



Snapdragon
PRO SERIES
—  **ESL** —

[Season2]

Snapdragon Pro Series

Brawl Stars

Buku Peraturan

Kata Pengantar

Dokumen ini menguraikan aturan yang harus dipatuhi setiap saat sewaktu berpartisipasi dalam kompetisi Snapdragon Pro Series. Kegagalan untuk mematuhi aturan-aturan ini dapat dikenakan sanksi sebagaimana diuraikan.

Perlu diingat bahwa pihak pelaksana turnamen yang selalu memiliki keputusan terakhir, dan bahwa keputusan yang tidak secara khusus didukung, atau dirinci dalam buku aturan ini, atau bahkan bertentangan dengan buku aturan ini dapat dijadikan atau diputuskan pada kasus-kasus ekstrem, untuk menjaga keadilan permainan dan sportifitas.

Kami di ESL berharap anda sebagai peserta, penonton, atau pers akan memiliki kompetisi yang menyenangkan untuk diikuti dan kami akan melakukan yang terbaik untuk menjadikannya kompetisi yang adil, menyenangkan, dan menarik bagi semua orang yang terlibat.

Dengan hormat,
ESL Staff

Daftar Isi

1 Definisi	7
1.1 Rentang keabsahan	7
1.2 Wilayah	7
1.3 Hukuman	7
1.3.1 Definisi dan cakupan hukuman	7
1.3.1.1 Poin-poin hukuman ringan	7
1.3.1.2 Poin-poin hukuman berat	7
1.3.1.3 Denda uang	7
1.3.1.4 Larangan/penangguhan	7
1.3.1.5 Diskualifikasi	7
1.3.1.6 Metode hukuman tambahan	7
1.3.2 Kombinasi hukuman	8
1.3.3 Hukuman untuk pelanggaran berulang	8
1.3.4 Larangan liga dan poin pelanggaran di luar ESL	8
1.4 Pertandingan langsung/live	8
1.5 Organisasi turnamen	8
1.6 Privasi	8
2 Umum	9
2.1 Perubahan peraturan	9
2.2 Keabsahan peraturan	9
2.3 Kerahasiaan	9
2.4 Perjanjian tambahan	9
2.5 Penyiaran pertandingan	9
2.5.1 Hak-hak	9
2.5.2 Pelepasan hak-hak tersebut	9
2.5.3 Tanggung jawab pemain	9
2.5.4 Persetujuan streaming/transmisi ulang	9
2.6 Komunikasi	10
2.6.1 Discord	10
2.7 Ketentuan partisipasi dalam acara	10
2.7.1 Batasan usia	10
2.7.2 Batasan wilayah untuk peserta	10
2.7.3 Negara/Wilayah asal	10
2.7.4 Rincian pemain	10
2.7.5 Akun permainan	10
2.7.5.1 Bermain dengan akun yang salah	10
2.8 Akun tim	10
2.8.1 Nama tim	10
2.8.2 Perubahan terhadap akun tim	10
2.9 Pembatasan sponsor	10
2.9.1 Konten dewasa	10
2.10 Uang hadiah	10
2.10.1 Pengurangan hadiah karna poin penalti	11
2.10.2 Pengurangan hadiah karena denda moneter	11
2.10.3 Penarikan hadiah uang	11

2.10.4 Pengiriman uang hadiah	11
2.10.5 Pendistribusian uang hadiah	11
2.11 Dimulainya pertandingan	12
2.11.1 Ketepatan waktu dalam pertandingan yang disiarkan	12
2.11.2 Ketidaktepatan waktu dalam pertandingan yang disiarkan	12
2.11.3 Peserta tidak hadir	12
2.12 Prosedur pertandingan	13
2.12.1 Media pertandingan	13
2.13 Protes pertandingan	13
2.13.1 Definisi	13
2.13.2 Peraturan protes dalam pertandingan	13
2.14 Wawancara	13
2.15 Presentasi video	13
3 Aturan Acara	13
3.1 Peralatan	14
3.2 Pakaian	14
3.3 Pelaksana	14
3.4 Penjelasan singkat mengenai pemain dari turnamen	14
3.5 Daftar periksa teknis	14
3.6 Kewajiban media	14
3.6.1 Kewajiban media yang tidak terpenuhi	14
3.7 Area permainan	15
3.7.1 Makanan, minuman, rokok dan perilaku	15
3.7.2 Mencopot dan memasang media	15
3.7.3 Kamera atau perangkat serupa	15
3.7.4 Barang tidak terpakai	15
3.7.5 Penggunaan perangkat	15
3.8 Foto dan hak media lainnya	15
3.9 Perayaan pemenang	15
3.10 Area yang disediakan pihak ESL	16
4 Jadwal dan Format Turnamen	17
4.1 Format turnamen	17
4.1.1 Final Terbuka	17
4.1.2 Musim Tantangan/Challenger	17
4.2 Jadwal Turnamen	17
4.2.1 Pembagian 1	17
4.2.2 Pembagian 2	17
4.2.3 Challenge Season	18
4.2.4 Sistem distribusi poin untuk kualifikasi terbuka	18
4.3. Sistem Distribusi Poin untuk Masters	19
4.3.1. Asia-Pacific Japan (APJ) - Distribusi Poin Masters	19
4.4 Formasi Tim & Slot	19
5 Aturan Khusus Permainan	19
5.1 Definisi pertandingan	19
5.1.1 Best of 1	20
5.1.2 Best of 3	20

5.1.3 Best of 5	20
5.1.4 Peta	20
5.2 Penempatan/Seeding	21
5.3 Perubahan pertandingan	21
5.4 Jumlah daftar pemain/roster	21
5.5 Penguncian daftar pemain	21
5.6 Aturan dalam permainan/in-game	22
5.6.1 Pemilihan petarung/brawler	22
5.6.2 Petarung/brawler rilisan terbaru	22
5.6.3 Ban & pick petarung/brawler	22
5.6.4 Undangan pertempuran	22
5.6.5 Penurunan pemain	22
5.6.6 Hasil	22
5.6.7 Seri	22
5.7 Gagal hadir/Tidak tampil	22
5.8 Meninggalkan pertandingan	22
6 Pelanggaran Peraturan, Hukuman dan ESIC	23
6.1 Kode Etik	23
6.2 Kecurangan	23
6.2.1 Kecurangan dengan perangkat lunak	23
6.2.2 Penyalahgunaan Informasi	23
6.2.3 Hukuman kecurangan	23
6.3 Penggunaan obat/Doping	24
6.3.1 Menolak untuk diuji	24
6.3.2 Daftar zat dan metode terlarang	24
6.3.3 Obat dengan resep	24
6.3.4 Hukuman untuk penggunaan obat/doping	24
6.4 Penggunaan alkohol atau obat psikoaktif lainnya	24
6.5 Pertaruhan	24
6.6 Pemanipulasian kompetisi	24
6.6.1 Hukuman untuk pemanipulasian kompetisi	24
6.7 Pengaturan pertandingan	24
6.7.1 Hukuman untuk pengaturan pertandingan	25
6.8 Batasan untuk pengeluaran hukuman	25
6.9 Larangan penerbit atau ESIC	25
6.10 Aturan netiket	25
6.10.1 Perilaku publik	25
6.10.2 Penghinaan	25
6.10.3 Pengiriman spam	25
6.10.4 Pengiriman spam dalam game	25
6.10.5 Perusakan atau pengotoran	25
6.11 Perilaku tidak sportif	26
6.11.1 Pemalsuan hasil pertandingan	26
6.11.2 Pemain palsu/gadungan	26
6.11.3 Penyesatan terhadap pelaksana/admin atau pemain	26
7 Persyaratan Layanan Kepatuhan	27
7.1 ESL	27

1 Definisi

1.1 Rentang keabsahan

Acara ini dioperasikan sebagai bagian dari ESL oleh ESL Gaming GmbH.

