

LEÍ Reglubók

League of Legends

Uppfært 13.10.2025

v1.0.1

Formáli

1. Almennt

- 1.0 Umsjónarmenn móta
- 1.1 Gildissvið reglna
- 1.2 Trúnaður
- 1.3 Framkoma / Hegðun
 - 1.3.1 Móðganir og óviðeigandi hegðun
- 1.4 Samskipti
- 1.5 Veðmál
- 1.6 Klæðnaður keppenda
- 1.7 Áfengi og vímuefni

2. Skipulag móta

- 2.1 Keppendur / Leikmenn
 - 2.1.1 Heiti leikmanns í leik (Nickname)
 - 2.1.2 Lögmati leikmanns í liði
 - 2.1.3 Varamenn
 - 2.1.4 Neyðar Varamaður
 - 2.1.5 Samskipti við þátttakendur
- 2.2 Lið
 - 2.2.1 Lið í mótum
 - 2.2.2 Eignarhald liða
 - 2.2.2.1 Flutningur á eignarhaldi
 - 2.2.3 Styrktaraðilar liða
- 2.3 Deildir
 - 2.3.1 Þáttökugjald
 - 2.3.2 Úrvalsdeild
 - 2.3.2.1 Greiðsla verðlaunafés
 - 2.3.2.2 Keppnis dagar
 - 2.3.3 Áhugamannadeildir - Fyrsta deild og niður
 - 2.3.4 Stigagjöf
 - 2.3.5 Mótmæli / Kvartanir yfir leik
- 2.4 Framkvæmd leikja
 - 2.4.1 Stundvísi
 - 2.4.2 Side selection
 - 2.4.2.1 Best af einu (Bo1)
 - 2.4.2.2 Best af þremur (Bo3)
 - 2.4.2.3 Best af fimm (Bo5)
 - 2.4.3 Niðurstaða leiks

[2.4.4 Pása á leik](#)

[2.4.5 Notkun galla í leik \(bugs and glitches\)](#)

[2.4.6 Stillingar og notkun ólöglegra forrita \(svindl\)](#)

[2.4.7 Hegðun leikmanna í leik](#)

[2.4.8 Uppfærslur á leik](#)

[2.4.9 Streymi \(e. stream\) þáttakenda](#)

Formáli

Rafríttasamtök Íslands (hér eftir RÍSí) eru samtök sem hafa að leiðarljósi að koma rafríttum á þann stall sem þær eiga heima á og búa til öruggt og stöðugt keppnisumhverfi á Íslandi fyrir einstaklinga og lið.

RÍSí eiga allan rétt að mótum og deildum á sem eru á vegum RÍSí í League of Legends.

LEÍ stendur fyrir League of Legends Esports á Íslandi og sér um skipulagningu á mótum og viðburðum fyrir áhugafólk LoL samfélagsins á Íslandi.

Þessi reglubók gildir fyrir alla þátttakendur League of Legends bæði í deildum RÍSí og LEÍ (hér eftir “mótið”), hvort sem það séu lið, leikmenn eða aðilar liðs, og alla leiki sem á þeim fara fram.

1. Almennt

1.0 Umsjónarmenn móta

Eftirtaldir eru einu aðilar sem taka ákvarðanir og á að leita til varðandi spurninga, vangaveltna eða aðstoðar varðandi reglur eða mót.

- Sara Helena Bjarnad. Blöndal (sarablondal@gmail.com)
- Mist Magnúsdóttir (mist.magnusdottir@gmail.com)
- Brimar Jörvi Guðmundsson (brimarjorvi@gmail.com)

1.0.1 Siðareglur mótstjórnar

Mótastjórnar skulu:

- Koma fram af fullkomnum heilindum og háttvísi gagnvart sjálfum sér og öðrum.
- Gæta trúnaðar og þagmælsku í störfum sínum.
- Ekki misnota valdastöðu sína eða hvers konar yfirburði sem þeir kunna að hafa yfir öðrum.
- Gæta jafnræðis og varast að misbjóða virðingu einstaklinga eða hópa t.d. hvað varðar kynþátt, þjóðernisuppruna, trú, lífsskoðun, fötlun, félagslega stöðu, aldur, kynhneigð, kynvitund, kyneinkenni eða kyntjáningu á öllum sviðum samfélagsins.
- Aldrei taka, hvort heldur sem er með beinum eða óbeinum hætti, þátt í veðmálum, fjárhættuspilum, happdrætti og þess háttar viðburðum eða viðskiptum í tengslum við mótið.
- Hvorki þiggja gjafir eða hlunnindi sem geta leitt til þess að rýra trúverðugleika, sjálfstæði eða hlutleysi þeirra.

