama setiap saat. Panitia Hyperplay dapat menginstruksikan Pemain dan Pelatih Utama untuk melepaskan bahan apa pun yang menghambat identifikasi Pemain dan Pelatih Utama atau merupakan gangguan bagi Pemain lain, Pelatih Utama, atau Panitia Hyperplay.

Panitia Hyperplay berhak untuk menolak masuk atau melanjutkan partisipasi dalam pertandingan untuk anggota tim mana pun yang tidak mematuhi aturan pakaian.

3.6 Aplikasi Komputer & Penggunaannya

Pemain dilarang menginstal program mereka sendiri pada komputer yang disediakan Hyperplay dan harus menggunakan hanya program yang disediakan oleh Hyperplay. Jika seorang pemain ingin menginstal program ke komputer, ia harus terlebih dahulu meminta izin dari panitia Hyperplay.

3.6.1 Voice Chat. Voice chat hanya akan disediakan melalui software voice chat yang dipasang di Komputer Hyperplay. Panitia Hyperplay dapat memantau audio tim berdasarkan kebijakan Hyperplay.

3.6.2 Media Sosial dan Komunikasi. Dilarang menggunakan komputer Hyperplay untuk melihat atau memposting di media sosial atau situs komunikasi apa pun. Ini termasuk, tetapi tidak terbatas pada, Facebook, Twitter, forum online / papan pesan dan email.

3.6.3 Peralatan Tidak Perlu. Dilarang menghubungkan peralatan yang tidak perlu, seperti telepon seluler, flash drive atau pemutar MP3 ke komputer Hyperplay, dengan alasan apapun.

3.7 Akun Client

Pemain akan diharuskan menggunakan akun pribadi LoL mereka selama Kualifikasi Nasional kecuali jika ditentukan oleh Panitia Hyperplay. Untuk negara tertentu (Kamboja, Laos, Myanmar dan Brunei), akun League of Legends dapat disediakan ke pemain sesuai permintaan, dan hanya oleh Panitia Hyperplay, selama turnamen Hyperplay berlangsung.

Dalam pertandingan offline yang berlangsung di Tournament Realm, Babak Grup Hyperplay dan Babak Playoffs Hyperplay, pemain akan disediakan akun Tournament Realm oleh Panitia Hyperplay.

Pemain bertanggungjawab dengan konfigurasi akun sesuai preferensi mereka. Nama Summoner akun tersebut hanya boleh diatur sesuai nickname turnamen resmi pemain, yang disetujui Hyperplay.

3.8 Kontrol Audio

Headphone harus diletakkan tepat di telinga pemain, dan harus ada disana selama durasi permainan berlangsung. Pemain tidak diperbolehkan menghambat penempatan headphone dengan cara apapun atau memakai barang, termasuk topi, syal atau pakaian lainnya, di antara headphone dan telinga pemain.

3.9 Campur Tangan Perlengkapan

Pemain tidak boleh menyentuh atau mengendalikan perlengkapan yang dimiliki atau disediakan kepada rekan satu timnya setelah pertandingan dimulai. Pemain yang membutuhkan bantuan dalam perlengkapan mereka harus meminta bantuan kepada Panitia Hyperplay.

4. Tata Letak Lokasi & Area Kompetisi

4.1 Akses Lokasi Umum

Akses ke area terlarang pada tempat offline untuk pertandingan turnamen resmi dibatasi hanya untuk anggota tim, kecuali jika disetujui, sebelumnya, oleh Panitia Hyperplay.

Penonton tidak diizinkan untuk mengakses area terlarang ini kecuali secara khusus dimintai dan disetujui sebelumnya oleh Panitia Hyperplay. Izin untuk memberikan akses ini merupakan kebijakan dari Panitia Hyperplay.

4.2 Area Pertandingan

“Area Pertandingan” terdiri dari area yang mengelilingi PC kompetisi yang digunakan selama pertandingan. Selama permainan pertandingan berlangsung, kehadiran anggota tim di area pertandingan dibatasi hanya untuk pemain inti yang bermain.

4.2.1 Pelatih Utama atau Pemain Pengganti. Pelatih Utama harus hadir di area pertandingan selama proses persiapan pertandingan dan proses Pick / Ban, tetapi harus pergi setelah fase Pick / Ban dan tidak dapat kembali sampai akhir pertandingan, setelah diberi isyarat oleh Panitia Hyperplay.

Jika tidak memiliki Pelatih Utama, tim harus mengirim Pemain Pengganti ke area pertandingan untuk proses persiapan pertandingan dan proses Pick / Ban. Jika tim tidak memiliki Pelatih Utama dan mereka memilih untuk mengganti Pemain Pengganti mereka sebagai Pelatih di area pertandingan, maka sang Pemain Pengganti tidak dapat dimasukkan ke dalam permainan sebagai Pemain Pengganti dalam pertandingan tersebut.

4.2.2 Peralatan Nirkabel. Perangkat nirkabel, termasuk telepon selular dan tablet, tidak diperbolehkan di area pertandingan ketika para pemain terlibat dalam permainan aktif, termasuk selama fase Pick / Ban, pause, remake, dan di antara pertandingan dengan permainan lebih dari satu (contoh: best of 3 dan best of 5). Panitia Hyperplay atau Manajer Tim akan bertanggung jawab untuk mengumpulkan perangkat tersebut dari pemain di area pertandingan dan mengembalikannya setelah pertandingan berakhir.

4.2.3 Larangan Makanan dan Minuman. Tidak boleh ada makanan yang diperbolehkan di area pertandingan. Hanya air mineral dan minuman energi yang diperbolehkan di area pertandingan. Air mineral dan minuman energi akan disediakan oleh Panitia Hyperplay.

5. Hadiah dan Kompensasi

5.1 Hadiah Hyperplay 2018

Tim yang mendapatkan posisi pertama dari Kualifikasi Nasional dan mendapatkan semua biaya perjalanan ke Singapura, mereka harus berpartisipasi dalam turnamen Hyperplay 2018 di Singapore Indoor Stadium. Kegagalan dalam melakukan hal ini berarti mereka kehilangan hadiah juara pertama.

5.2 Hadiah In-game

Hadiah in-game dari Kualifikasi Nasional akan diberikan dalam jangka waktu dua (2) minggu setelah turnamen selesai. Dalam kondisi awal, pemberian hadiah tim akan dibagi kepada 5 pemain inti yang terdaftar dalam turnamen secara resmi.

Sebagai contoh, jika sebuah tim dengan 5 “pemain utama” dan 1 “pemain cadangan” memenangkan hadiah sebesar 5000 RP, hanya setiap pemain inti boleh menerima masing-masing 1000 RP kecuali dalam permintaan khusus dari tim tersebut.

5.3 Hadiah di Luar Game

Hadiah di luar game akan diberikan kepada perwakilan dari organisasi regional di akhir Kualifikasi Nasional dan/atau Grand Final Hyperplay. Perwakilan tersebut akan bertanggung jawab untuk membagikan hadiah yang telah diterima kepada anggota tim pemenang dalam jangka waktu DUA (2) bulan sejak diterima dari Panitia Hyperplay. Hyperplay berhak menahan hadiah jika tim ditemukan melanggar salah satu bagian dalam peraturan ini atau tidak menunjukkan sikap profesional dan sportif.

6. Struktur Liga

6.1 Definisi Istilah

6.1.1 Permainan

Sebuah kejadian kompetisi yang terjadi dalam map Summoner's Rift yang dimainkan sampai pemenang ditentukan dari salah satu metode berikut, berdasarkan yang lebih dahulu tercapai: (a) penyelesaian objektif terakhir (penghancuran Nexus), (b) tim lawan menyerah (Surrender), © tim mengundurkan diri, atau (d) Pemberian Kemenangan Permainan (lihat poin 8.5)

6.1.2 Pertandingan

Rangkaian permainan yang dimainkan sampai satu tim memenangkan mayoritas dari total permainan (contoh: memenangkan dua dari tiga permainan ("best of three"); memenangkan tiga dari lima permainan ("best of five")). Tim yang menang akan mendapatkan poin kemenangan dalam format liga, atau lolos ke babak selanjutnya dalam format turnamen.

6.2 Jadwal

6.2.1 Kualifikasi Nasional Hyperplay

Babak Kualifikasi Indonesia Hyperplay 2018 akan dilaksanakan pada hari Sabtu, 26 Mei 2018 (kualifikasi pertama) dan Sabtu, 2 Juni 2018 (kualifikasi kedua) mulai pukul 13:00 WIB sampai selesai. Babak kualifikasi hanya berlangsung dalam satu hari, kecuali dalam kondisi dimana turnamen tidak memungkinkan untuk diselesaikan dalam satu hari. Dalam kondisi tersebut, Panitia Hyperplay akan mengumumkan jadwal lanjutan dari kualifikasi nasional Hyperplay kepada seluruh pemain.

6.2.2 Babak Grup, Playoffs dan Final Hyperplay

Panitia Hyperplay akan mengumumkan jadwal Babak Grup, Playoffs dan Final setelah Kualifikasi Nasional berakhir.

6.3 Rincian Fase

6.3.1 Kualifikasi Nasional Hyperplay

Tim yang mendaftarkan diri untuk berpartisipasi di Kualifikasi Nasional akan ditempatkan pada braket kualifikasi negara yang dituju melalui pengundian secara acak oleh Panitia Hyperplay. Tim akan bertanding dalam format Best of 1, Single Elimination secara online sebanyak yang dibutuhkan sampai terdapat DELAPAN (8) tim yang tersisa di braket per negara. DELAPAN (8) tim ini akan lolos ke babak Playoffs Kualifikasi Nasional yang akan mencari SATU (1) tim yang berhak menjadi perwakilan negara tersebut.

Babak Perempatfinal, Semi-Final dan Final Kualifikasi Nasional akan berlangsung dalam format Best-of-3.

Sepuluh negara yang berpartisipasi menjalankan Kualifikasi Nasional dengan cara di atas.

Panitia Hyperplay akan mengirimkan komunikasi kepada semua tim yang telah mendaftar mengenai jadwal kualifikasi, persiapan permainan dan sarana komunikasi ketika timbul masalah atau pertanyaan.

6.3.2 Babak Grup Hyperplay

SEPULUH (10) tim perwakilan tiap negara akan dibagi ke dalam 2 Grup. Grup ini akan ditentukan melalui pengundian secara acak dari tiga pool.

POOL 1: Thailand dan Vietnam

POOL 2: Singapura, Malaysia, Indonesia and Filipina

POOL 3: Kamboja, Laos, Myanmar, Brunei

Setiap Grup akan memiliki SATU (1) tim dari POOL 1, DUA (2) tim dari POOL 2 dan DUA (2) tim dari POOL 3.