Ini adalah buku peraturan Brawl Stars yang berlaku untuk semua tahapan acara, pesertanya dan semua pertandingan yang dimainkan dalam lingkup acara. Dengan partisipasi mereka, peserta menyatakan bahwa mereka memahami dan menerima semua aturan.

Pelaksana Turnamen berhak untuk membuat amandemen pada buku peraturan dengan atau tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada para pemain. Pelaksana Turnamen berhak untuk membuat penilaian yang bahkan bertentangan dengan Buku Peraturan ini dalam kasus-kasus ekstrim, untuk menjaga keadilan permainan dan sportifitas. Pelaksana Turnamen adalah pengambil keputusan untuk semua kasus dan perselisihan yang mungkin terjadi dan tidak tertulis dalam buku aturan ini.

1.2 Wilayah

Untuk acara Snapdragon Pro Series Brawl Stars, dunia dibagi menjadi tiga wilayah utama yaitu sebagai berikut:

- **Asia-Pasifik:** Thailand, Indonesia, Malaysia, Singapur, Filipina, Jepang, Korea

1.3 Hukuman

1.3.1 Definisi dan cakupan hukuman

Hukuman diberikan untuk pelanggaran aturan dalam ESL. Mereka dapat berupa poin penalti kecil atau besar, denda moneter, kekalahan sepihak, skorsing pemain/tim atau diskualifikasi, tergantung pada insiden yang bersangkutan dan seringkali kombinasi dari dua atau lebih dari itu. Peserta akan diberitahu tentang hukuman melalui surat dan akan diberikan waktu sampai mereka dapat mengajukan banding atas keputusan tersebut. Hanya pemegang lisensi atau juru bicara yang ditunjuk yang berhak mengajukan banding.

1.3.1.1 Poin-poin hukuman ringan

Poin penalti kecil diberikan untuk insiden kecil seperti tidak mengunggah media pertandingan yang diperlukan, pernyataan pertandingan yang tidak memadai, informasi yang tidak memadai tentang akun tim atau materi terkait lainnya, dan sebagainya. Setiap poin penalti minor mengurangi satu persen (1%) dari keseluruhan hadiah uang yang diterima oleh tim atau pemain dalam kompetisi yang diberikan.

1.3.1.2 Poin-poin hukuman berat

Poin penalti utama diberikan untuk insiden besar seperti sengaja menipu pelaksana, tidak hadir untuk pertandingan, melanggar aturan berulang kali, dan sebagainya. Setiap poin penalti utama mengurangi sepuluh persen (10%) dari keseluruhan hadiah uang untuk kompetisi itu.

1.3.1.3 Denda uang

Denda uang diberikan karena gagal memenuhi kewajiban yang tidak terkait langsung dengan turnamen, seperti janji pers/media, atau sesi yang direncanakan untuk interaksi penggemar.

1.3.1.4 Larangan/penangguhan

Larangan atau penangguhan diberikan untuk insiden yang sangat parah seperti pemalsuan atau penggunaan pemain yang tidak diizinkan. Larangan dapat diberikan kepada pemain atau organisasi.

1.3.1.5 Diskualifikasi

Diskualifikasi akan terjadi dalam kasus pelanggaran aturan yang paling parah. Peserta yang didiskualifikasi kehilangan semua hadiah uang yang terkumpul untuk kompetisi yang bersangkutan dan akan dilarang sampai akhir kompetisi itu. Dalam kompetisi tim, organisasi dan semua anggotanya dilarang sampai akhir kompetisi tersebut.

1.3.1.6 Metode hukuman tambahan

Dalam kasus tertentu, pelaksana turnamen dapat menentukan dan menemukan metode hukuman lain.

1.3.2 Kombinasi hukuman

Metode hukuman yang tercantum tidak saling eksklusif dan dapat diberikan dalam kombinasi yang dianggap sesuai oleh pelaksana turnamen.

1.3.3 Hukuman untuk pelanggaran berulang

Semua hukuman yang diuraikan dalam buku aturan ini berlaku untuk pelanggaran pertama kali. Pelanggaran berulang biasanya akan dihukum lebih berat daripada yang tercantum di bagian yang sesuai dari aturan ini, sebanding dengan hukuman yang tercantum di bagannya.

1.3.4 Larangan liga dan poin pelanggaran di luar ESL

Larangan liga dan poin penalti di luar ESL biasanya tidak berlaku untuk ESL kecuali jika hukuman telah diberikan oleh penerbit/pengembang judul tertentu. Beberapa pengecualian mungkin berlaku atas kebijaksanaan tim pelaksana.

1.4 Pertandingan langsung/live

Istilah "Pertandingan Langsung" mengacu pada pertandingan yang berlangsung di tempat umum, selama acara, pertandingan di studio, atau pertandingan yang disiarkan oleh ESL atau mitra resmi.

1.5 Organisasi turnamen

Acara ini diselenggarakan oleh ESL. ESL dioperasikan oleh ESL Gaming GmbH.

ESL Gaming GmbH

Schanzenstr. 23

51063 Köln

Jerman

<https://www.eslgaming.com/>

1.6 Privasi

Data pribadi pemain akan dikumpulkan, diproses, dan disimpan untuk partisipasi pertandingan, organisasi, dan pengiriman hadiah. Informasi pribadi pemain akan disimpan hingga 25.03.2023 sesuai dengan kebijakan atau prosedur internal untuk menjawab persyaratan hukum. Semua pemain diberi tahu bahwa ESL akan mengumpulkan informasi pribadi mereka sebagai Pengontrol Data dan mengenai undang-undang privasi yang berlaku di setiap negara yang berpartisipasi.

Untuk setiap permintaan mengenai hak Anda atas informasi pribadi Anda, silakan hubungi: ESL di <https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

Setiap data pribadi yang dibagikan dengan pihak ketiga akan diproses sesuai dengan kebijakan privasi masing-masing pihak.

2 Umum

2.1 Perubahan peraturan

ESL berhak untuk mengubah, menghapus, atau mengubah aturan, tanpa pemberitahuan lebih lanjut. ESL juga berhak membuat penilaian atas kasus-kasus yang tidak secara khusus dicakup oleh buku peraturan untuk menjaga semangat persaingan yang sehat dan sportifitas.

2.2 Keabsahan peraturan

Jika suatu ketentuan dari buku aturan ini menjadi atau menjadi ilegal, tidak sah atau tidak dapat diterapkan di yurisdiksi mana pun, itu tidak akan mempengaruhi validitas atau keberlakuan di yurisdiksi tersebut dari ketentuan lain dari buku aturan ini atau validitas atau keberlakuan di yurisdiksi lain dari itu atau ketentuan lainnya dari buku peraturan ini.