1.1 Gildissvið reglna

Ef að einhver hluti reglna er rangur eða óframkvæmanlegur þá hefur það ekki áhrif á gildi annara hluta. Stjórnendur móta hafa ávallt endanlegt ákvörðunarvald hvað varðar reglur eða vafamál.

1.1.1 Brot gegn reglum

Brjóti þátttakandi gegn reglum þessum getur það leitt til refsinga. Mótstjórn áskilur sér rétt til að dæma um hvort þátttakandi hafi brotið gegn reglum og hvort beita skuli refsingum ef svo er. Dæmi um refsingar eru meðal annars:

- Þátttakanda er dæmt tap í leik eða leikjum á mótinu.
- Tafarlaus brottrekstur þátttakanda úr mótinu.
- Tímabundið leikbann þátttakanda.
- Tímabundið bann þátttakanda úr mótinu.
- Ævilangt bann þátttakanda úr mótinu.

Dæmist þátttakandi brotlegur að fleiri en einni reglu og hlýtur fyrir það meira en eina refsingu skal mótstjórn dæma um hvort refsingarnar skuli sér eiga sér stað samtímis eða hver á eftir annarri þegar við á.

1.1.2 Gildistaka refsinga

Ákveði mótstjórn að beita skuli refsingum skal hún á sama tíma ákveða hvort refsingin taki gildi frá þeim tíma sem ákvörðun var tekin eða frá því að hún hefur verið tilkynnt.

1.2 Trúnaður

Öll samskipti leikmanna við stjórnendur eru trúnaðarmál og ekki má endurrita, afrita eða sýna á annan hátt óviðkomandi aðilum þau samskipti. Brot á þessum trúnaði er refsivert.

Sem og annars staðar gildir 9. mgr. 47. gr laga um samskipti nr. 81/2003 um öll samskipti við mótstjórn eða mótsstjóra:

“Sá sem fyrir tilviljun, mistök eða án sérstakrar heimildar tekur við símskeytum, myndum eða öðrum fjarskiptamerkjum og táknum eða hlustar á símtöl má ekki skrá neitt slíkt hjá sér eða notfæra sér það á nokkurn hátt. Jafnframt ber honum að tilkynna sendanda að upplýsingar hafi ranglega borist sér. Skylt er að gæta fyllsta trúnaðar í slíkum tilfellum.”

1.3 Framkoma / Hegðun

Með þátttöku í mótum samþykkja öll lið og leikmenn að þeim beri að sýna af sér íþróttamannslega hegðun, bera virðingu gagnvart mótherjum, áhorfendum, umfjöllunaraðilum, útsendingarteymi og stjórnendum mótanna. Komdu fram við aðra eins og þú vilt láta koma fram við þig. Ef leikmaður gerist sekur um brot á reglum um hegðun getur hann misst þátttökurétt sinn fyrirvaralaust frá móti. Lið leikmanna sem brjóta þessar reglur eiga líka á hættu að vera rekin úr keppni.

1.3.1 Móðganir og óviðeigandi hegðun

Þessi listi yfir hegðun sem er óviðunandi er ekki tæmandi og mun hvert atvik vera dæmt útaf fyrir sig

- Kynþáttahatur, kynbundin mismunun eða önnur mismunun.
- Niðurlægjandi eða hatursfullt orðafar.
- Nokkurs konar áreitni, þ.m.t. kynferðisleg áreitni.
- Hótanir um ofbeldi.
- Líkamlegt eða andlegt ofbeldi.
- Hvatning eða beiðni til annarra einstaklinga sem brýtur gegn gildum þessarar reglu.
- Lygar til mótstjórnar.

Mótstjórn áskilur sér rétt til að dæma ákveðna hegðun óviðeigandi þótt hennar sé ekki getið á þessum lista.