Babak Grup akan memiliki DUA (2) kali Single Round Robin, SATU (1) untuk setiap grup dan akan diadakan selama DUA (2) hari. Setiap pertandingan berlangsung dalam format Best-of-1. Skor akhir dari setiap tim akan menentukan seeding mereka di Grup masing-masing.

6.3.2.1 Pemilihan Side

Penentuan pemilihan side akan dilakukan secara acak kepada tim sebelum pertandingan di Babak Grup dimulai. Setiap tim akan memiliki kesempatan sebanyak dua kali untuk memilih side sepanjang Babak Grup.

6.3.2.2 Tiebreaker

Dalam situasi tiebreaker, atau ketika ada dua atau lebih tim yang memiliki skor akhir yang sama dalam satu grup, rekor head to head dari tim dalam tiebreaker akan menentukan. Jika rekor head to head mereka identik, metode berikut ini akan digunakan untuk menentukan seeding tiebreaker.

Two-Way Tie

Jika ada dua tim yang seri di grup mereka, pertandingan head to head akan dilaksanakan. Pemilihan side untuk pertandingan tiebreaker head to head akan ditentukan melalui tos koin setelah kebutuhan untuk melaksanakan pertandingan tiebreaker terjadi. Tim pemenang tos koin perlu memberikan pilihan side mereka kepada Panitia Hyperplay segera setelah memenangkan tos koin.

Three-Way Tie

Jika tiga atau lebih tim seri, total waktu kemenangan permainan (yaitu jumlah total waktu yang dibutuhkan tim untuk memenangkan permainan mereka) akan dihitung untuk masing-masing tim. Dalam situasi three-way tie, kedua tim dengan total waktu pertandingan total tertinggi (yaitu kedua tim yang membutuhkan waktu permainan paling lama untuk memenangkan game mereka) akan memainkan satu pertandingan tiebreak. Pihak yang kalah dari permainan tersebut akan dianggap berada di posisi terendah di antara tim yang seri, dan pemenang dari pertandingan itu akan memainkan pertandingan tiebreak tunggal melawan tim ketiga (yang dianggap telah membutuhkan waktu permainan paling sedikit untuk memenangkan pertandingan mereka, dari tiga tim

yang seri). Pemenang pertandingan tiebreak kedua itu akan dianggap sebagai unggulan tertinggi di antara tim yang seri dan tim yang kalah akan dianggap sebagai unggulan tengah di antara tim-tim yang seri. Hak untuk memilih side didapatkan tim dengan waktu kemenangan yang lebih singkat.

Four-Way Tie

Dalam situasi empat tim seri, kedua tim dengan total waktu pertandingan total tertinggi akan memainkan satu pertandingan tiebreaker. Pihak yang kalah dari permainan tersebut akan dianggap berada di posisi terendah di antara tim-tim yang seri, dan pemenang pertandingan itu akan memainkan pertandingan tiebreak tunggal melawan tim ketiga (yang dianggap memiliki jumlah waktu permainan paling sedikit kedua untuk memenangkan permainan mereka, dari empat tim yang seri). Pemenang pertandingan tiebreak kedua itu akan bermain melawan tim keempat (diidentifikasi telah mengambil waktu permainan paling sedikit untuk memenangkan pertandingan mereka, dari empat tim yang seri). Pemenang pertandingan tiebreak ketiga itu akan dianggap sebagai unggulan tertinggi di antara tim yang terikat dan tim yang kalah akan dianggap yang kedua di antara tim yang terikat. Hak untuk memilih side didapatkan tim dengan waktu kemenangan yang lebih singkat.

Five-Way Tie

Dalam situasi lima tim seri, dua tim dengan total waktu pertandingan tertinggi akan memainkan satu pertandingan tiebreaker. Pihak yang kalah dari permainan tersebut akan dianggap berada di posisi terendah di antara tim-tim yang seri, dan pemenang pertandingan akan memainkan tiebreak tunggal melawan tim ketiga (diidentifikasi sebagai tim kedua dengan total waktu pertandingan terbanyak untuk memenangkan permainan, dari lima tim yang seri). Pemenang dari permainan tiebreak kedua akan memainkan tiebreak permainan tunggal melawan tim keempat (diidentifikasi sebagai tim ketiga dengan total waktu pertandingan terbanyak untuk memenangkan permainan, dari lima tim yang seri) dan tim yang kalah akan dianggap berada di posisi keempat di antara tim yang seri. Pemenang permainan tiebreak ketiga akan memainkan permainan tiebreak tunggal melawan tim kelima (diidentifikasi sebagai tim dengan total waktu pertandingan tercepat untuk memenangkan permainan, dari lima tim yang seri) dan tim yang kalah akan dipertimbangkan ketiga di antara tim terikat. Pemenang pertandingan tiebreak keempat itu akan dianggap berada di posisi pertama di antara tim yang seri dan tim yang kalah akan dianggap yang kedua di antara tim yang seri. Hak untuk memilih side didapatkan tim dengan waktu kemenangan yang lebih singkat.

Pemilihan side untuk semua game tie-breaker akan didapatkan oleh tim di setiap pertandingan dengan total waktu pertandingan yang lebih rendah untuk memenangkan game mereka.

6.3.3 Babak Playoffs Hyperplay

Babak playoff dibagi ke dalam TIGA (3) segmen: King of the Hill, Semi-Finals, dan Grand Finals.

Seed PERTAMA (1st) dari Grup A dan Grup B dari Babak Grup secara otomatis lolos ke babak Semi Final. Seed kedua hingga kelima akan lolos ke babak “King of the Hill”.

6.3.3.1 King of the Hill

Pertandingan King of the Hill dimainkan dalam format Cross Gauntlet. Ini dimulai dari seed kelima dari Grup A bermain melawan seed keempat dari Grup B, dalam format Single Elimination Best-of-1. Pemenang dari pertandingan tersebut lanjut untuk bermain melawan seed ketiga dari Grup A dan seterusnya, sampai tim terakhir dari setiap Grup tersisa.

Sebagai contoh:

Grup A	Grup B
Seed 2 (A2)	Seed 2 (B2)
Seed 3 (A3)	Seed 3 (B3)
Seed 4 (A4)	Seed 4 (B4)
Seed 5 (A5)	Seed 5 (B5)

Tim A5 akan bermain melawan Tim B4, dan jika Tim B4 menang, mereka melawan Tim A3, dan pemenang dari pertandingan tersebut melawan Tim B2. Jika menganggap tim B2 menang, mereka sekarang masuk ke Semi-Finals.

Karena ada DUA (2) Grup, maka seharusnya ada DUA (2) tim terakhir yang tersisa di akhir babak King of the Hill, satu dari Grup A dan satu dari Grup B.

6.3.3.1.1 Pemilihan Side

Pemilihan side dari King of the Hill akan dimiliki oleh tim yang memiliki seed tertinggi di setiap pertandingan.

6.3.3.2 Semi-Finals

Akan ada total EMPAT (4) tim di Semi-Finals. Seed pertama (1st) dari Grup A akan bermain melawan tim terakhir dari Grup B (dari babak King of the Hill) dan seed pertama (1st) dari Grup B akan bermain melawan tim terakhir dari Grup A.

Pertandingan ini akan dimainkan dalam format Best-of-3 Single Elimination.

6.3.3.2.1 Pemilihan Side

Pemilihan side di permainan Semi-Final pertama akan ditentukan dengan tos koin. Tim yang memenangkan tos koin perlu memberikan pilihan side mereka kepada Panitia Hyperplay segera setelah memenangkan tos koin. Pemilihan side

untuk Game 2 akan diperoleh tim yang kalah tos koin. Pemilihan side untuk game ketiga akan kembali kepada tim yang memenangkan tos koin.

6.3.3.3 Grand Finals

Ada total DUA (2) tim di Grand Final. DUA (2) tim akan bertemu di babak Grand Final Best-of-3 untuk menentukan juara Hyperplay 2018.

6.3.3.3.1 Pemilihan Side

Pemilihan side di permainan Grand Final pertama akan ditentukan dengan tos koin. Tim yang memenangkan tos koin perlu memberikan pilihan side mereka kepada Panitia Hyperplay segera setelah memenangkan tos koin. Pemilihan side untuk Game 2 akan diperoleh tim yang kalah tos koin. Pemilihan side untuk game ketiga akan kembali kepada tim yang memenangkan tos koin.

7. Proses Pertandingan

7.1 Penggantian Jadwal

Panitia Hyperplay dapat, atas kebijakannya sendiri, mengatur ulang jadwal pertandingan dalam hari tertentu dan / atau mengubah tanggal pertandingan Hyperplay ke tanggal yang berbeda atau memodifikasi jadwal pertandingan. Jika Hyperplay memodifikasi jadwal pertandingan, Panitia Hyperplay akan memberi tahu semua tim sesegera mungkin. Pertandingan Hyperplay tidak akan diubah karena masalah pribadi pemain apapun. Setiap tim yang tidak dapat menghadiri pertandingan Hyperplay akan dianggap kalah.

7.2 Kedatangan di Lobby Permainan untuk Pertandingan Off-site

Anggota dari Roster Aktif tim yang berpartisipasi dalam acara Hyperplay harus tiba di lobi permainan selambat-lambatnya waktu yang ditentukan oleh Panitia Hyperplay.

7.3 Tugas Wasit

7.3.1 Tanggung Jawab

Wasit adalah Panitia Hyperplay yang bertanggung jawab untuk membuat penilaian pada setiap masalah yang terkait dengan pertandingan, pertanyaan dan situasi yang terjadi sebelum, selama, dan segera setelah pertandingan dimainkan. Pengawasan mereka dapat termasuk, tetapi tidak terbatas pada:

- i. Memeriksa susunan tim sebelum pertandingan.
- ii. Memeriksa dan memantau periferal pemain dan area pertandingan.
- iii. Mengumumkan awal pertandingan.
- iv. Menghentikan (pause) / melanjutkan (resume) saat dalam permainan.
- v. Mengeluarkan sanksi dalam menanggapi pelanggaran peraturan sebelum, selama, atau setelah pertandingan.
- vi. Mengkonfirmasi akhir pertandingan dan hasilnya.

7.3.2 Sikap Wasit

Setiap saat, para wasit harus bersikap profesional, dan akan mengeluarkan keputusan secara tidak memihak. Tidak ada hasrat atau prasangka yang akan ditunjukkan kepada pemain, tim, manajer, pelatih, pemilik, atau individu lainnya.