2.3 Kerahasiaan

Konten komunikasi email, saluran pertandingan, diskusi, atau korespondensi lainnya dengan staf resmi dan pelaksana turnamen dianggap sangat rahasia. Publikasi materi tersebut dilarang tanpa persetujuan tertulis dari administrasi ESL.

2.4 Perjanjian tambahan

Pelaksana ESL tidak bertanggung jawab atas perjanjian tambahan apa pun, mereka juga tidak setuju untuk menegakkan perjanjian semacam itu yang dibuat antara masing-masing pemain atau tim. ESL sangat tidak menganjurkan perjanjian semacam itu terjadi, dan perjanjian semacam itu yang bertentangan dengan buku peraturan ESL dalam keadaan apa pun tidak diperbolehkan.

2.5 Penyiaran pertandingan

2.5.1 Hak-hak

Semua hak siar ESL dimiliki oleh ESL Gaming GmbH dan Supercell. Ini termasuk tetapi tidak terbatas pada: *IRC bots, shoutcast streams, video streams* (cth: *POV-streams*), *replay, demo*, atau siaran TV.

2.5.2 Pelepasan hak-hak tersebut

ESL Gaming GmbH berhak memberikan hak siar untuk satu atau beberapa pertandingan kepada pihak ketiga atau peserta itu sendiri. Dalam kasus seperti itu, siaran harus sudah diatur dengan tim Distribusi Siaran ESL sebelum dimulainya pertandingan.

2.5.3 Tanggung jawab pemain

Pemain tidak dapat menolak agar pertandingan mereka disiarkan oleh siaran resmi ESL, juga tidak dapat memilih dengan cara apa pertandingan akan disiarkan. Siaran hanya dapat ditolak oleh Ketua Pelaksana. Pemain setuju untuk membuat akomodasi yang cukup sehingga siaran pertandingan dapat berlangsung.

2.5.4 Persetujuan streaming/transmisi ulang

Pemain, *caster*, atau anggota komunitas yang ingin melakukan streaming atau streaming ulang bagian mana pun dari Mobile Series bersama ESL akan diperiksa oleh Staf ESL dan diberi kode etik yang sesuai untuk ditandatangani. Semua streamer dan pembuat konten akan mematuhi kode etik ini saat *streaming/re-streaming/co-streaming* semua acara terkait ESL atau ESL.

Untuk meminta izin menjadi pembuat konten yang disetujui, silakan kirim email ke alamat email berikut berdasarkan wilayah anda:

Asia-Pasifik: sps.apj@eslgaming.com

ESL berhak untuk mengambil persetujuan ini dari individu manapun karena pelanggaran kode etik atau persyaratan layanan.

2.6 Komunikasi

2.6.1 Discord

Metode komunikasi resmi utama dari Snapdragon Pro Series adalah Discord. Pastikan untuk memeriksa server kami secara teratur agar tidak ada pengumuman penting dari liga yang terlewatkan.

2.7 Ketentuan partisipasi dalam acara

Persyaratan berikut harus dipenuhi untuk berpartisipasi dalam acara.

2.7.1 Batasan usia

Semua peserta harus berusia 16 tahun atau lebih pada awal musim dari turnamen pertama.

2.7.2 Batasan wilayah untuk peserta

Tim atau pemain mana pun tidak boleh mencoba lolos ke acara yang sama dari lebih dari satu negara atau wilayah.

2.7.3 Negara/Wilayah asal

Negara asal peserta adalah negara tempat tinggal utamanya (dibuktikan dengan pendaftaran resmi atau visa jangka panjang sehubungan dengan bukti tempat tinggal lama - visa 90 hari tidak cukup) atau negara pemegang paspor yang masih berlaku. Keputusan ini dapat dibuat lagi untuk setiap acara ESL, tetapi setelah dibuat, keputusan tersebut bersifat final dan tidak dapat diubah untuk acara tersebut dan kualifikasinya.

2.7.4 Rincian pemain

Saat diminta, pemain diminta untuk mengirimkan semua informasi yang diperlukan termasuk namun tidak terbatas pada nama lengkap, detail kontak, tanggal lahir, alamat, dan foto.

2.7.5 Akun permainan

Setiap anggota yang bermain harus memasukkan akun game mereka di profil ESL mereka. Jika Anda tidak memiliki akun ESL Play, Anda harus membuatnya sebelum menautkan akun permainan.

2.7.5.1 Bermain dengan akun yang salah

Pemain tidak diperbolehkan bermain dengan akun game yang berbeda dari yang ditautkan ke Akun ESL pemain. Akun game yang salah dapat menyebabkan penghapusan dari piala/turnamen untuk hari itu hingga masalah tersebut diperbaiki, atau tidak ada poin yang diberikan untuk game yang dimainkan dengan informasi yang salah.

2.8 Akun tim

2.8.1 Nama tim

Nama tim ESL tidak boleh memiliki ekstensi apa pun seperti "tim ESL". Hanya boleh terdiri dari nama tim dan/atau Organisasi potensial.

Jika dua tim disponsori oleh mitra yang sama, mereka harus mencapai kesepakatan dengan mitra tersebut tentang tim mana yang tetap menjadi sponsor gelar selama turnamen berlangsung.

2.8.2 Perubahan terhadap akun tim

Setiap perubahan pada akun tim harus disetujui oleh administrasi ESL sebelum perubahan diizinkan untuk dilakukan. Ini termasuk tetapi tidak terbatas pada;

- Menambah atau mengurangi pemain
- Mengganti nama tim
- Mengganti logo tim.

2.9 Pembatasan sponsor

2.9.1 Konten dewasa

Sponsor atau mitra yang semata-mata atau dikenal luas karena pornografi, penggunaan narkoba, atau tema dan produk dewasa lainnya tidak diizinkan berhubungan dengan ESL.

2.10 Uang hadiah

Semua hadiah uang idealnya harus dibayarkan 90 hari kerja setelah acara ESL yang dilaksanakan telah selesai, tetapi mungkin diperlukan waktu hingga 180 hari kerja untuk menyelesaikan pembayaran.

2.10.1 Pengurangan hadiah karna poin penalti

Setiap poin penalti yang diperoleh peserta selama acara atau kualifikasinya dihukum dengan pengurangan hadiah uang. Pengurangannya adalah sebagai berikut:

- Untuk setiap poin penalti minor, pengurangan hadiah uang keseluruhan sebesar 1% akan dilakukan.
- Untuk setiap poin penalti utama, pengurangan total hadiah uang 10% akan dilakukan.

Pengurangan dihitung dari total hadiah uang yang diberikan kepada peserta pada bagian terakhir dari kompetisi yang bersangkutan, termasuk hadiah yang dimenangkan secara online dan offline, tetapi tidak termasuk bagian yang dimaksudkan untuk mengkompensasi biaya perjalanan (jika ada). Hadiah uang yang dipotong akan ditambahkan secara proporsional ke tim lain; dengan demikian, tidak ada hadiah uang yang hilang melalui poin penalti.

Perlu dicatat bahwa tim yang menerima pengurangan hadiah uang yang sangat tinggi secara total selama beberapa tahap turnamen dapat didiskualifikasi.

2.10.2 Pengurangan hadiah karena denda moneter

Denda uang tidak didistribusikan kembali ke peserta lain tetapi hanya dihapus dari kemenangan tim yang bersangkutan.