1.4 Samskipti

Öllum keppendum í mótum ber að vera á Discord server Íslenska LoL samfélagsins:

<https://discord.gg/tNvthVnXAz>

Hægt er að ná í stjórnendur þar eða með því að senda mail á lei.iceland@gmail.com

1.5 Veðmál

Keppendum er stranglega bannað að veðja á sína eigin leiki eða á einhvern hátt hafa áhrif á leiki síns liðs fyrir tilstilli þriðja aðila. Gerist leikmenn uppvísir að því er það ævilangt bann frá öllum mótum og keppnum sem falla undir LEÍ.

1.6 Klæðnaður keppenda

Fari mót fram með þeim hætti að þátttakendur eru í nánum samskiptum ber þátttakendum að vera hreinir og snyrtilegir og gera sitt til að halda umhverfi sínu hreinu og snyrtilegu.

Það sama á við ef þátttakendur koma fyrir sjónir áhorfenda á vegum mótsins, t.d. í auglýsingaefni, við keppni í sal, og þegar sýnt er frá leikjum þar sem notast er við myndavélar sem sýna þátttakendur.

1.7 Áfengi og vímuefni

Notkun áfengis og annarra vímuefna er stranglega bönnuð á meðan keppni stendur og gerist keppandi uppvís af broti á þessu verður honum vísað frá keppni og á mögulega hættu á banni frá mótum LEÍ/RÍSÍ.

2. Skipulag móta

2.1 Keppendur / Leikmenn

Allir þátttakendur skulu kynna sér reglur þessar.

Þátttakendur í mótum LEÍ/RÍSÍ þurfa að hafa náð 18 ára aldri eða vera með skriflegt leyfi frá forráðamanni sem gefur samþykki fyrir þátttöku hans í mótinu.

2.1.1 Heiti leikmanns í leik (Nickname)

Heiti leikmanns má aðeins innihalda nafn eins styrktaraðila, og þá skeytt fyrir framan sjálft nafn leikmanns. Heiti leikmanns inni í leik má ekki vera aðeins nafn styrktaraðila.

Einnig eru heiti bönnuð sem að:

- eru orðrétt eins og einkaréttarvarin vörumerki eða annað
- eru keimlík eða nánast eins og einkaréttarvarin vörumerki
- eru heiti á öðrum manneskjum öðrum en leikmanni sjálfum
- eru heiti á stjórnendum mótanna eða öðrum sem koma að henni
- eru tóm vitleysa
- eru dónaleg, þessi listi er ekki tæmandi:
 - Niðrandi gagnvart minnihlutahópum
 - Innihalda dónalegt orðbragð
 - Innihalda kynþáttaníð
 - Of.

Það að breyta hvernig orð er ritað til að komast fram hjá þessum kvöðum virkar ekki.

Leikmaður má ekki breyta um nafn í leik á meðan mótí stendur nema mótstjórn biður sérstaklega um það,

2.1.2 Lögmæti leikmanns í liði

Til að vera lögmætur leikmaður í liði þarf hann að vera skráður í liðið á Challengermode.com, hafa greitt þátttökugjald mótsins og vera með League of Legends account sinn tengdan við síðuna.

Lið geta ekki skipt um leikmenn á meðan mótí stendur.

2.1.3 Varamenn

Liðum er heimilt að vera með 3 varamenn.

2.1.4 Samskipti við þátttakendur

Samskipti milli þátttakenda og mótstjórnar skal eiga sér stað á Discord og á Discord þjóninum “Íslenska LoL Samfélagið”. Boðskóði/tengill á þjóninn er **ssPm4Qmu3d** eða <https://discord.gg/hdwbXbPnys>. Þátttakendur bera ábyrgð á því að fylgjast með því hvort mótastjórn hafi haft samband við þá eða hafi reynt að ná sambandi við þá.

2.2 Lið

2.2.1 Lið í mótum

Heiti liðs má ekki aðeins vera nafn styrktaraðila eða vörumerkis, en nafn styrktaraðila má þó vera í liðsnafninu. Sömu reglur gilda um heiti liðs og heiti leikmanna, sjá [2.1.1 Heiti leikmanns í leik \(Nickname\)](#)

2.2.2 Eignarhald liða

Litið er svo á ef að lið keppir undir merkjum félags sem hefur kennitölu og að leikmenn séu samningsbundnir því félagi þá stjórnir viðkomandi félag sæti liðsins nema að annað sé tekið fram í samningum milli félagsins og leikmanna.