7.3.3 Pengesahan Keputusan

Jika seorang wasit membuat penilaian yang salah, penilaian dapat dikenakan pembalikan. Panitia Hyperplay atas kebijakan mereka dapat mengevaluasi keputusan selama atau setelah pertandingan untuk menentukan apakah prosedur yang tepat dilaksanakan untuk memungkinkan keputusan yang adil. Jika prosedur yang benar tidak diikuti, Panitia Hyperplay berhak untuk membatalkan keputusan wasit. Panitia Hyperplay akan selalu mempertahankan keputusan akhir dalam semua keputusan yang ditetapkan di seluruh Hyperplay.

7.3.4 Pencegahan Judi

Semua aturan yang melarang perjudian di LoL, seperti yang ditemukan di bawah ini dalam Pasal 9, akan berlaku untuk wasit tanpa batasan.

7.4 Versi Patch pada Kualifikasi Nasional Hyperplay

Kualifikasi Nasional Hyperplay 2018 akan dimainkan di patch yang saat ini tersedia di server Indonesia, setelah melalui periode pengujian. Perubahan pada patch yang kompetitif akan menjadi kebijakan dari Panitia Hyperplay. Semua peserta di Hyperplay 2018 menyetujui penggunaan patch server Indonesia yang ada saat pertandingan mereka.

7.4.1 Contoh. Patch X.X dirilis ke server Indonesia pada 23:59 WIB, 1 Januari 2018. Ini akan digunakan sebagai patch kompetitif Hyperplay pada minggu pertandingan.

7.4.2 Champion Baru/Rework. Champion baru (champion yang belum tersedia di server Live selama lebih dari EMPAT (4) minggu) akan dilarang secara otomatis. Champion yang mendapatkan rework juga dapat dilarang untuk dimainkan dalam durasi tertentu. Champion apapun dapat dilarang dalam kebijakan Panitia Hyperplay.

7.5 Versi Patch pada Babak Grup dan Playoffs Hyperplay

Babak Grup dan Playoffs Hyperplay 2018 akan dimainkan di patch saat ini yang tersedia di Tournament Realm, setelah melalui periode pengujian. Perubahan pada patch kompetitif akan menjadi kebijakan dari Panitia Hyperplay

7.6 Persiapan dan Tanggung Jawab Pemain di Pertandingan Kualifikasi Hyperplay

Semua pemain diharapkan untuk siap bergabung dengan lobi permainan pada waktu yang ditentukan oleh Panitia Hyperplay. Kesiapan mencakup, tetapi tidak terbatas pada, lima pemain yang telah selesai melakukan patching klien, konfigurasi pengaturan dalam game, dan halaman rune yang diselesaikan.

7.6.1 Jadwal Bergulir. Turnamen yang diadakan pada jadwal yang bergulir akan dimulai dalam waktu yang telah ditentukan. Namun, tim harus tersedia untuk memainkan pertandingan mereka hingga TIGA (3) jam sebelum perkiraan waktu mereka, atau sebagaimana diarahkan oleh Panitia Hyperplay.

7.6.2 Penyesuaian Jadwal. Panitia Hyperplay, atas kebijakannya sendiri, memiliki hak untuk menyesuaikan jadwal pertandingan setiap saat untuk mempertahankan tempo turnamen atau untuk memperbaiki keadaan yang dapat mengurangi pengalaman livestream bagi pemirsa.

7.6.3 Pinalti Keterlambatan. Tim yang tidak siap untuk memulai permainan pada waktu yang ditentukan oleh Panitia Hyperplay tunduk pada hukuman keterlambatan. Untuk menghindari keraguan, awal dari permainan didefinisikan sebagai tim yang memasuki fase Pick / Ban. Sengaja menunda lobi atau permulaan permainan masih akan membuat tim tunduk pada aturan yang ditetapkan di bagian ini. Tergantung pada tingkat keparahan pelanggaran waktu, hukuman keterlambatan dapat diperluas hingga mencakup pemotongan terhadap hadiah apa pun yang diterima oleh tim.

Babak Kualifikasi (Qualifier) 1 dan 2 Kualifikasi Indonesia

Waktu Terlambat Dari Jadwal	Penalti Dikenakan
------------------------------------	--------------------------

0:00	None
15:00	Menyerah dari turnamen

Babak Perempatfinal, Semi-Final dan Final Kualifikasi Indonesia

Waktu Terlambat Dari Jadwal	Penalti Dikenakan
0:00	None
5:00	Hilang 1 Ban
10:00	Hilang 3 Ban
15:00	Hilang 5 Ban
20:00	Menyerah 1 Game
60:00	Menyerah dari turnamen

7.6.4 Waktu Pause. Tim tidak dapat melakukan pause pertandingan Kualifikasi Nasional online kecuali dibutuhkan setelah dimulainya pertandingan. Jika dibutuhkan, tim dapat menjeda pertandingan selama maksimal SEPULUH (10) menit selama pertandingan Best-of-1, atau DUA PULUH (20) menit selama pertandingan Best-of-3 atau Best-of-5. Menjeda di luar waktu yang ditentukan akan dianggap permainan yang tidak adil dan hukuman akan diterapkan atas kebijakan Panitia Hyperplay. Panitia Hyperplay dan wasit memiliki hak untuk membuat kebijakan sesuai dengan situasi. Ini adalah tanggung jawab pemain untuk memastikan bahwa mereka memiliki koneksi untuk permainan mereka selama Kualifikasi Nasional online.

7.6.5 Tidak Boleh 4v5. Tim diharuskan memainkan LIMA (5) pemain dari roster untuk berpartisipasi dalam pertandingan apapun setiap saat. Jika, kapanpun dalam proses pertandingan, tim tidak dapat memainkan LIMA (5) pemain dari roster, mereka akan dianggap menyerah dari pertandingan.

7.6.6 Disconnect Sengaja. Pemain yang kehilangan koneksi ke dalam permainan karena tindakan pemain itu sendiri (contoh. keluar dari game). Segala tindakan pemain yang mengakibatkan disconnect dapat dianggap sengaja, terlepas dari niat pemain itu sendiri.

Jika seorang pemain dengan sengaja memutuskan dari permainan tanpa alasan yang tepat dan jelas, tim mereka tidak dapat menghentikan permainan dan permainan akan tetap berlanjut. Jika pemain tetap terputus selama lebih dari LIMA (5) menit atau tim atau pemain menyatakan bahwa pemain yang terputus tidak akan kembali dalam waktu LIMA (5) menit jeda, itu dianggap sebagai situasi 4v5 dan tim akan dianggap menyerah dari pertandingan dengan segera.

Waktu tenggang LIMA (5) menit hanya berlaku untuk disconnect yang sengaja, dan tidak dapat diaplikasikan kepada disconnect tidak sengaja.

7.6.7 Tanggung Jawab Perangkat Pemain. Semua pemain bertanggung jawab untuk memastikan performa pengaturan yang mereka pilih, termasuk hardware dan perangkat komputer, koneksi internet, dan listrik. Masalah dengan peralatan pemain bukan alasan yang dapat diterima untuk keterlambatan atau jeda di luar waktu tenggang tim, terlepas dari akar penyebab masalah.

7.6.8 Tidak Ada Spectator. Hanya LIMA (5) pemain dari roster per tim yang diizinkan di lobi permainan. Tidak ada tambahan penonton dari tim yang diizinkan karena alasan apapun. Pengecualian dapat dilakukan jika kedua tim dan Panitia Hyperplay setuju dengan kehadiran penonton tambahan.

7.6.9 Tidak Boleh Streaming. Pemain tidak diizinkan melakukan streaming pertandingan turnamen mereka secara publik atau pribadi pada platform atau layanan apapun. Pemain dapat melakukan streaming rekaman pribadi atau profesional pertandingan setelah siaran resmi telah selesai.

7.7 Persiapan Pra-Tanding di Event Offline Hyperplay

Ini berkaitan dengan semua pertandingan yang direncanakan berlangsung secara offline (termasuk namun tidak terbatas pada Playoffs Kualifikasi Nasional, Babak Grup, dan Playoffs Hyperplay):

7.7.1 Waktu Persiapan. Pemain akan disediakan sejumlah waktu sebelum waktu pertandingan untuk memastikan mereka siap sepenuhnya. Panitia Hyperplay akan memberi tahu pemain dan tim tentang waktu dan durasi pengaturan yang dijadwalkan sebagai bagian dari jadwal pertandingan mereka. Panitia Hyperplay dapat mengubah jadwal kapan saja. Waktu pengaturan dianggap telah dimulai setelah pemain memasuki Area Pertandingan, pada titik mana mereka tidak diizinkan untuk pergi tanpa izin dari panitia Hyperplay atau wasit di tempat dan didampingi oleh panitia Hyperplay lainnya. Persiapan terdiri dari hal-hal berikut:

- i. Memastikan kualitas perangkat yang disediakan Hyperplay.
- ii. Perangkat yang terhubung dan terkalibrasi.
- iii. Memastikan sistem voice chat berjalan baik
- iv. Mengatur halaman rune.
- v. Mengatur pengaturan in-game.
- vi. Pemanasan in-game dengan waktu terbatas.

7.7.2 Urutan Slot Pemain. Pemain harus bergabung dengan lobi permainan dengan urutan sebagai berikut: Top, Jungle, Mid, ADC, Support. Aturan ini tidak membatasi tim ke meta normal gameplay. Peran yang telah didaftarkan oleh pemain, bila relevan, akan diprioritaskan dalam aturan ini.

7.7.3 Kegagalan Teknis Peralatan. Jika seorang pemain menemukan masalah dalam perangkat apapun selama fase proses pengaturan, pemain harus segera memberitahu panitia Hyperplay.

7.7.4 Dukungan Teknis. Panitia Hyperplay akan tersedia untuk membantu proses pengaturan dan memecahkan masalah yang ditemukan selama periode pengaturan pra-pertandingan.

7.7.5 Ketepatan Waktu Pertandingan. Pemain diharapkan dapat menyelesaikan masalah dengan proses pengaturan dalam waktu yang ditentukan agar pertandingan dapat dimulai pada waktu yang dijadwalkan. Keterlambatan karena masalah pengaturan dapat diizinkan, atas kebijakan dari Panitia Hyperplay. Hukuman untuk keterlambatan dapat dinilai sesuai kebijakan Panitia Hyperplay.

7.7.6 Pernyataan Uji Coba Pra-Pertandingan. Tidak kurang dari sepuluh menit sebelum pertandingan dijadwalkan dimulai, Panitia Hyperplay akan melakukan konfirmasi dengan setiap pemain bahwa persiapan mereka selesai.

7.7.7 Keadaan Pemain Siap. Setelah semua sepuluh pemain dalam pertandingan telah mengkonfirmasi penyelesaian setup dan Panitia Turnamen telah mengindikasikan bahwa pemain dimaksudkan untuk hadir di lobi permainan, pemain tidak boleh memasuki permainan pemanasan (termasuk custom game dan practice tool) dan harus siap untuk mulai kapan saja.