2.10.3 Penarikan hadiah uang

Selama hadiah uang untuk ESL belum dibayarkan, ESL berhak untuk membatalkan pembayaran yang tertunda jika ditemukan bukti penipuan atau kecurangan.

Jika terjadi diskualifikasi, pemain/tim secara otomatis kehilangan hadiah uang yang dimenangkan dalam fase tersebut. Bergantung pada keseriusan kasusnya, mungkin dapat diperpanjang hingga jumlah penuh yang dimenangkan selama musim.

2.10.4 Pengiriman uang hadiah

Hadiah uang akan dikirim sebagai transfer bank atau melalui PayPal. Kegagalan untuk memberikan informasi yang memadai agar pembayaran dapat diselesaikan akan mengakibatkan pembayaran tidak dilakukan. Jika peserta belum mengumpulkan hasil kemenangan mereka atau menukarkan cek dalam waktu satu tahun dari tanggal pembayaran awal, hadiah akan hangus.

2.10.5 Pendistribusian uang hadiah

Musim 2		
Kumpulan Hadiah Final Terbuka	Asia-Pasifik (USD)	
Posisi	Hadiah (USD)	Hadiah Tambahan
1st	\$600	Memenuhi syarat menuju Challenge Season
2nd	\$600	Memenuhi syarat menuju Challenge Season
3rd	\$600	Memenuhi syarat menuju Challenge Season
4th	\$600	Memenuhi syarat menuju

		Challenge Season
5th	\$350	
6th	\$350	
7th	\$200	
8th	\$200	
TOTAL	\$3500	

CHALLENGERS SEASON 2	
Kumpulan Hadiah Challengers	Asia-Pasifik
Posisi	Hadiah (USD)
1st	\$16000
2nd	\$9000
3rd	\$7000
4th	\$5000
5th	\$3000
6th	\$3000
7th	\$1000
8th	\$1000
TOTAL	\$45000

2.11 Dimulainya pertandingan

2.11.1 Ketepatan waktu dalam pertandingan yang disiarkan

Semua pertandingan selama siaran harus dimulai saat diinstruksikan, berdasarkan kebijaksanaan ESL. Semua pertandingan selama siaran harus dimulai selambat-lambatnya dari waktu yang disediakan oleh ESL. Jika seorang pemain/tim belum siap untuk bermain, ESL harus diinformasikan.

2.11.2 Ketidaktepatan waktu dalam pertandingan yang disiarkan

Dua (2) poin penalti minor dapat diberikan jika seorang peserta tidak siap untuk bermain pada waktu mulai yang diumumkan. Pada saat itu, *no-show* akan diberikan. Jika pertandingan disiarkan oleh ESL atau mitranya, tiga (3) poin penalti minor tambahan akan diberikan untuk keterlambatan dalam memulai pertandingan yang disebabkan oleh tim.

2.11.3 Peserta tidak hadir

Jika seorang peserta tidak siap untuk bermain sampai 15 menit setelah awal pertandingan yang dijadwalkan, mereka dianggap tidak hadir, dan lawannya akan diberi hadiah kemenangan seri pertandingan penuh. (Pengatur waktu ini adalah kebijaksanaan pelaksana siaran ketika tim tidak muncul untuk pertandingan yang disiarkan)

2.12 Prosedur pertandingan

2.12.1 Media pertandingan

Semua media pertandingan (*screenshot/demo/replay/dll*) harus disimpan oleh peserta minimal 2 minggu setelah pertandingan berakhir. Jika ada protes untuk pertandingan, catatan harus disimpan oleh peserta minimal 2 minggu setelah protes ditutup dan diselesaikan.

Semua demo atau tayangan ulang harus tersedia jika diminta oleh pelaksana. ESL berhak memainkan, dan/atau mengunggah ke situs web ESL, semua demo yang direkam dalam pengaturan ESL.

2.13 Protes pertandingan

2.13.1 Definisi

Protes adalah untuk masalah yang mempengaruhi hasil pertandingan; protes bahkan dapat diajukan selama pertandingan untuk hal-hal seperti pengaturan permainan yang salah dan masalah terkait lainnya. Protes adalah komunikasi resmi antara para pihak dan pelaksana.

2.13.2 Peraturan protes dalam pertandingan

Protes harus memuat informasi rinci tentang mengapa protes diajukan, bagaimana perbedaan itu terjadi dan kapan perbedaan itu terjadi. Sebuah protes dapat ditolak jika dokumentasi yang tepat tidak disajikan. Protes sederhana seperti "mereka curang" tidak akan berhasil ataupun dianggap. Penghinaan dan memancing hinaan dilarang keras dalam protes dan dapat mengakibatkan poin penalti atau protes diputuskan terhadap pihak yang menghina.

2.14 Wawancara

Untuk setiap pertandingan yang disiarkan pada *stream* yang diatur ESL, satu pemain atau pelatih dari setiap tim harus bersedia untuk wawancara. Tim harus memberikan informasi kontak untuk wawancara berdasarkan permintaan. Pemain juga harus bersedia untuk memberikan komentar setelah pertandingan. Pemain solo harus selalu bersedia untuk wawancara sebelum dan sesudah pertandingan.

2.15 Presentasi video

Dalam video (misalnya wawancara, video fitur, atau sejenisnya) yang terjadi dari lingkungan yang tidak dikendalikan oleh ESL, lingkungan/latar belakang yang terlihat harus dijaga agar tetap netral, bersih, dan rapi. Jika tim berencana untuk menampilkan sponsor, logo, atau iklan apapun (misalnya di spanduk latar belakang atau item yang ditempatkan), pengaturan yang direncanakan perlu direvisi dan disetujui sebelumnya oleh pelaksana liga. Bagaimanapun, promosi produk sponsor yang jelas (termasuk konsumsi) tidak diperbolehkan. Logo merek mungkin tidak akan ditampilkan lebih besar dari wajah pemain di layar.

3 Aturan Acara

3.1 Peralatan

ESL selalu menyediakan perangkat seluler. Tergantung pada daftar permainan dan tahapan turnamen, headphone peredam bising juga dapat disediakan.

3.2 Pakaian

Para pemain dan tim harus memastikan bahwa mereka semua mengenakan pakaian tim dengan warna yang sama, celana panjang yang rapi dan sepatu tertutup (yaitu celana pendek atau sandal jepit tidak diperbolehkan). Segala jenis penutup kepala dilarang. Penalti akan diberikan untuk pelanggaran kecil dari aturan ini (minimal denda \$250), tetapi dalam kasus besar (misalnya tetapi tidak terbatas pada konten yang menyinggung, pakaian tim lainnya, dll.), pemain tidak akan diizinkan untuk memulai pertandingan mereka sebelum permasalahan pakaian diselesaikan atau diganti. Jika memungkinkan dan dianggap sesuai oleh pihak administrasi, ESL akan menyediakan pakaian yang sesuai untuk peserta yang tidak berpakaian sesuai aturan. Biaya pakaian yang disediakan kemudian akan dikurangi dari hadiah uang yang dibayarkan kepada para peserta.

Keterlambatan yang disebabkan oleh pergantian pakaian akan dianggap kesalahan pemain dan dihukum sesuai dengan aturan ketepatan waktu.

3.3 Pelaksana

Instruksi pelaksana harus selalu dipatuhi dan dilaksanakan. Kegagalan untuk melakukannya dapat mengakibatkan poin penalti diberikan.