Sé lið ekki að keppa undir merkjum félags með kennitölu er litið svo á að meirihluti “virkra”* leikmanna liðsins stjórna sæti liðsins. *Virkur leikmaður er leikmaður sem hefur spilað meirihluta (>50%) leikja liðsins á tímabili.

2.2.2.1 Flutningur á eignarhaldi

Félag sem á lið í móti getur gefið, selt eða á annan hátt fært stjórn sitt til annars félags eða annara leikmanna. Þegar á við lið sem er ekki í eigu félags, þá getur virkur meirihluti leikmanna gefið, selt eða á annan hátt fært eignarhald sitt til annars félags eða annara leikmanna.

2.2.3 Liðsstjóri liðs

Hvert lið skal hafa liðsstjóra. Mótstjórn skal almennt beina samskiptum sínum við liðið til liðsstjóra þess.

Liðsstjóri liðs ber ábyrgð á því að fylgjast með því hvort mótstjórn hafi haft samband við þá eða hafi reynt að ná sambandi við þá, sbr. reglur 2.1.5 um samskipti við þátttakendur.

2.2.4 Styrktaraðilar liða

Styrktaraðilar liða mega ekki vera

- Tengdir, framleiðendur eða dreifingaraðilar klámfengis efnis.
- Tengdir, framleiðendur eða dreifingaraðilar ólöglegra efna eða drykkja.

Lið mega ekki auglýsa áfenga drykki eða tóbak; eða bera vörumerki þeirra á nokkurn hátt. Þá má ekki auglýsa óáfengar útgáfur af áfengum drykkjum.

2.2.5 Nafn liðs

Hvert lið skal hafa nafn. Nafni liðs getur ekki verið breytt á meðan mótinu stendur nema með leyfi mótstjórnar.

Mótstjórn áskilur sér rétt til að krefja lið um breytingu á nafni þygi það ekki við hæfi.

Dæmi um nöfn sem ekki teljast við hæfi eru meðal annars:

- Nöfn sem eru orðrétt, keimlík eða nánast eins og einkaréttarvarin vörumerki nema eigandi vörumerkisins sé einnig eigandi eða styrktaraðili liðsins.
- Nöfn sem eru orðrétt, keimlík eða nánast eins og önnur þekkt merki nema eigandi merkisins sé einnig eigandi eða styrktaraðili liðsins.
- Nöfn sem eru einungis nafn sem er orðrétt, keimlíkt eða nánast eins og nafn styrktaraðila liðsins.
- Nöfn sem eru nafn á manneskju eða manneskjum öðrum en eiganda eða eigendum liðsins.
- Nöfn sem almenn vitneskja er um að önnur lið noti.
- Nöfn sem almenn vitneskja er um að aðrir rafíþróttamenn noti sem rafheiti við spilamennsku sína.
- Nöfn sem brjóta gegn reglum um óviðeigandi hegðun.
- Nöfn sem fylgja ekki þema mótsins sem liðið tekur þátt í.

2.2.6 Merki liðs (e. Logo)

Mótstjórn áskilur sér rétt til að krefja lið um merki. Mótstjórn áskilur sér rétt til að krefja lið um breytingu á merki þygi það ekki við hæfi.

Dæmi um merki sem ekki teljast við hæfi eru meðal annars:

- Merki sem innihalda eða eru aðeins nafn styrktaraðila.
- Merki sem eru orðrétt, keimlík eða nánast eins og einkaréttarvarin vörumerki nema vörumerkið sé nafn liðsins.
- Merki sem eru orðrétt, keimlík eða nánast eins og önnur þekkt merki nema merkið sé nafn liðsins.
- Merki sem eru nafn á manneskju eða manneskjum öðrum en eigandum liðsins.
- Merki sem almenn vitneskja er um að önnur lið noti.
- Merki sem eru keimlík eða nánast eins og merki sem almenn vitneskja er um að önnur lið noti.
- Merki sem almenn vitneskja er um að aðrir rafíþróttamenn noti.

- Merki sem eru keimlík eða nánast eins og merki sem almenn vitneskja er um að aðrir rafíþróttamenn noti.
- Merki sem brjóta gegn reglum um óviðeigandi hegðun.
- Merki sem fylgja ekki þema mótsins sem liðið tekur þátt í.