7.7.8 Pembuatan Lobi Permainan. Panitia Hyperplay akan memutuskan bagaimana lobi permainan resmi akan dibuat. Pemain akan diarahkan oleh Panitia Hyperplay untuk bergabung dengan lobi permainan segera setelah pengujian selesai, dalam urutan posisi berikut: Top, Jungle, Mid, ADC, dan Support.

7.7.9 Penalti Keterlambatan. Tim yang belum siap untuk memulai pertandingan berikutnya tunduk kepada hukuman keterlambatan. Untuk menghindari keraguan, awal dari permainan didefinisikan sebagai tim yang memasuki fase Pick / Ban. Sengaja menunda lobi atau memulai permainan akan membuat tim tunduk pada aturan yang ditetapkan dalam bagian ini. Tergantung pada tingkat keparahan pelanggaran waktu, hukuman keterlambatan dapat diperluas hingga mencakup pemotongan terhadap hadiah apa pun yang diterima oleh tim.

Waktu Terlambat Dari Jadwal	Penalti Dikenakan
0:00	None
5:00	Hilang 1 Ban
10:00	Hilang 3 Ban
15:00	Hilang 5 Ban
20:00	Menyerah 1 Game
60:00	Menyerah dari turnamen

7.8 Pengaturan Permainan

Peraturan di sini berlaku untuk semua fase kompetisi Hyperplay (Kualifikasi Nasional, Babak Group, dan Playoff), dan dapat diterapkan untuk pertandingan di Server Live atau Tournament Realm:

7.8.1 Mulai Proses Pick / Ban

Setelah semua sepuluh pemain melaporkan ke lobi permainan resmi, seorang panitia Hyperplay akan meminta konfirmasi bahwa kedua tim siap untuk fase pick / ban (sebagaimana didefinisikan dan dijelaskan di bawah). Setelah kedua tim mengkonfirmasi kesiapan, panitia Hyperplay akan menginstruksikan pemilik room untuk memulai permainan.

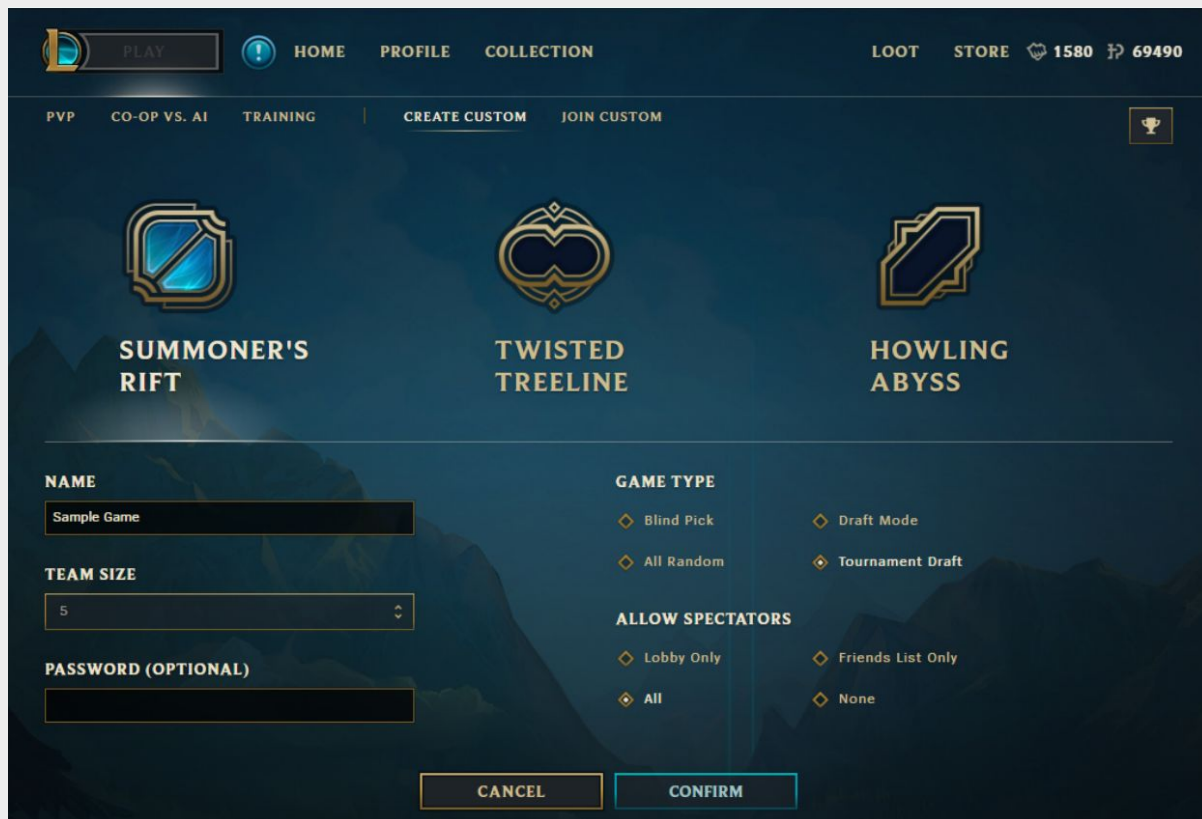
7.8.2 Pencatatan Proses Pick / Ban

Picks / ban akan dilakukan melalui fitur Tournament Draft pada client. will proceed through the client's Tournament Draft feature. Jika pick / ban diselesaikan secara substansial sebelum persiapan game, sesuai dengan instruksi dan kebijakan dari Panitia Hyperplay, Panitia Hyperplay akan mencatat pick / ban resmi dan membatalkan awal permainan secara manual.

7.8.3 Pengaturan Permainan Umum

- i. Map: Summoner's Rift
- ii. Team Size: 5
- iii. Allow Spectators: Lobby Only

- iv. Game Type: Tournament Draft
(Lihat gambar di bawah)



7.9 Fase Pick / Ban & Pemilihan Side

7.9.1 Tournament Draft

Panitia Hyperplay akan memilih untuk menggunakan fitur mode Tournament Draft. Pemain inti untuk masing-masing tim tidak dapat digantikan setelah draft dimulai. Pemain dapat memainkan Champion mana pun yang telah diambil oleh tim mereka, tetapi harus mengkonfirmasi pilihan mereka dengan seorang panitia Hyperplay.

7.9.2 Pembatasan Elemen Dalam Gameplay

Pembatasan dapat ditambahkan kapan saja sebelum atau selama pertandingan, jika ada bug yang diketahui dengan item, Champion, Skin, Rune, atau Summoner Spell apapun, atau untuk alasan lain sebagaimana ditentukan pada kebijakan Hyperplay.

7.9.3 Pemilihan Side dan Pengiriman Roster untuk Babak Grup dan Playoffs

Sebelum Hyperplay dimulai, setiap tim harus mengirimkan roster kepada Panitia Hyperplay, memasang lima pemain inti dan satu pemain pengganti seperti yang tertera di Pasal 2.1. Dalam

kondisi dimana tim dapat memodifikasi starting lineup, permintaan harus dikirimkan lebih awal dari tanggal efektif perubahan tersebut, dalam tanggal dan waktu yang tercepat.

Untuk Babak Grup Hyperplay, permintaan untuk memodifikasi starting lineup dan pemilihan side untuk pertandingan pertama tim pada hari pertama tidak boleh dikirimkan selambat-lambatnya pukul 10:00 waktu setempat pada 21 Juli 2018. Permintaan harus dibuat oleh Kapten Tim yang ditunjuk / Pelatih Utama.

Untuk Playoff Hyperplay, King of the Hill, permintaan untuk memodifikasi starting lineup dan pemilihan side untuk pertandingan pertama tim pada hari pertama harus diajukan dalam waktu satu jam setelah pertandingan terakhir mereka dari Babak Grup. Permintaan harus dilakukan oleh Kapten Tim / Pelatih Utama. Setelah setiap game (termasuk setelah game pertama) pertandingan, tim dengan hak memilih side untuk pertandingan itu harus memberi tahu panitia Hyperplay tentang pilihan side mereka segera setelah game sebelumnya, tidak lebih dari 5 menit setelah ledakan Nexus. Kegagalan memberikan pilihan side akan menghasilkan pilihan default dari sisi biru dan roster yang sama seperti pertandingan terakhir.

Pengajuan juga harus mencakup semua informasi pribadi yang diminta tentang Tim dan Anggota Tim oleh panitia Hyperplay. Ini termasuk Nickname In-Game Anggota (bersama dengan ejaan dan kapitalisasi yang diinginkan).

7.9.4 Waktu Transisi

Tim memiliki EMPAT (4) menit setelah Nexus meledak untuk memutuskan side dan menyatakan pergantian kepada panitia Hyperplay. Tim memiliki tambahan DELAPAN (8) menit untuk berbagai diskusi strategis. Untuk memperjelas: DUA BELAS (12) menit adalah waktu dari akhir permainan sampai tim kembali ke kursi.

7.9.5 Draft Mode

Draft mode berlangsung dengan format snake draft seperti di bawah ini:

- Tim Biru= A; Tim Merah = B;
- Fase Ban 1: ABABAB
- Fase Pick 1: ABBAAB
- Fase Ban 2: BABA
- Fase Pick 2: BAAB

7.9.6 Kesalahan Pemilihan

Dalam situasi dimana Champion salah dipilih, tim yang salah harus memberi tahu panitia Hyperplay tentang pilihan yang mereka inginkan sebelum tim lain mengunci dalam seleksi berikutnya. Jika demikian, proses akan dimulai kembali dan dibawa kembali ke titik di mana kesalahan terjadi sehingga tim yang salah dapat memperbaiki kesalahannya. Jika pemilihan berikutnya dikunci sebelum tim dalam kesalahan memberikan pemberitahuan kepada panitia Hyperplay, pemilihan yang salah akan dianggap tidak dapat dibatalkan.

7.9.7 Pertukaran Champion

Tim harus menyelesaikan semua pertukaran Champion sebelum tanda 20 detik selama Fase Pertukaran, atau akan dikenakan penalti di pertandingan mendatang. Jika tim menemukan bahwa mereka tidak dapat menukarkan Champion setelah titik waktu ini, itu tidak akan

dianggap sebagai bug yang valid. Atas kebijakan panitia Hyperplay, pertukaran yang terlambat dapat dilarang dan pemain akan dipaksa untuk memainkan Champion yang mereka pegang sebelum pertukaran yang tidak diizinkan (misalnya, dalam situasi di mana penalti tidak mungkin, seperti pertandingan terakhir dari seri best of 3 atau 5).