3.4 Penjelasan singkat mengenai pemain dari turnamen

Briefing pemain dan turnamen adalah dokumen yang akan dikirim ke peserta melalui surat sebelum turnamen. Hal itu dimaksudkan sebagai ekstensi terhadap buku aturan untuk acara offline tertentu dan pengikatan aturan yang sama rata.

3.5 Daftar periksa teknis

Setelah menyelesaikan proses persiapannya, pemain diharapkan untuk keluar dari pemeriksaan daftar teknis pelaksana ESL. Proses ini ada untuk memastikan integritas sistem yang digunakan untuk bertanding sebelum pertandingan dimulai. Jeda teknis yang disebabkan oleh masalah yang akan diketahui jika pemeriksaan daftar telah diikuti dengan benar akan dihukum dengan satu (1) hukuman ringan. Dengan menandatangani dokumen ini, peserta mengonfirmasi bahwa mereka siap untuk memulai pertandingan sesuai jadwal. Peserta mungkin dipaksa untuk memulai pertandingan bahkan jika mereka gagal menyelesaikan proses ini dengan benar.

3.6 Kewajiban media

Jika ESL memutuskan bahwa satu atau lebih pemain perlu menjadi bagian dari wawancara (wawancara singkat sebelum/sesudah pertandingan dan/atau sesi wawancara yang lebih lama), konferensi pers atau sesi tanda tangan, foto, atau video, maka para pemain tidak dapat menyangkal hal ini dan harus hadir. Sebagian besar acara akan memiliki hari media wajib, di mana peserta akan difoto, difilmkan dan diwawancarai oleh ESL untuk presentasi acara.

Para peserta akan mendapatkan jadwal media terlebih dahulu untuk diinformasikan mengenai sifat, durasi dan jadwal dari setiap kegiatan semacam ini yang memakan waktu lebih dari 5 menit.

3.6.1 Kewajiban media yang tidak terpenuhi

Tidak memenuhi media atau kewajiban yang sebanding akan mengakibatkan denda uang. Jangkauan denda tergantung pada detailnya. Denda berikut adalah hukuman standar untuk kasus yang paling umum:

- Tidak muncul dengan lengkap dan tepat waktu untuk hari media: \$4000 + 5% dari hadiah uang kemenangan
- Tampil tidak lengkap atau terlambat untuk sesi penandatanganan:
 - 1-30% dari susunan pemain yang hilang: \$600 + 0,75% dari hadiah uang kemenangan
 - 31-50% dari susunan pemain hilang: \$800 + 1% dari hadiah uang kemenangan
 - 51-70% dari susunan pemain yang hilang: \$1000 + 1.25% dari hadiah uang kemenangan

- 71-99% dari susunan pemain yang hilang: \$1200 + 1,5% dari hadiah uang kemenangan
- 100% dari susunan pemain yang hilang: \$2000 + 2,5% dari hadiah uang kemenangan
- Tampil tidak lengkap atau terlambat untuk konferensi pers:
 - 1-30% dari susunan pemain yang hilang: \$360 + 0,45% dari hadiah uang kemenangan
 - 31-50% dari susunan pemain yang hilang: \$480 + 0,6% dari hadiah uang kemenangan
 - 51-70% dari susunan pemain yang hilang: \$600 + 0,75% dari hadiah uang kemenangan
 - 71-99% dari susunan pemain yang hilang: \$720 + 0,9% dari hadiah uang kemenangan
 - 100% dari susunan pemain hilang: \$1200 + 1,5% dari hadiah uang kemenangan

Denda dapat dikurangi jika peserta datang terlambat tetapi masih cukup awal untuk membuat konten yang diperlukan/memiliki sesi yang wajar. Denda dapat juga/lebih dikurangi jika peserta memberikan bukti keadaan yang meringankan. Keputusan tentang itu akan dibuat oleh ESL sendiri.

3.7 Area permainan

3.7.1 Makanan, minuman, rokok dan perilaku

Jika tidak ada lagi yang diumumkan, dilarang membawa atau memakan makanan apa pun di area turnamen. Merokok atau vaping juga sangat dilarang. Pemain diperbolehkan memiliki minuman, tetapi hanya dalam cangkir atau botol yang telah disediakan oleh ESL, dan hanya di bawah meja kecuali jika diberitahukan sebaliknya. Dilarang keras mengeluarkan suara keras yang berlebihan dan bahasa yang menyinggung. Peserta harus mengikuti aturan hotel atau venue saat berada di area latihan.

Setiap pelanggaran dapat dihukum dengan poin penalti.

3.7.2 Mencopot dan memasang media

Dilarang keras untuk menghubungkan atau menggunakan media yang dapat dipindahkan pada perangkat turnamen tanpa pemeriksaan dan persetujuan sebelumnya dari pelaksana turnamen.

3.7.3 Kamera atau perangkat serupa

Peserta tidak diperbolehkan membawa perangkat elektronik, kamera atau perangkat sejenis (misalnya *vaporizer*) ke dalam area permainan kecuali sebelumnya diizinkan oleh penyelenggara turnamen. Perangkat tersebut harus diserahkan kepada penyelenggara turnamen sebelum memulai persiapan menuju pertandingan pertama. Telepon pribadi juga dapat dikumpulkan sebelumnya.

Peserta tidak diperbolehkan untuk mengambil foto dan/atau membuat rekaman apapun di atas panggung dan selama upacara pembukaan kecuali jika diizinkan oleh ESL.

Dokumen versi kertas untuk tujuan taktis diperbolehkan dalam ukuran dan jumlah yang wajar (misalnya buku catatan).

3.7.4 Barang tidak terpakai

Barang-barang yang tidak diperlukan (misalnya pakaian yang tidak sedang dipakai, tas dll) harus disimpan jauh dari pandangan seperti yang ditunjukkan oleh ESL.

3.7.5 Penggunaan perangkat

Semua perangkat yang disediakan oleh ESL hanya boleh digunakan untuk keperluan turnamen. Penggunaan perangkat yang tidak sah (menjelajahi media sosial, dll...) akan mengakibatkan (1) poin penalti kecil.

3.8 Foto dan hak media lainnya

Dengan berpartisipasi, semua pemain dan anggota tim lainnya memberi ESL hak untuk menggunakan materi fotografi, audio, atau video apa pun di situs web mereka atau untuk tujuan promosi lainnya.

Selain itu, setiap pemain harus menandatangani dua salinan formulir rilis yang akan mereka terima sebelumnya untuk dibaca dan harus ditandatangani sebelum mereka memulai pertandingan pertama mereka.

3.9 Perayaan pemenang

Peserta harus tetap berada di area turnamen untuk upacara pemenang setelah Grand Final.

3.10 Area yang disediakan pihak ESL

Hanya aktivitas pemasaran yang telah diotorisasi oleh ESL yang diperbolehkan di area yang disediakan ESL (mis. area turnamen, ruang latihan, kamar hotel, dll.).

4 Jadwal dan Format Turnamen

4.1 Format turnamen

Turnamen dibagi menjadi dua bagian yang terpisah. Setiap pembagian/*split* berlangsung selama tiga minggu ketika akan ada 6 Kualifikasi Terbuka yang diselenggarakan per pembagian. Tim yang berpartisipasi dalam Kualifikasi Terbuka mengumpulkan poin untuk penempatan mereka di turnamen. Berdasarkan kinerja mereka, 8 tim terbaik yang mengumpulkan jumlah poin tertinggi akan lolos ke Final Terbuka.