2.2.7 Keppnistreyjur liðs

Mótstjórn áskilur sér rétt til að krefja lið um breytingar á keppnistreyjum þyki þær ekki við hæfi.

Dæmi um keppnistreyjur sem ekki teljast við hæfi eru meðal annars:

- Keppnistreyjur sem auglýsa einkaréttarvarin vörumerki nema vörumerkið sé tengt liðinu.
- Keppnistreyjur sem auglýsa vörumerki sem eru keimlík eða nánast eins og einkaréttarvarin vörumerki nema vörumerkið tengist liðinu.
- Keppnistreyjur sem auglýsa önnur þekkt merki nema merkið sé tengt liðinu.
- Keppnistreyjur sem auglýsa merki sem eru keimlík eða nánast eins og önnur þekkt merki nema merkið tengist liðinu.
- Keppnistreyjur sem auglýsa nafn á manneskju eða manneskjum nema manneskjan eða manneskjurnar tengist liðinu.
- Keppnistreyjur sem almenn vitneskja er um að önnur lið noti.
- Keppnistreyjur sem eru keimlíkar eða nánast eins og keppnistreyjur sem almenn vitneskja er um að önnur lið noti.
- Keppnistreyjur sem almenn vitneskja er um að aðrir rafíþróttamenn noti.
- Keppnistreyjur sem eru keimlíkar eða nánast eins og keppnistreyjur sem almenn vitneskja er um að aðrir rafíþróttamenn noti.
- Keppnistreyjur sem brjóta gegn reglum um óviðeigandi hegðun.
- Keppnistreyjur sem fylgja ekki þema mótsins sem liðið tekur þátt í.

2.2.8 Liðsskipan liðs

4/5 hlutar leikmanna liðs í leik skulu vera annað hvort með íslenska kennitölu eða íslenskt lögheimili.

Hámark tveir einstaklingar mega vera án íslenskrar kennitölu og íslenskt lögheimili í liðshóp. Liðshópur má vera mest 8 einstaklingar.

2.2.9 Leikmannaskipti

Lið í mótinu geta ekki bætt við sig nýjum leikmönnum á meðan mótí stendur, að undanskildri neyðarskiptingu í úrvalsdeildum, sbr. reglu 2.2.10 um neyðarskiptingu.

2.2.10 Neyðarskipting

Liðum í úrvalsdeildum mótsins er heimilt að gera eina breytingu á leikmannahóp sínum yfir tímabilið ef lið nær ekki að spila út 5 manna liði í næstu umferð. Slík neyðarskipting er háð samþykki mótstjórnar. Sé

breytingin samþykkt getur liðið bætt einum leikmanni við liðið eða, sé liðið þegar fullmannað, skipt út einum leikmanni. Leikmaðurinn sem kemur inn í liðið má ekki hafa spilað með öðru liði í League of Legends deildum eða mótum RÍSí síðastliðnar 4 vikur.

2.3 Deildir

2.3.1 Þátttökugjald

Þátttökugjald er í öllum deildum og er upphæð gjaldsins ákveðin af mótastjórn. Til að leikmaður sé löglegur til keppni verður hann að hafa lokið greiðslu til þátttöku. Mótsgjald fyrir liðið er greitt af einni manneskju úr hverju liði oftast fyrirliða liðs.

2.3.2 KIA deildin (úrvalsdeild)

- Keppnistímabil er 8-12 vikur eftir tímabilum.
- Deild er með allt að 16 liðum.
- Leikin verður ein umferð þar sem hvert lið spilar gegn sérhverju öðru liði.
- Efstu 8 sætin eftir umferðina fara í útsláttarkeppni.

2.3.2.1 Greiðsla verðlaunafés

Verðlaunafé verður greitt út með millifærslu á liðstjóra liðs við lok deildar.

Deildin áskilur sér þann rétt að halda eftir greiðslum ef að keppandi eða lið gerast sek um brot á reglum.

2.3.2.2 Keppnis dagar

Keppnis dagar í KIA deildinni eru miðvikudaga frá kl. 19:00 - 22:00 frá 3. september til 12. nóvember.

Liðum ber að senda replay file á mótastjóra að leik loknum.