7.9.8 Permulaan Permainan Setelah Pick/Ban

Game akan segera dimulai setelah proses pick / ban selesai, kecuali dinyatakan lain oleh seorang panitia Hyperplay. Jika dimainkan di tempat offline, pada titik ini Panitia Hyperplay akan mengambil semua materi cetak dari Area Pertandingan, termasuk catatan yang ditulis oleh Anggota Tim. Pemain tidak diizinkan untuk berhenti bermain selama waktu antara selesainya pick / ban dan peluncuran game, juga dikenal sebagai "Free Time."

7.9.9 Permulaan Permainan Terkendali

Jika terjadi kesalahan dalam permulaan permainan atau dalam keputusan Panitia Hyperplay untuk memisahkan proses pick / ban dari permulaan permainan, seorang Panitia Hyperplay dapat memulai permainan secara terkendali menggunakan Blind Pick. Semua pemain akan memilih Champion sesuai dengan proses pick / ban yang sah sebelumnya.

7.9.10 Load Client Lambat

Jika terjadi Bugsplat, disconnect, atau kegagalan lain yang mengganggu proses loading dan mencegah pemain bergabung dengan game pada permulaan game, game harus segera dihentikan sampai semua sepuluh pemain terhubung ke permainan.

8. Peraturan Permainan

8.1 Definisi Istilah

8.1.1 Diskoneksi Tidak Sengaja. Pemain yang kehilangan koneksi terhadap permainan diakibatkan masalah atau isu terkait client game, platform, jaringan atau PC.

8.1.2 Diskoneksi Sengaja. Pemain yang kehilangan koneksi terhadap permainan diakibatkan tindakan dari sang pemain (contoh: keluar dari game). Segala tindakan pemain yang mengakibatkan diskoneksi akan dianggap sengaja, terlepas dari niat pemain yang sebenarnya.

8.1.3 Server Crash. Semua pemain yang kehilangan koneksi ke dalam game diakibatkan isu dari server game, Tournament Realm atau ketidakstabilan internet di venue pertandingan.

8.2 Game of Record

Sebuah game of record (“GOR”) mengacu kepada permainan dimana semua sepuluh pemain telah masuk ke dalam game dan berlanjut sampai ke titik dimana kedua tim melakukan interaksi secara berarti. Setelah game memasuki status GOR, periode dimana restart insidental dapat dilakukan telah berakhir dan permainan akan dianggap “resmi” mulai titik itu dan seterusnya. Setelah GOR ditetapkan, restart permainan hanya dapat diizinkan dalam kondisi terbatas (lihat Pasal 8.4). Contoh daripada kondisi yang mengakibatkan GOR:

8.2.1 Serangan biasa atau ability mengenai minion, jungle creep, bangunan, atau Champion lawan.

8.2.2 Terjadi pandangan antara pemain dari kedua tim yang berlawanan.

8.2.3 Melangkahakan kaki, memasang vision atau mengarahkan ability skillshot di wilayah jungle lawan, yang termasuk antara meninggalkan area sungai atau memasuki brush yang terhubung ke jungle musuh.

8.2.4 Waktu game mencapai dua menit (00:02:00).

8.3 Penghentian Permainan

Jika seorang pemain dengan sengaja memutuskan koneksi tanpa memberi tahu panitia Hyperplay atau melakukan pause, panitia Hyperplay tidak diperlukan untuk memaksakan penghentian. Selama pause atau penghentian, pemain tidak boleh meninggalkan area pertandingan kecuali diizinkan oleh panitia Hyperplay.

8.3.1 Pause Panitia

Panitia Hyperplay dapat memerintahkan pause pertandingan atau menjalankan perintah pause dari setiap PC pemain atas kebijakan mutlak dari Panitia Hyperplay, kapan saja.

8.3.2 Pause Pemain

Pemain hanya dapat menghentikan pertandingan sesaat setelah salah satu peristiwa yang dijelaskan di bawah ini, tetapi harus memberi sinyal atau berkomunikasi dengan panitia Hyperplay segera setelah jeda dan mengidentifikasi alasannya. Alasan yang dapat diterima meliputi:

8.3.2.1 Diskoneksi Tidak Sengaja

8.3.2.2 Malfungsi hardware atau software (contoh: power monitor atau kerusakan hardware atau glitch di dalam game)

8.3.2.3 Gangguan fisik dengan pemain (misalnya kursi rusak atau gangguan dari penonton)

Penyakit, cedera, atau cacat pemain bukanlah alasan yang dapat diterima untuk pemain berhenti sejenak dalam acara live. Dalam situasi seperti itu, tim harus mengingatkan seorang panitia Hyperplay, yang mungkin atas kebijakannya sendiri, memberikan jeda untuk mengevaluasi pemain yang diidentifikasi untuk menentukan apakah pemain siap, bersedia, dan mampu terus bermain dalam periode waktu yang wajar, sebagaimana ditentukan oleh panitia Hyperplay, tetapi tidak melebihi beberapa menit.

Jika panitia Hyperplay menentukan bahwa pemain atau tim yang teridentifikasi tidak dapat terus bermain dalam SEPULUH (10) menit, maka tim pemain yang teridentifikasi harus menyerah dari permainan kecuali seorang panitia Hyperplay, menurut kebijakannya, menentukan bahwa permainan tersebut dapat dianggap Pemberian Kemenangan Permainan (lihat Pasal 8.5).

8.3.3 Melanjutkan Permainan

Pemain tidak diizinkan untuk mengulang atau melanjutkan permainan setelah pause atas keinginan mereka sendiri. Setelah izin dari Panitia Hyperplay dikeluarkan dan semua pemain diberitahu dan siap di stasiun mereka, yang akan bergantung pada Kapten Tim yang mengkonfirmasi melalui chat dalam game bahwa kedua tim siap untuk melanjutkan bermain, wasit in-game akan meneruskan permainan jika ada. Jika wasit in-game tidak ada, Panitia Hyperplay dapat memerintahkan untuk melanjutkan pertandingan atau menjalankan perintah resume di setiap PC pemain.

8.3.4 Pause Tidak Sah

Jika seorang pemain melakukan pause atau unpause suatu permainan tanpa izin dari seorang panitia Hyperplay, itu akan dianggap permainan yang tidak adil dan hukuman akan diterapkan atas kebijaksanaan Panitia Hyperplay.

8.3.5 Komunikasi Pemain Selama Penghentian Permainan Dalam Pertandingan Offline

Demi keadilan semua tim yang bertanding, pemain tidak diperbolehkan berkomunikasi satu sama lain selama permainan di-pause dalam pertandingan langsung yang dimainkan secara offline. Untuk menghindari keraguan, pemain dapat berkomunikasi dengan wasit, tetapi hanya ketika diarahkan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki penyebab pause. Jika jeda diperpanjang cukup lama, wasit dapat, atas kebijakan mereka sendiri, memungkinkan tim untuk berbicara sebelum pertandingan tidak berhenti untuk membahas kondisi permainan.

8.4 Pengulangan Permainan

Keputusan yang membenarkan kondisi mana yang dapat mengakibatkan pengulangan permainan adalah kebijakan mutlak dari Panitia Hyperplay. Contoh akan dijelaskan di bawah untuk tujuan ilustrasi:

8.4.1 Restart Sebelum GOR

Berikut ini adalah contoh situasi dimana sebuah permainan dapat diulang jika GOR belum ditetapkan.

8.4.1.1 Jika Panitia Hyperplay melihat bahwa rune pemain atau pengaturan GUI belum diterapkan secara tepat di antara lobi permainan dan pertandingan, pemain dapat melakukan pause untuk mengatur setting setelah mendapatkan izin dari Panitia Hyperplay. Jika setting tidak dapat disesuaikan secara benar, maka permainan dapat diulang.

8.4.1.2 Jika Panitia Hyperplay memutuskan bahwa masalah teknis tidak dapat membuat permainan berjalan seperti semestinya (termasuk kemampuan tim untuk ada di posisi yang layak untuk kejadian di dalam game, seperti minion spawn).

8.4.2 Restart Setelah GOR

Di bawah ini adalah contoh situasi dimana permainan dapat diulang setelah GOR ditetapkan.

8.4.2.1 Jika permainan mengalami bug kritikal dalam kapan saja selama pertandingan berlangsung yang dapat mengubah statistik atau mekanik permainan.

8.4.2.2 Jika panitia Hyperplay memutuskan bahwa ada kondisi di sekitar yang tidak adil (contoh: suara yang berisik, cuaca ekstrim, resiko keamanan yang berbahaya).

8.4.3 Protokol Restart

Jika suatu permainan mengalami bug kritikal dalam kapan saja selama pertandingan berlangsung yang dapat mengubah statistik atau mekanik permainan, atau kondisi lingkungan sekitar menjadi tidak dapat dipertahankan maka restart dapat terjadi.

8.4.3.1 Keadaan tertentu harus dipenuhi sebelum restart dapat terjadi. Panitia Hyperplay harus menentukan bahwa bug itu kritikal dan dapat diverifikasi. Agar bug dianggap kritikal, bug harus secara signifikan merusak kemampuan pemain untuk bersaing dalam situasi permainan. Penentuan apakah bug telah merusak kemampuan pemain untuk berkompetisi adalah sepenuhnya atas kebijaksanaan dari para panitia Hyperplay. Agar bug dianggap dapat diverifikasi, bug harus secara pasti hadir dan tidak disebabkan oleh kesalahan pemain. Panitia harus dapat memutar ulang kejadian yang dipermasalahkan dan memverifikasi bug.

8.4.3.2 Jika seorang pemain percaya bahwa dia telah mengalami bug kritikal, dia harus menghentikan permainan dan memberi tahu wasit secara tepat waktu. Jika diyakini bahwa pemain mencoba menunda pelaporan bug untuk menunggu kemungkinan restart pada waktu yang lebih menguntungkan baginya, maka restart tidak akan lagi diberikan.

8.4.3.3 Jika panitia Hyperplay menentukan bahwa bug sangat kritikal dan dapat diverifikasi dan bahwa pemain mengikuti protokol pause, maka tim yang kurang beruntung akan disajikan dengan opsi untuk restart permainan. Jika tim menerima, panitia Hyperplay akan berusaha memanfaatkan Alat Pemulihan Bencana Deterministik (Chronobreak) untuk memulihkan permainan. Jika alat ini dapat memulihkan permainan, maka titik sebelum bug akan dipilih oleh Wasit Kepala. Wasit Kepala akan

berusaha untuk menemukan keadaan "dead ball" yang sesuai sebelum terjadinya bug. Status "dead ball" berarti titik dalam permainan ketika kedua tim tidak saling bertikai satu sama lain, meskipun beberapa interaksi kecil mungkin masih merupakan status "dead ball". Jika keadaan "dead ball" yang tepat tidak ada, pemain masih dapat ditempatkan kembali ke tempat yang dipulihkan sebelum bug terjadi.