4.1.1 Final Terbuka

Setiap pembagian memiliki Final Terbuka-nya sendiri. Final Terbuka akan berjalan dalam eliminasi ganda *Best-of-Three* dalam format *Best-of-Five*. 8 tim teratas akan maju ke Musim Tantangan/*Challenger*.

4.1.2 Musim Tantangan/*Challenger*

Di Musim Tantangan, 8 tim teratas akan bersaing dalam GSL *Best-of-Three* dari format *Best-of-Five* di mana tim dibagi menjadi 2 grup berbeda. 2 teratas dari masing-masing grup akan melanjutkan ke Challenger Final.

4.2 Jadwal Turnamen

4.2.1 Pembagian 1

Nama turnamen	Tanggal turnamen
Kualifikasi Terbuka #1	27 Desember 2022
Kualifikasi Terbuka #2	28 Desember 2022
Kualifikasi Terbuka #3	3 Januari 2023
Kualifikasi Terbuka #4	4 Januari 2023
Kualifikasi Terbuka #5	10 Januari 2023
Kualifikasi Terbuka #6	11 Januari 2023
Final Terbuka	30 Januari 2023

4.2.2 Pembagian 2

Nama turnamen	Tournament date
Kualifikasi Terbuka #1	7 Februari 2022
Kualifikasi Terbuka #2	8 Februari 2022
Kualifikasi Terbuka #3	14 Februari 2022
Kualifikasi Terbuka #4	15 Februari 2022
Kualifikasi Terbuka #5	21 Februari 2022
Kualifikasi Terbuka #6	22 Februari 2022
Final Terbuka	3 Maret 2022

4.2.3 Challenge Season

Jadwal ini hanya berlaku untuk kawasan Asia-Pasifik.

Nama Turnamen	Tanggal Turnamen
<i>Challenge Day #1</i>	1 Maret 2022
<i>Challenge Day #2</i>	5 Maret 2022
<i>Challenge Day #3</i>	15 April 2022
<i>Challenge Finals</i>	6 Mei 2023

4.2.4 Sistem distribusi poin untuk kualifikasi terbuka

Posisi	Jumlah poin
1st	100
2nd	75
3rd - 4th	55
5th - 8th	35
9th - 16th	20
17th - 32th	10
33rd - 64th	5
65th - 128th	3
129th - 256th	0

4.3. Sistem Distribusi Poin untuk [Masters](#)

Final master akan berlangsung di Tokyo - Jepang di mana semua peserta dari semua wilayah akan bermain. Total 8 tim dari 4 wilayah akan memperebutkan total hadiah sebesar 200.000 USD pada Mei 2023. Sistem poin master dijelaskan dalam tabel di bawah berdasarkan wilayah. 2 tim terbaik dari masing-masing wilayah memenuhi syarat lanjut ke babak master berdasarkan akumulasi poin yang tercantum di bawah ini.

4.3.1. Asia-Pacific Japan (APJ) - Distribusi Poin Masters

Peringkat	Season 1	Season 2
1st	375	450
2nd	375	450
3rd	275	330
4th	275	330
5th	175	210
6th	175	210
7th	75	90
8th	75	90

4.4 Formasi Tim & Slot

Tim yang berpartisipasi dalam fase resmi turnamen berhak lolos ke fase berikutnya dari kompetisi Snapdragon Pro Series (yaitu Master). Misalnya, tim yang memenangkan cukup poin hanya dalam satu musim dapat lolos jika mereka memenangkan cukup poin yang dibutuhkan untuk kualifikasi.

Slot akan dipertahankan kepada sebagian besar (mayoritas) roster utama yang akan lolos untuk kompetisi. Misalnya, dua dari tiga pemain Brawl Stars dari roster utama merupakan mayoritas sehingga mereka berhak mempertahankan slot meskipun organisasinya dibubarkan atau mereka mengubah nama organisasi. Mayoritas pemain selalu dihitung berdasarkan roster utama (misalnya, pemain yang memainkan pertandingan paling banyak di roster utama dan memenangkan poin terbanyak untuk timnya).

5 Aturan Khusus Permainan

5.1 Definisi pertandingan

Tergantung pada tahap kompetisi, pertandingan akan dimainkan dalam berbagai format. Kami akan menetapkan kosakata dan formatnya menjadi sebagai berikut:

- **Game** - adalah salah satu game yang dimainkan di Mode dan peta yang telah dipilih sebelumnya.
- **Set** - adalah Best of 3 atau Best of 5 yang dimainkan di salah satu mode permainan berikut yang tersedia di Brawl Stars:
 - Bounty

- Gem Grab
- Heist
- Brawl Ball
- Hot Zone
- Knockout

- **Match** - tergantung pada Putaran turnamen, pertandingan akan menjadi Best of 1, Best of 3 atau Best of 5 of Sets. Selama Kualifikasi Terbuka, semua set terdiri dari pertandingan best of 3.

Mode dan peta yang telah dipilih sebelumnya akan selalu diketahui dan dikirim melalui Discord atau membermail.

5.1.1 Best of 1

Best of 1 berarti pemain hanya akan memainkan satu Set, pada Mode dan Peta yang telah dipilih sebelumnya:

- Game 1
- Game 2
- Jika skor pertandingan adalah 1:1, Game 3

5.1.2 Best of 3

Berarti pemain akan bermain hingga 3 Set, tim dinyatakan sebagai pemenang setelah mereka memenangkan 2 Set:

Set 1 - Mode and peta 1:

- Game 1
- Game 2
- Jika skor pertandingan adalah 1:1, Game 3

Set 2 - Mode and peta 2:

- Game 1
- Game 2
- Jika skor pertandingan adalah 1:1, Game 3

Set 3 - Mode and peta 3 (dimainkan hanya jika skor yang ditetapkan adalah 1:1):

- Game 1
- Game 2
- Jika skor pertandingan adalah 1:1, Game 3

5.1.3 Best of 5

Berarti pemain akan bermain hingga 5 Set, tim dinyatakan sebagai pemenang setelah mereka memenangkan 3 Set:

Set 1 - Mode and peta 1:

- Game 1
- Game 2
- Jika skor pertandingan adalah 1:1, Game 3

Set 2 - Mode and peta 2:

- Game 1
- Game 2
- Jika skor pertandingan adalah 1:1, Game 3

Set 3 - Mode and peta 3:

- Game 1
- Game 2
- Jika skor pertandingan adalah 1:1, Game 3

Set 4 - Mode and peta 4 (dimainkan hanya jika tidak ada tim yang memenangkan 3 Set):

- Game 1
- Game 2
- Jika skor pertandingan adalah 1:1, Game 3

Set 5 - Mode and peta 5 (dimainkan hanya jika tidak ada tim yang memenangkan 3 Set):

- Game 1
- Game 2
- Jika skor pertandingan adalah 1:1, Game 3

5.1.4 Peta

Setiap mode permainan memiliki petanya sendiri. Peta akan dikomunikasikan oleh tim pelaksana sebelum

dimulainya setiap turnamen. Informasi akan di *posting* dan disematkan di Snapdragon Pro Series Discord resmi serta dikirim melalui email anggota ke email tertaut ESL Play semua pemain.