2.3.3 Áhugamannadeildir - Fyrsta deild og niður

- Keppnistímabil er 7 vikur.
- 8 lið eru í deildinni.
- Leiknar verða tvær umferðir, hvert lið á heima og úti leik gagnvart sérhverju öðru liði í Bo1 (Best af einu) en báðir leikirnir eru leiknir á sama keppnisdegi.
- Keppnis dagar eru sunnudagar og eru þá leiknir tveir leikir í röð. Heimilt er að skipuleggja viðureign í samráði við andstæðinga í vikunni á undan.

2.3.4 Stigagjöf

Eitt stig eru veitt fyrir sigur, alltaf er leikið til úrslita sem skilar öðru liði sigri. Núll stig eru veitt fyrir tap.

Ef að tvö eða fleiri lið eru jöfn að stigum að deildarkeppni er lokið eru liðin borin saman á eftirfarandi hátt í þessari röð:

- Innbyrðis úrslit
- Leiktími í sigurleikjum (sneggri sigrar eru betri)
- Handahófskennd röðun framkvæmd af mótstjóra.

2.3.5 Mótmaeli / Kvartanir yfir leik

Mótmaeli eða kvartanir vegna leiks sem er liðinn verða að berast mótstjórnendum að hámarki 72 klst. eftir að leik lýkur. Áður en að mótmaeli eru sett fram skal móta þau á góðan máta og koma þeim til mótstjórnenda.

2.4 Framkvæmd leikja

2.4.1 Stundvísi

Leikir hefjast á þeim tíma sem þeir eru skráðir á en mótstjórn áskilur sér rétt til að breyta tímasetningum leikja. Ætlast er til þess að leikmenn séu komnir í lobby 10 mínútum áður en leikur hefst. Ef að lið er ekki komið með fimm leikmenn 15 mínútum eftir skráðan leiktíma fær það sjálfkrafa skráð á sig tap í þeim leik.

Athugið að það þarf að velja þá fimm leikmenn sem eiga að keppa í leik og stilla þeim upp í “Virkan” leikmannahóp inni á vef Challengermode áður en leikur hefst.

2.4.2 Hliðarval (e. Side selection)

2.4.2.1 Best af einum leik (Bo1)

- Lið að ofan eða til vinstri á síðu Challengermode er blue side.

2.4.2.2 Best af þremur leikjum (Bo3)

- Leikur 1: Lið að ofan eða til vinstri á síðu Challengermode ræður hvort það er blue eða red side.
- Leikur 2: Lið sem tapar leik 1 ræður hvort það er blue eða red side.
- Leikur 3: Lið sem tapar leik 2 ræður hvort það er blue eða red side.

2.4.2.3 Best af fimm leikjum (Bo5)

- Leikur 1: Lið að ofan eða til vinstri á síðu Challengermode ræður hvort það er blue eða red side.
- Leikur 2: Lið sem tapar leik 1 ræður hvort það er blue eða red side.
- Leikur 3: Lið sem tapar leik 2 ræður hvort það er blue eða red side.
- Leikur 4: Lið sem tapar leik 3 ræður hvort það er blue eða red side.
- Leikur 5: Lið sem tapar leik 4 ræður hvort það er blue eða red side.

2.4.3 Niðurstaða leiks

Niðurstöður leikja eru sjálfkrafa skráðar í kerfi challengermode.com. Senda þarf replay file á mótastjóra úr hverjum leik, strax eftir hvern leik.

2.4.4 Pása á leik

Ef upp koma tæknileg vandamál skal leikur pásaður. Gera þarf andstæðingum grein fyrir hvert vandamálið er. Þegar vandamálið er leyst skal ganga úr skugga um að bæði lið séu tilbúin áður en leikur hefst aftur.

2.4.5 Notkun galla í leik (bugs and glitches)

Viljandi notkun á galla (bug / glitch) í leiknum er með öllu óheimil. Mótstjórnendur hafa fullt vald til þess að ákvarða hvort að lið hafi beitt ólöglegum aðferðum í leik og hvaða áhrif það hefur haft á leikinn.

2.4.6 Stillingar og notkun ólöglegra forrita (svindl)

Notkun hljóð-spjallforrita og hjálparforrit svosem Discord, Mumble, Porofessor og annara er löglegt. Öll notkun á svindlum er stranglega bönnuð.