8.4.3.4 Jika Alat Pemulihan Bencana Deterministik tidak dapat memulihkan permainan, maka permainan akan segera dimulai kembali sesuai aturan yang ditetapkan di Bagian 8.4. Pengecualian untuk Aturan 8.4 adalah jika restart terjadi karena bug champion, maka pengaturan tidak lagi akan dipertahankan (termasuk pick dan ban) terlepas dari status Game of Record dan champion akan dibuat tidak memenuhi syarat untuk setidaknya sisa hari pertandingan, kecuali bug dapat secara konklusif terkait dengan elemen permainan tertentu yang dapat sepenuhnya dihapus (mis. skin yang dapat dinonaktifkan).

8.4.3.5 Jika sebuah tim ditawarkan untuk memulai kembali dan menolak, maka tim tidak akan memenuhi syarat untuk meminta restart pada bug yang menyebabkan potensi restart untuk sisa pertandingan. Namun, panitia Hyperplay berhak setiap saat untuk memaksa restart jika keadaan permainan mencapai tingkat ketidakstabilan yang membahayakan integritas kompetitif permainan.

8.4.3.6 Lingkungan Terkendali.

Kondisi tertentu dapat dipertahankan dalam situasi restart permainan yang belum mencapai status GOR, termasuk, dan tidak hanya pada, pick/ban atau Summoner spell. Walaupun jika sebuah pertandingan telah memasuki GOR, maka Panitia Hyperplay tidak boleh mempertahankan setting tersebut.

8.4.3.7 Konfirmasi Pemain atas Pengaturan.

Setiap Kapten Tim harus memverifikasi bahwa setiap pemain dalam timnya telah menyelesaikan pengaturan permainan mereka (termasuk rune, mastery, kontrol dan setting GUI) sebelum GOR tercapai. Segala kesalahan dalam verifikasi tidak akan menjadi alasan untuk restart game setelah GOR tercapai.

8.4.3.8 Malfungsi Hardware

Dalam kasus malfungsi perangkat keras (hardware), panitia Hyperplay akan menentukan apakah kerusakan perangkat keras merupakan bug minor (seperti monitor kehilangan daya dan pemain berjalan langsung ke turret musuh), bug kritis (cth. Keyboard berhenti bekerja, menyebabkan pemain terbunuh) atau situasi terminal (cth. server game mengalami crash) dan mengikuti standar yang sesuai di atas.

8.4.3.9 Kebijakan

Panitia Hyperplay dapat memulai kembali permainan apapun jika para panitia Hyperplay, atas kebijakan mutlak mereka, percaya bahwa tindakan seperti itu diperlukan untuk melindungi kepentingan Hyperplay. Kekuatan ini tidak dibatasi oleh kurangnya bahasa khusus dalam dokumen ini.

8.4.4 Protokol Pemulihan

8.4.4.1 Penjelasan

8.4.4.1.1 Chronobreak

Alat Pemulihan Bencana Deterministik.

8.4.4.1.2 Bug

Kesalahan, cacat, atau kegagalan yang menghasilkan hasil akhir yang salah atau tidak diharapkan, atau menyebabkan permainan atau perangkat keras berperilaku dengan cara yang tidak diinginkan.

8.4.4.1.3 Bug Minor

Sebuah bug (termasuk kegagalan perangkat keras) yang, seburuk-buruknya, tidak nyaman bagi pemain. Ini mungkin termasuk bug yang mengubah statistik permainan atau mekanik permainan yang, meski tidak optimal, tetap dapat dimainkan jika diperlukan. Untuk menghindari keraguan, dalam kasus di mana Chronobreak tidak tersedia, bug ini tidak akan menghasilkan pengulangan permainan.

8.4.4.2. Play Through Bug

Bug yang tidak secara signifikan mengubah integritas persaingan dalam permainan. Ini berarti bahwa ada langkah-langkah yang tersedia untuk menghindari bug (seperti melakukan restart klien game atau komputer). Secara alternatif, ini juga termasuk situasi di mana dampak bug dapat dikurangi melalui fungsi-fungsi dalam game lainnya.

Kategori ini juga mencakup bug yang disediakan dalam daftar informasi - yaitu daftar bug yang disediakan untuk tim sebelum permainan (biasanya champion, item atau interaksi lingkungan dan efek yang terjadi terus-menerus) yang tidak dapat menghasilkan Chronobreak atau remake. Efek atau interaksi ini tidak dapat dihindari atau dimitigasi dengan cara apa pun selain menonaktifkan champion, skin atau item yang terkait, sehingga Chronobreak dan remake tidak tersedia untuk bug ini, dimana permainan harus tetap dimainkan.

8.4.4.3 Kegagalan Hardware Tidak Sengaja

Kegagalan setiap perangkat keras (hardware), termasuk kegagalan server, monitor atau kegagalan PC atau kegagalan perangkat pemain. Ini tidak termasuk kegagalan perangkat keras apapun yang disebabkan oleh pemain, termasuk kerusakan yang disengaja pada, atau penghancuran, perangkat pemain, kerusakan pada monitor atau pemain yang mengganggu PC. Penentuan apakah kegagalan perangkat keras tidak disengaja tergantung pada kebijakan eksklusif Panitia Hyperplay.

8.4.4.4 Verifiable Bug

Sebuah bug atau bug kritikan yang terus menerus terjadi dan tidak dapat dianggap berasal dari kesalahan pemain. Panitia harus bisa mengulang kembali kejadian yang dipertanyakan dan memverifikasi bug atau bug kritikal.

8.4.4.5 Situasi Terminal

Sebuah bug atau keadaan lain yang mengharuskan game untuk dibuat ulang (remake). Keadaan ini termasuk (i) kejadian dimana bug kritikal di mana Chronobreak tidak tersedia atau tidak dapat memulihkan permainan; (ii) bug yang tidak dapat diperbaiki atau dihindari melalui penggunaan Chronobreak, termasuk bug champion atau skin yang mungkin mengharuskan champion atau skin tersebut dinonaktifkan; atau (iii) kejadian lain dalam kebijakan panitia Hyperplay di mana kelanjutan dari permainan tidak dapat dipertahankan (termasuk masalah lingkungan dan kegagalan perangkat keras akibat bencana).

8.4.4.6 Status “Dead-Ball”

Sebuah titik dalam permainan ketika kedua tim tidak saling bertikai satu sama lain, meskipun beberapa interaksi kecil mungkin masih merupakan kondisi “dead ball”.

8.4.4.6.1 Dalam menetapkan keadaan dead ball, setiap upaya harus dilakukan untuk mengidentifikasi waktu yang sedekat mungkin dengan kejadian bug sambil memberikan perkiraan 2 detik sebelum potensi pertempuran dalam situasi di mana pertandingan akan dikembalikan, dari titik di mana tim bertarung. Tujuannya adalah untuk menemukan titik waktu di mana pertarungan tetap memungkinkan, tetapi dapat dihindari.

8.4.4.6.2 Keadaan dead ball yang sempurna mungkin tidak ada, dan dalam situasi tersebut, tujuan menyeluruh untuk mengidentifikasi sebuah status di mana tidak ada pertempuran sedekat mungkin dengan kejadian bug harus diprioritaskan (misalnya, berada terlalu jauh ke belakang dapat berpotensi meniadakan persiapan yang telah dilakukan tim, termasuk ward, lane pressure dan flanking).

8.4.4.7 Korban

Setiap (i) kematian pemain; (ii) objektif (turret, inhibitor, dragon, herald atau baron) didapat yang berlangsung di keadaan dead ball dengan cara lain (contoh: dragon ditarik atau tiga pemain di turret dengan minion wave dan tidak ada lawan); atau (iii) penggunaan ultimate, item atau summoner spell di mana ultimate spell di rank 1 (terlepas dari rank ultimate atau cooldown pada saat bug) atau summoner spell dasar atau item (seperti tanpa pengurangan cooldown dari mastery atau item) memiliki cooldown dari 110 detik atau lebih. Sebuah ultimate atau summoner spell yang digunakan, menurut pendapat panitia Hyperplay, di luar pola permainan normal untuk tujuan memicu korban di bawah aturan ini tidak akan merupakan korban. Faktor-faktor lain seperti vision (ward yang ditaruh atau dihancurkan), minion yang dibunuh, dll, walaupun semua membawa nilai dalam permainan, tidak naik ke tingkat pertimbangan untuk menggunakan Chronobreak.

8.4.4.8 Pelaporan Segera

Setelah seorang pemain menyadari adanya bug (yang, sebagaimana didefinisikan, termasuk kegagalan perangkat keras yang dicurigai), pemain diharuskan untuk menghentikan sementara permainan sesegera mungkin melalui salah satu metode yang tercantum di bawah ini dan memperingatkan panitia Hyperplay mengenai bug tersebut. Metode-metode ini adalah:

8.4.3.8.1 Melakukan pause dengan command /pause di chat;

8.4.3.8.2 Meminta rekan satu tim untuk pause melalui voice chat yang terdengar;

8.4.3.8.3 Meminta wasit untuk melakukan pause permainan.

Untuk menghindari keraguan, jika seorang pemain dengan jelas meminta agar wasit menghentikan sementara permainan, bahkan jika permainan tidak segera dihentikan, pemain akan dianggap telah meminta jeda sesegera mungkin. Selain itu, mungkin tidak praktis untuk memberikan pause segera saat menemui bug jika, misalnya, kedua tim sedang bertarung satu sama lain. Dalam kasus seperti itu, panitia Hyperplay dapat menentukan bahwa tidak praktis untuk menghentikan sementara permainan sampai pertarungan berakhir.

8.4.4.9 Kesiapan dan Penggunaan Chronobreak

Jika suatu permainan mengalami bug pada titik manapun selama pertandingan, panitia Hyperplay harus terlebih dahulu menentukan apakah pemain mengikuti protokol pause. Jika permainan itu dihentikan menurut protokol, panitia Hyperplay harus menentukan apakah bug tersebut merupakan bug yang dapat diverifikasi. Jika ini adalah bug yang dapat diverifikasi, panitia Hyperplay harus menentukan apakah bug tersebut merupakan bug minor, bug kritis, atau situasi terminal.

8.4.4.10 Bug Minor

8.4.4.10.1 Jika bug yang ditemui adalah bug minor dan bukan play through bug, panitia Hyperplay harus menentukan keadaan dead ball yang tepat dan apakah ada korban yang terkait dengan penggunaan menggunakan Chronobreak untuk kembali ke keadaan dead ball tersebut. Jika ada korban yang terkait dengan bug minor, Chronobreak tidak tersedia dan pemain harus diinstruksikan untuk bermain dengan bug tersebut.