Peta dan mode yang akan digunakan selama kompetisi:

Hot Zone - Open Zone, Ring of Fire, Dueling Beetles
Knockout - Goldarm Gulch, Out in the Open, Belle's Rock
Heist - Hot Potato, Kaboom Canyon, Safe Zone
Bounty - Layer Cake, Shooting Star, Canal Granade
Brawl Ball - Backyard Bowl, Center Stage, Beach Ball
Gem Grab - Deep Diner, Minecart Madness, Double Swoosh

5.2 Penempatan/*Seeding*

Aturan *seeding* hanya berlaku di *Challenge Season & Finals*. Kualifikasi Terbuka tidak memiliki *seeding* khusus - semua tim akan ditempatkan secara acak. *Seeding* menentukan peringkat awal yang diterima setiap tim sebelum dimulainya bracket Challenge Final. *Seeding* akan ditentukan berdasarkan peringkat akhir masing-masing tim di Musim Tantangan.

Seri dalam *rankings* akan dipecahkan oleh rekor tim satu sama lain. Bilamana kedua tim mengakhiri pertandingan dengan seri penuh (seri tidak dapat dipatahkan oleh *tiebreaker* pertandingan mana pun) dan seri di klasemen, *seeding* untuk tim akan ditentukan dengan koin flip.

5.3 Perubahan pertandingan

ESL dapat, atas kebijakannya sendiri, mengubah waktu mulai pertandingan. ESL akan memberi tahu semua pemain yang terlibat sesegera mungkin.

5.4 Jumlah daftar pemain/roster

Sebuah tim hanya dapat memiliki tiga (3) pemain di lineup aktif mereka dan satu (1) pemain pengganti. Tidak ada perubahan yang diperbolehkan di luar periode transfer yang ditentukan. Tim akan diizinkan untuk membuat perubahan daftar lengkap di antara pembagian asalkan mereka belum memenuhi syarat untuk *Challenge Season*.

5.5 Penguncian daftar pemain

Penguncian daftar pemain akan diberlakukan melalui *Open Final*, *Challenge Season*, dan *Challenge Final* dari rangkaian turnamen.

Daftar roster akan dikunci, mencegah perubahan apapun pada daftar nama, saat tim maju ke *Open Final*.

Setiap tim yang memenuhi syarat untuk *Open Finals* atau *Challenge Season/Finals* akan dikunci sepenuhnya ke dalam roster mereka dan hanya diperbolehkan membuat 1 perubahan roster selama durasi kompetisi.

Saat tim memenuhi syarat ke *Open Final*, *Challenge Season*, atau *Challenge Final*, aturan berikut mulai berlaku untuk para tim:

- Tim hanya dapat menambahkan 1 pemain
- Tim dapat melepaskan pemain secara bebas, tetapi daftar harus terdiri dari setidaknya 2 pemain setiap saat (bahkan di antara *playday*)
- Jika sebuah tim memiliki 4 pemain dan mereka ingin menambahkan pemain baru, mereka harus selalu melepaskan satu pemain terlebih dahulu.
- Jika sebuah tim memiliki 3 pemain dan mereka ingin melepaskan seorang pemain, mereka harus segera menambahkan satu pemain.
- Berdasarkan waktu dan faktor lain, permintaan tersebut dapat ditolak.
- Daftar nama dikunci di halaman ESL Play, sehingga tim hanya dapat melakukan perubahan daftar nama setelah menghubungi Pelaksana Turnamen terlebih dahulu.

Setiap tim yang tidak lolos ke Musim Tantangan atau Final setelah Final Terbuka akan dapat mengubah setiap dan semua pemain dalam tim. Untuk perubahan tersebut, harap kirimkan *support ticket* yang meminta agar tim anda dibukakan kuncinya untuk melakukan perubahan jika ingin agar halaman tim tetap sama.

5.6 Aturan dalam permainan/*in-game*

5.6.1 Pemilihan petarung/*brawler*

Selama semua fase musim, Tim akan diizinkan untuk mengubah petarung mereka di antara pertandingan. *Brawlers* yang sama dapat dimainkan oleh kedua tim.

5.6.2 Petarung/*brawler* rilisan terbaru

Semua *Brawler* baru yang telah dibebaskan dalam waktu dua (2) minggu dari tanggal matchday tertentu akan dinonaktifkan dan tidak tersedia selama periode tersebut. *Brawlers* baru akan tetap tersedia untuk dimainkan di matchday lain yang terjadi setidaknya dua (2) minggu setelah rilis.

5.6.3 Ban & pick petarung/*brawler*

Setiap tim akan melakukan ban satu *Brawler* selama pertandingan mereka. Semua *Brawler* yang di ban tidak dapat digunakan oleh salah satu tim selama pertandingan. Pick dan ban *Brawler* akan dilakukan dengan menggunakan fungsi Power Match dari Brawl Stars.

5.6.4 Undangan pertempuran

Setiap tim akan menerima undangan mereka secara otomatis. Tim tidak boleh membuat lobi secara manual (hanya diperbolehkan dengan keputusan pelaksana).

5.6.5 Penurunan pemain

Pemain bertanggung jawab atas koneksi internet mereka, dan jika koneksi salah satu pemain putus atau mengalami gangguan, tim mereka harus melanjutkan pertandingan dalam 2v3.

5.6.6 Hasil

Hasil dilaporkan ke situs web secara otomatis. Administrasi turnamen juga dapat meminta konfirmasi manual kepada pemain, oleh karena itu kedua tim harus mengambil tangkapan layar di akhir pertandingan, di mana kami dapat melihat hasil yang benar, dan kemudian mengunggahnya ke situs web ESL saat diperlukan. Jika Anda memiliki konflik dengan hasil pertandingan, silakan buka protest ticket. Kedua pemain dapat didiskualifikasi jika tidak ada cukup bukti untuk menyatakan pemenang.

5.6.7 Seri

Jika terjadi seri di salah satu mode permainan, tim harus memainkan ulang mode yang sama segera setelah selesai, kecuali diinstruksikan sebaliknya oleh pelaksana. Pemain akan diizinkan untuk menggunakan petarung yang berbeda, Star Power dan Gadget.

5.7 Gagal hadir/Tidak tampil

Setiap pemain memiliki waktu 15 menit untuk tampil di pertandingan (jadwal mulai pertandingan +15 menit). Muncul setelah 15 menit akan mengakibatkan kekalahan sepihak. Tim yang menunggu harus membuka tiket protes untuk meminta kemenangan sepihak. Harap diingat, jika seorang pemain muncul tepat waktu, tetapi harus pergi untuk menyelesaikan masalah, itu tidak dihitung sebagai ketidakhadiran jika dia tidak kembali setelah jadwal pertandingan + 15 menit. Penyalahgunaan pengecualian ini akan menyebabkan kekalahan pertandingan secara sepihak. Silakan buka tiket protes jika Anda merasa bahwa pemain menyalahgunakan aturan ini.

5.8 Meninggalkan pertandingan

Jika satu tim online, telah memainkan setidaknya 1 pertempuran tetapi tidak merespons dalam 10 menit ke salah satu cara kontak yang kami miliki di ESL Play (tiket Protes atau Pesan Pribadi), mereka akan diberikan kekalahan sepihak, yang mengakibatkan didiskualifikasi dari turnamen.