Verði leikmaður uppvís af notkun slíkra forrita er hann og liðið hans umsvifalaust rekið úr mótí og leikmaður fær lágmarks 12 mánaða keppnisbann frá mótum samtaka. Notkun allra exploita er bönnuð. Telji mótastjórn að það sé hæfilegt getur bannið verið ævilangt keppnisbann frá mótum samtaka. Sé talið að lið leikmanns sé samsekt, hafi haft vitneskju um framferði keppanda eiga allir liðsmenn á hættu að fá sömu refsingar.

2.4.7 Hegðun leikmanna í leik

Leikmönnum ber að fylgja hegðunareglum ásamt því að leika af drengskap. Notkun chat skal vera í lágmarki og ósæmleg hegðun þar getur valdið refsingu á það lið sem á í hlut.

Notkun exploita er stranglega bönnuð og komi upp deilumál varðandi það verður hvert mál skoðað, verði lið uppvís af því að nota eitthvað sem er út fyrir ramma það sem er eðlilegt eða ódregilegt á liðið á hættu að fá dæmt tap í þeim leik.

Sé leik streymt í beinni útsendingu skulu leikmenn ekki skrifa í chat streymisins fyrr en leiknum er lokið á streyminu.

2.4.8 Uppfærslur á leik

Þegar nýrri hetju er bætt við í leikinn er bannað að velja hana í viku frá útgáfu. Sama á við um stórar breytingar (rework) á eldri hetjum.

2.4.9 Streymi (e. stream) þátttakenda

Leikmönnum er heimilt að streyma leikjum sínum með 3 mínútna stream delay.

Leikmönnum er óheimilt að horfa á streymi mótherja á meðan leik stendur.

2.4.10 Samskipti liðs

Á meðan lið er að spila leik á móti þurfa öll liðsmenn og einnig þjálfari að vera inni á talrás á Discord “Íslenska LoL Samfélagið”. Liðsmenn hafa ekki heimild til þess að vera inni á öðrum talrásum meðan leik stendur fyrir.

Mótstjórn er heimilt að koma í talrásina ef skyldi koma upp ástæða til þess að tala við liðið eða þjálfara liðs.

2.4.11 Hetjuval (e. Champion Select).

Lið bera ábyrgð á að setja upp hetjuval á <https://draftlol.dawe.gg> fyrir leik til að velja hetjur fyrir leik.

Fyrirliði hvers liðs ber ábyrgð að senda hlekk (e. link) af hetjuvali á mótstjórn þegar hún er gerð.

2.4.12 Skiptingar í viðureignum

Lið má skipta um leikmann á milli leikja í einvígi (þ.e. milli leiks 1 og leiks 2 o.s.frv.). Sá sem kemur inn verður að vera skráður varamaður í liðshóp.

Lið hefur 5 mínútur eftir að fyrri leikur klárast til að láta mótastjórn og andstæðing vita að skipting á sér stað í næsta leik, ef lið lætur ekki vita tímanlega þarf leikmaður sem átti að vera skipt út að spila eða liðið gefur leikinn.

2.5 Þjálfarar

2.5.1 Þjálfari liðs

Liðum er heimilt að hafa 1 skráðan þjálfara. Þjálfarar mega einungis fylgja þeim liðum í leik sem þeir teljast lögmætir þjálfarar í. Til að vera lögmætur þjálfari í liði þarf þjálfari að vera skráður sem slíkur á listum mótstjórnar.

2.5.2 Spilandi þjálfarar

Þjálfarar mega ekki spila sem leikmenn liðs sem þeir þjálfá. Sé þjálfari eins liðs jafnframt leikmaður annars liðs skal að lágmarki vera ein deild milli liðanna tveggja (úrvals og 1. Deild t.d.)

2.5.3 Samskipti þjálfara við lið

Þjálfarar þurfa að vera inni á talrás með liðinu sínu á Discord “Íslenska LoL Samfélagið” meðan leikur stendur fyrir, sbr. reglu 2.4.11 um samskipti liðs. (Þessi regla gildir einungis ef þjálfari er viðstaddur á meðan leik stendur).

Þjálfara er óheimilt að tala meðan leikur stendur og verður að vera með slökkt á hljóði (e. muted) nema í hetjuvali (e. Champion Select). Þjálfarar mega ekki tala ef það er pásá í leiknum vegna tæknilegra eða annarra ástæðna.