8.4.4.10.2 Dalam kasus bug minor tanpa korban, panitia Hyperplay harus menentukan (i) apakah Chronobreak dapat memulihkan permainan; dan (ii) apakah mengembalikan permainan ke keadaan sebelumnya akan memperbaiki bug atau menghindari kondisi pemicu bug. Jika Chronobreak tidak dapat memulihkan permainan atau mengembalikan permainan ke keadaan sebelumnya tidak akan memperbaiki atau menghindari bug, atau dalam kasus play through bug apapun, Chronobreak tidak akan digunakan dan pemain akan diminta untuk bermain dengan bug tersebut.

8.4.4.10.3 Jika panitia Hyperplay memutuskan untuk menggunakan Chronobreak adalah langkah yang tepat, panitia Hyperplay akan menentukan apakah salah satu atau kedua tim secara signifikan dirugikan oleh bug minor, dan setiap tim yang secara signifikan dirugikan akan ditawarkan kesempatan untuk Chronobreak, meskipun tim tersebut tidak akan diberitahu mengenai status dead ball yang akan digunakan. Jika kedua tim secara signifikan dirugikan, tim manapun yang meminta Chronobreak akan memicu penggunaan Chronobreak.

8.4.4.10.4 Jika ada tim yang dirugikan secara signifikan meminta Chronobreak, panitia Hyperplay akan memanfaatkan Chronobreak untuk mengembalikan game ke keadaan dead ball yang sesuai. Jika keadaan dead ball yang sesuai tidak ada, pemain masih dapat ditempatkan kembali ke tempat yang dipulihkan sebelum bug terjadi sesuai kebijakan panitia Hyperplay.

8.4.4.11 Bug Kritisal

8.4.4.11.1 Dalam kasus bug kritisal (di mana bug penting seperti itu bukan play through bug), panitia Hyperplay harus menentukan (i) apakah Chronobreak dapat memulihkan permainan; dan (ii) apakah mengembalikan permainan ke keadaan sebelumnya akan memperbaiki bug atau menghindari kondisi pemicu terjadinya bug.

8.4.4.11.2 Jika Chronobreak tidak dapat mengembalikan permainan, atau mengulang permainan dalam keadaan lebih awal tidak mampu memperbaiki atau menghindari bug, dan bug tersebut dianggap sebagai Situasi Terminal.

8.4.4.11.3 Dalam kasus bug kritisal, panitia Hyperplay akan menentukan apakah salah satu atau kedua tim secara signifikan dirugikan oleh bug kritisal, dan setiap tim yang secara signifikan dirugikan akan ditawarkan kesempatan untuk Chronobreak, meskipun tim tersebut tidak akan diberitahu keadaan dead ball yang akan digunakan. Jika ada tim yang secara signifikan dirugikan meminta Chronobreak, panitia Hyperplay akan berusaha menemukan keadaan dead ball yang tepat sebelum bug terjadi. Jika keadaan dead ball yang sesuai tidak ada, pemain masih dapat ditempatkan kembali ke tempat yang dipulihkan sebelum bug terjadi sesuai kebijakan panitia Hyperplay.

8.5 Pemberian Kemenangan Permainan

Jika terjadi masalah teknis yang menyebabkan Panitia Hyperplay mengumumkan restart, Hyperplay dapat memberikan kemenangan pada tim. Jika permainan telah dimainkan selama lebih dari DUA PULUH (20) menit pada waktu permainan (00:20:00), Panitia Hyperplay, atas kebijakannya sendiri, dapat menentukan bahwa sebuah tim tidak dapat menghindari kekalahan ke tingkat kepastian yang wajar. Kriteria berikut dapat digunakan dalam penentuan kepastian yang wajar.

8.5.1 Perbedaan Gold. Perbedaan gold antara kedua tim lebih dari 33%.

8.5.2 Perbedaan Turret Tersisa. Perbedaan turret tersisa antara kedua tim lebih dari tujuh (7).

8.5.3 Perbedaan Inhibitor Tersisa. Perbedaan antara jumlah inhibitor yang masih utuh berdiri antara kedua tim adalah lebih dari dua (2).

8.6 Proses Pasca-Permainan

8.6.1 Hasil. Panitia Hyperplay akan melakukan konfirmasi dan mencatat hasil permainan.

8.6.2 Catatan Teknis. Pemain akan mengidentifikasi segala masalah teknis dengan Panitia Hyperplay.

8.6.3 Waktu Istirahat. Panitia Hyperplay akan memberi tahu pemain tentang jumlah waktu tersisa sebelum fase pick / ban permainan berikutnya dimulai. Fase pick / ban akan dimulai sesuai jadwal, terlepas dari apakah tim benar-benar hadir di area pertandingan saat itu. Panitia Hyperplay dapat, atas kebijakan mereka, masuk ke akun pemain dan bergabung dengan lobi game. Jika hanya satu pemain dari tim yang hadir di area pertandingan saat fase pick / ban dimulai, pemain tersebut dapat menentukan semua pick / ban untuk timnya; namun, jika tidak ada pemain dari tim yang hadir di area pertandingan saat fase pick / ban dimulai, tim tersebut akan dianggap telah kalah dari permainan.

8.6.4 Hasil Dari Forfeit. Pertandingan yang dimenangkan dengan forfeit akan dilaporkan dengan skor minimum yang dibutuhkan oleh satu tim untuk memenangkan pertandingan (contoh: 1-0 untuk pertandingan best-of-1, 2-0 untuk pertandingan best-of-3, 3-0 untuk pertandingan best-of-five). Tidak ada statistik yang dicatat untuk match forfeit.

8.7 Proses Pasca-Pertandingan

8.7.1 Hasil. Panitia Hyperplay akan melakukan konfirmasi dan mencatat hasil pertandingan.

8.7.2 Pertandingan Selanjutnya. Pemain akan diinformasikan tentang kedudukan sementara mereka dalam kompetisi, termasuk pertandingan mereka selanjutnya.

8.7.3 Kewajiban Pasca-Pertandingan. Pemain akan diinformasikan tentang kewajiban pasca-pertandingan, termasuk, namun tidak hanya, kemunculan di media, wawancara, atau diskusi lebih lanjut tentang hal dalam pertandingan.

9. Tingkah Laku Pemain

9.1 Tingkah Laku Dalam Kompetisi

9.1.1 Permainan Tidak Adil

Tindakan seperti di bawah ini akan dianggap permainan tidak adil dan dapat terkena penalti sesuai kebijakan Panitia Hyperplay.

9.1.1.1 Kolusi

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

9.1.1.1.1 Soft play, yang didefinisikan sebagai kesepakatan antara dua (2) pemain atau lebih untuk tidak merusak, menghambat atau bermain dengan standar persaingan yang wajar dalam permainan.

9.1.1.1.2 Mengatur untuk membagi hadiah dan / atau bentuk kompensasi lainnya.

9.1.1.1.3 Mengirim atau menerima sinyal, elektronik atau dalam bentuk lain, dari seorang konfederasi ke / dari pemain lainnya.

9.1.1.1.4 Dengan sengaja kalah game untuk mendapat kompensasi, atau karena alasan lain, atau mencoba mengajak pemain lain untuk melakukannya.

9.1.1.2 Integritas Kompetitif

Tim diharapkan untuk bermain sebaik-baiknya dalam setiap pertandingan Hyperplay, dan untuk menghindari perilaku yang tidak konsisten dengan prinsip-prinsip sportivitas, kejujuran, atau permainan yang adil. Untuk tujuan klarifikasi, komposisi tim dan fase pick / ban tidak akan dipertimbangkan ketika menentukan apakah aturan ini telah dilanggar.

9.1.1.3 Peretasan

Peretasan didefinisikan sebagai modifikasi apa pun dari klien game League of Legends oleh pemain, tim, atau orang yang bertindak atas nama pemain atau tim.

9.1.1.4 Eksploitasi

Eksploitasi didefinisikan sebagai sengaja menggunakan bug dalam game untuk mencari keuntungan. Eksploitasi mencakup, tetapi tidak terbatas pada, tindakan seperti: glitch dalam membeli item, glitch dalam interaksi minion netral, glitch dalam kinerja ability Champion, atau fungsi permainan lain yang, dalam kebijakan Panitia Hyperplay, tidak berfungsi sebagaimana mestinya .

9.1.1.5 Layar Spektator

Melihat atau mencoba melihat ke layar spektator.

9.1.1.6 Joki

Bermain menggunakan akun pemain lain atau meminta, menawarkan, mendorong, atau mengarahkan orang lain untuk bermain dengan akun pemain lain.

9.1.1.7 Program & Alat Ilegal

Penggunaan segala bentuk program & alat ilegal.

9.1.1.8 Diskoneksi Sengaja

Diskoneksi yang dilakukan secara sengaja tanpa alasan yang jelas dan dibenarkan (contoh: rage quit).

9.1.1.9 Kebijakan Hyperplay

Segala tindakan lainnya, kegagalan dalam bertindak, atau bersikap yang, dalam kebijakan Panitia Hyperplay, melanggar peraturan ini dan/atau standar integritas yang telah ditetapkan Hyperplay untuk pertandingan kompetitif.

9.1.2 Kata Kotor dan Ujaran Kebencian

Seorang Anggota Tim tidak boleh menggunakan bahasa yang tidak senonoh, kotor, vulgar, menghina, mengancam, kasar, memfitnah, atau menyinggung atau tidak menyenangkan; atau mempromosikan atau menghasut kebencian atau perilaku diskriminatif, di atau dekat area pertandingan, kapan saja. Anggota Tim tidak boleh menggunakan fasilitas, layanan atau peralatan apa pun yang disediakan atau disediakan oleh Hyperplay atau kontraktornya untuk memposting, mengirim, menyebarluaskan, atau menyediakan komunikasi terlarang semacam itu. Anggota Tim tidak boleh menggunakan jenis bahasa ini di media sosial atau selama acara publik seperti streaming.

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

9.1.3 Perilaku Mengganggu / Hinaan

Anggota Tim tidak boleh melakukan tindakan apa pun atau melakukan gerakan apa pun yang diarahkan pada Anggota Tim lawan, penggemar, atau panitia, atau menghasut setiap individu lain untuk melakukan hal yang sama, yang menghina, mengejek, mengganggu atau antagonistik.

9.1.4 Perilaku Kasar

Perilaku kasar terhadap Panitia Hyperplay, Anggota Tim lawan, atau salah satu dari penonton tidak akan ditoleransi. Pelanggaran etika berulang, termasuk namun tidak terbatas pada, menyentuh komputer, badan, atau properti milik pemain lain akan berakibat hukuman. Anggota Tim dan tamu mereka (jika ada) harus memperlakukan semua individu yang menghadiri pertandingan dengan hormat.

9.1.5 Gangguan Studio

Anggota Tim tidak boleh menyentuh atau mengganggu lampu, kamera, atau peralatan studio lainnya. Anggota Tim tidak boleh berdiri di kursi, meja, atau peralatan studio lainnya. Anggota Tim harus mengikuti semua instruksi dari personil studio Hyperplay.

9.1.6 Komunikasi Tidak Sah

Semua ponsel, tablet, dan perangkat elektronik dengan fitur aktivasi suara dan / atau "dering" lainnya harus dihapus dari area bermain sebelum pertandingan. Pemain tidak boleh mengirim SMS / email atau menggunakan media sosial saat berada di area pertandingan. Selama pertandingan, komunikasi oleh pemain akan terbatas pada pemain di tim saja.

9.1.7 Identitas

Seorang pemain tidak boleh menutupi wajahnya atau mencoba untuk menyembunyikan identitasnya dari Panitia Hyperplay. Panitia Hyperplay harus dapat membedakan identitas setiap pemain setiap saat dan dapat menginstruksikan pemain untuk menghapus materi apa pun yang menghambat identifikasi pemain atau merupakan gangguan bagi pemain lain atau Panitia Hyperplay.

9.2 Perilaku Tidak Profesional

9.2.1 Perilaku Tidak Profesional

Kecuali dinyatakan sebaliknya, pelanggaran dan pelanggaran aturan ini dapat dihukum, baik dilakukan secara sengaja atau tidak. Upaya untuk melakukan pelanggaran atau pelanggaran semacam itu juga dapat dihukum.

9.2.2 Pelecehan

Pelecehan itu dilarang. Pelecehan didefinisikan sebagai tindakan sistematis, bermusuhan, dan berulang yang terjadi selama jangka waktu yang cukup lama, yang dimaksudkan untuk mengisolasi atau mengucilkan seseorang dan / atau mempengaruhi martabat orang tersebut.

9.2.3 Pelecehan Seksual

Pelecehan seksual dilarang. Pelecehan seksual didefinisikan sebagai rayuan seksual yang tidak diinginkan. Penilaian ini didasarkan pada apakah orang yang berakal akan menganggap perilaku tersebut tidak diinginkan atau ofensif. Tidak ada toleransi sama sekali terhadap ancaman / paksaan seksual apa pun atau janji keuntungan sebagai imbalan atas bantuan seksual.

9.2.4 Diskriminasi dan Fitnah

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

9.2.5 Pernyataan Mengenai Hyperplay, Riot, Garena dan League of Legends

Anggota Tim tidak boleh memberikan, membuat, mengeluarkan, mengesahkan, atau mendukung pernyataan atau tindakan apa pun yang memiliki, atau dirancang untuk memiliki, efek merugikan atau merugikan kepentingan Hyperplay, Riot, Garena atau afiliasinya, atau League of Legends, sebagaimana ditentukan dalam kebijakan mutlak Hyperplay.

9.2.6 Hukuman Tribunal

Jika Anggota Tim dinyatakan bersalah dan dihukum oleh Tribunal, Panitia Hyperplay dapat menetapkan hukuman penalti tambahan atas kebijakannya sendiri.

9.2.7 Mengeluarkan Informasi Tanpa Persetujuan

Tim dapat diminta untuk menyerahkan dokumen untuk persetujuan atau visibilitas selama Hyperplay berjalan. Dokumen ini diperlukan untuk mempertahankan ekspektasi sepanjang kompetisi. Pengumuman awal dapat mengganggu daya saing kompetitif yang akan digunakan tim untuk menciptakan strategi dalam pertandingan yang akan datang. Untuk alasan ini, jika Anggota Tim telah diberitahu untuk tidak melepaskan informasi, karena dapat merusak proses persaingan, dan Anggota Tim melanjutkan untuk mengeluarkan informasi tersebut, maka Anggota Tim dan / atau Tim akan dikenakan hukuman.

9.2.8 Investigasi Perilaku Pemain

Jika Hyperplay, Riot, atau Garena menentukan bahwa Tim atau Anggota Tim telah melanggar Summoner's Code, Ketentuan Layanan LoL, atau aturan LoL lainnya, Panitia Hyperplay dapat menetapkan hukuman atas kebijakannya sendiri. Jika seorang panitia Hyperplay menghubungi Anggota Tim untuk membahas penyelidikan, Anggota Tim berkewajiban untuk mengatakan yang sebenarnya. Jika Anggota Tim berbohong kepada panitia Hyperplay yang menyebabkan terhambatnya penyelidikan, maka Tim akan dikenakan hukuman.

9.2.9 Perilaku Kriminal

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

9.2.10 Kejahatan Moral

Anggota Tim tidak boleh terlibat dalam aktivitas apa pun yang dianggap oleh Hyperplay adalah tidak bermoral, memalukan, atau bertentangan dengan standar perilaku etis yang lazim.

9.2.11 Kerahasiaan

Anggota Tim tidak boleh mengungkapkan informasi rahasia apa pun yang diberikan oleh Hyperplay atau afiliasi apa pun dari Riot atau Garena, dengan metode komunikasi apa pun, termasuk semua saluran media sosial.

9.2.12 Penyuapan

Anggota Tim tidak dapat menawarkan hadiah atau hadiah apa pun kepada pemain, pelatih, manajer, pegawai Hyperplay, karyawan Riot atau Garena, atau orang yang terhubung dengan atau dipekerjakan oleh tim Hyperplay lain untuk layanan yang dijanjikan, diberikan, atau akan diberikan dalam mengalahkan atau mencoba untuk mengalahkan tim yang bersaing.

9.2.13 Hibah

Anggota Tim tidak dapat menerima hibah, hadiah atau kompensasi apa pun untuk layanan yang dijanjikan, diberikan, atau akan diberikan sehubungan dengan permainan yang kompetitif, termasuk layanan yang terkait dengan mengalahkan atau mencoba untuk mengalahkan tim atau

layanan pesaing yang dirancang untuk mengalah (throw) atau mengatur hasil pertandingan atau permainan.

9.2.14 Kepatuhan

Anggota Tim tidak dapat menolak atau gagal untuk menerapkan instruksi atau keputusan dari Panitia Hyperplay.

9.2.15 Pengaturan Pertandingan

Anggota Tim tidak dapat menawarkan, menyetujui, berkonspirasi, atau berusaha mempengaruhi hasil permainan atau pertandingan dengan cara apa pun yang dilarang oleh hukum atau Aturan ini.

9.2.16 Permintaan Dokumen atau Lainnya

Dokumentasi atau barang lainnya mungkin diperlukan pada berbagai waktu di seluruh fase Hyperplay seperti yang diminta oleh Panitia Hyperplay. Denda dapat dikenakan jika dokumentasi atau barang yang diminta tidak diterima dan / atau diselesaikan pada waktu yang ditentukan atau tidak memenuhi standar yang ditetapkan oleh Hyperplay.

9.3 Keterkaitan dengan Penjudian

Tidak ada Anggota Tim atau Panitia Hyperplay yang dapat mengambil bagian, baik secara langsung atau tidak langsung, dalam pertarungan atau perjudian pada setiap hasil pertandingan Hyperplay, pertandingan atau turnamen.

9.4 Tunduk Kepada Hukuman

Setiap orang yang ditemukan terlibat atau mencoba untuk terlibat dalam tindakan apa pun yang Hyperplay percayai, dalam kebijakan mutlak, merupakan permainan yang tidak adil, akan dikenai hukuman. Sifat dan tingkat hukuman yang dikenakan karena tindakan tersebut harus dalam kebijakan Hyperplay sepenuhnya dan bersifat mutlak.

9.5 Hukuman

Setelah menemukan Anggota Tim yang melakukan pelanggaran aturan yang tercantum di atas, Hyperplay dapat, tanpa batasan kewenangannya berdasarkan Pasal 9.4, mengeluarkan hukuman berikut yang ditemukan dalam [Hyperplay Penalty Index](#) yang mencakup, tetapi tidak terbatas pada:

9.5.1 Teguran Verbal.

9.5.2 Kehilangan pemilihan side untuk game saat ini atau berikutnya

9.5.3 Kehilangan ban untuk game saat ini atau berikutnya

9.5.4 Denda atau pembatalan hadiah

9.5.5 Pembatalan permainan.

9.5.6 Pembatalan pertandingan.

9.5.7 Skorsing.

9.5.8 Diskualifikasi.

Pelanggaran berulang kali dapat dikenakan hukuman yang semakin tinggi, hingga, dan termasuk, diskualifikasi dari partisipasi dalam Hyperplay berikutnya. Perlu dicatat bahwa penalti tidak selalu harus diberlakukan secara berurutan. Hyperplay, dalam kebijakannya sendiri, misalnya, dapat mendiskualifikasi pemain untuk pelanggaran pertama kali jika tindakan pemain tersebut dianggap cukup berat untuk layak didiskualifikasi oleh Hyperplay.

Dalam kasus forfeit selama permainan Hyperplay, tim yang terlibat akan didenda berdasarkan persentase hadiah. Dalam kasus yang lebih parah, tim dapat dilarang bergabung dengan Hyperplay berikutnya.

9.6 Hak Untuk Merilis

Hyperplay berhak mempublikasikan deklarasi yang menyatakan bahwa Anggota Tim telah dihukum. Setiap Anggota Tim dan / atau tim yang dapat direferensikan dalam deklarasi tersebut dengan ini melepaskan setiap hak tindakan hukum terhadap Hyperplay, League of Legends Championship Series, LLC, Riot Games, Inc., dan / atau orang tua, anak perusahaan, afiliasi, karyawan, agen, atau kontraktor mereka.

10. Semangat Peraturan

10.1 Pengakhiran Keputusan

Semua keputusan mengenai penafsiran aturan-aturan ini, persyaratan pemain, penjadwalan dan penayangan Hyperplay, dan penalti untuk kesalahan, terletak semata-mata kepada Hyperplay, dengan keputusan yang bersifat final. Keputusan Hyperplay sehubungan dengan Peraturan ini tidak dapat diajukan banding dan tidak dapat menimbulkan klaim atas kerusakan moneter atau upaya hukum atau keadilan lainnya.

10.2 Perubahan Peraturan

Peraturan ini dapat diubah, dimodifikasi atau ditambah oleh Hyperplay, dari waktu ke waktu, untuk memastikan permainan yang adil dan integritas di Hyperplay.

10.3 Kepentingan Terbaik Untuk Hyperplay

Panitia Hyperplay setiap saat dapat bertindak dengan otoritas yang diperlukan untuk mempertahankan kepentingan terbaik dari turnamen ini. Kekuatan ini tidak dibatasi oleh kurangnya bahasa khusus dalam dokumen ini. Panitia Hyperplay dapat menggunakan segala bentuk tindakan penghukuman yang mereka miliki terhadap entitas yang tindakannya dapat merugikan Riot.