6 Pelanggaran Peraturan, Hukuman dan ESIC

ESL dan turnamennya adalah bagian dari ESIC, Komisi Integritas Esports. Artinya, semua peraturan dan regulasi ESIC berlaku untuk semua turnamen ESL. Anda dapat mencarinya di situs web mereka di <https://esic.gg/>. Sub-paragraf berikut dimaksudkan untuk memberi Anda kesan tentang hal-hal yang dilarang. Untuk informasi lebih detail, silakan kunjungi juga situs web ESIC.

6.1 Kode Etik

Setiap peserta harus berperilaku hormat terhadap perwakilan ESL, pers, pemirsa, mitra, dan pemain lain. Para peserta diminta untuk mewakili esports, ESL, dan Sponsor mereka secara terhormat. Ini berlaku untuk perilaku dalam game dan juga dalam obrolan, pengirim pesan, komentar, dan media lainnya. Kami mengharapkan para pemain untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai berikut:

- Compassion: perlakukan orang lain seperti Anda akan diperlakukan.
- Integrity: jujur, berkomitmen, bermain adil.
- Respect: tunjukkan rasa hormat kepada semua manusia lain, termasuk rekan satu tim, pesaing, dan staf acara.
- Courage: berani dalam persaingan dan membela apa yang benar.

Peserta tidak boleh terlibat dalam pelecehan atau ujaran kebencian dalam bentuk apa pun. Ini termasuk, namun tidak terbatas pada:

- Ujaran kebencian, perilaku ofensif, atau pelecehan verbal terkait seks, identitas dan ekspresi gender, orientasi seksual, ras, etnis, disabilitas, penampilan fisik, ukuran tubuh, usia, atau agama.
- Menguntit atau mengintimidasi (secara fisik atau online).
- Mengirim spam, merampas, membajak, atau menghasut gangguan stream atau media sosial.
- Memposting atau mengancam memposting informasi pengenalan pribadi orang lain (“doxing”).
- Perhatian seksual yang tidak diinginkan. Ini termasuk, komentar seksual yang tidak diinginkan, lelucon, dan rayuan seksual.
- Mengadvokasi, atau mendorong, salah satu dari perilaku di atas.

Silakan merujuk ke [AnyKey Keystone Code](#) untuk mempelajari lebih lanjut tentang perilaku olahraga yang baik. Lihat [ESIC Code of Conduct](#) untuk aturan perilaku terperinci dan hukuman.

Pelanggaran terhadap Kode Etik ini akan menghasilkan poin penalti. Dalam kasus pelanggaran berulang atau ekstrim, hukuman mungkin termasuk diskualifikasi, atau ban dari acara ESL mendatang.

6.2 Kecurangan

6.2.1 Kecurangan dengan perangkat lunak

Dilarang keras menggunakan perangkat lunak apa pun yang dapat dianggap curang. Pelaksana turnamen berhak menentukan apa yang dianggap curang.

6.2.2 Penyalahgunaan Informasi

Komunikasi selama pertandingan dengan orang yang tidak terlibat dalam pertandingan dilarang keras, hal yang sama berlaku untuk menggunakan informasi tentang game Anda dari sumber eksternal lainnya (mis. streams).

6.2.3 Hukuman kecurangan

Ketika kecurangan terungkap dalam acara tersebut, hasil pertandingan yang bersangkutan akan dibatalkan. Pemain akan didiskualifikasi, kehilangan hadiah uang dan dilarang dari semua kompetisi di ESL untuk jangka waktu biasanya 5 tahun. Durasi ini bisa lebih rendah, jika ada faktor-faktor yang meringankan yang signifikan, tetapi juga lebih tinggi, jika ada keadaan yang memberatkan.

Dalam kompetisi beregu, tim akan didiskualifikasi dari event ESL dimana terjadi kecurangan.

6.2.4 Ketika kecurangan terungkap dalam acara tersebut, hasil pertandingan yang bersangkutan akan dibatalkan. Pemain akan didiskualifikasi, kehilangan hadiah uang dan dilarang dari semua kompetisi di ESL untuk jangka waktu biasanya 5 tahun. Durasi ini bisa lebih rendah, jika ada faktor-faktor yang meringankan yang signifikan, tetapi juga lebih tinggi, jika ada keadaan yang memberatkan.

6.2.5 Dalam kompetisi beregu, tim akan didiskualifikasi dari event ESL dimana terjadi kecurangan ESL berhak menggunakan metode yang berbeda untuk memeriksa peserta dan peralatan mereka, dengan atau tanpa informasi sebelumnya.

6.3 Penggunaan obat/*Doping*

6.3.1 Menolak untuk diuji

Menolak untuk diuji dianggap doping. Hukuman akan sama dengan kasus penyalahgunaan zat yang parah.

6.3.2 Daftar zat dan metode terlarang

Daftar Zat dan Metode Terlarang yang dibuat oleh Komisi Integritas Esports (ESIC) berlaku untuk turnamen ESL. list dapat ditemukan di sini:

<https://esic.gg/codes/esic-prohibited-list/>

Setiap penggunaan zat ini tanpa izin dianggap doping.

6.3.3 Obat dengan resep

Jika pemain memiliki resep aktif untuk suatu zat dalam daftar WADA, mereka harus mengirimkan bukti ke administrasi turnamen sebelum hari pertama turnamen (batas waktu dalam waktu setempat). Mereka mungkin masih menjalani tes doping, tetapi hasil positif untuk zat yang ditentukan akan diabaikan.

6.3.4 Hukuman untuk penggunaan obat/*doping*

Kasus doping ringan akan dihukum dengan peringatan dan kemungkinan poin penalti kecil bagi peserta.

Kasus berat (yaitu penggunaan obat yang mengandung zat peningkat kinerja, seperti Adderall) akan dihukum dengan pembatalan hasil yang dicapai di bawah pengaruh zat, larangan satu hingga dua (1-2) tahun, penyitaan hadiah uang yang dimenangkan, serta diskualifikasi peserta.

Jika seorang pemain dinyatakan bersalah atas kasus doping yang parah hanya setelah pertandingan terakhir turnamen telah berakhir setidaknya selama 24 jam, pemain tersebut masih akan mendapatkan larangan, tetapi hasil turnamen akan tetap berlaku dan tidak ada konsekuensi bagi tim. Kasus ringan tidak akan dihukum sama sekali, setelah waktu yang ditentukan.

6.4 Penggunaan alkohol atau obat psikoaktif lainnya

Untuk memainkan pertandingan, baik online atau offline, di bawah pengaruh alkohol atau obat-obatan psikoaktif lainnya, meskipun tidak termasuk zat yang dapat dihukum yang terkait dengan 4.3.2, dilarang keras, dan dapat menyebabkan hukuman berat. Konsumsi alkohol dalam jumlah sedang di luar jam aktif turnamen untuk peserta diperbolehkan jika tidak bertentangan dengan hukum lokal/nasional.

6.5 Pertaruhan

Pemain, manajer tim, staf, atau manajemen organisasi yang hadir tidak boleh terlibat dalam pertaruhan atau perjudian, bergaul dengan atasan atau penjudi, atau memberikan informasi apa pun kepada siapa pun yang dapat membantu pertaruhan atau perjudian, baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk salah satu pertandingan ESL atau turnamen pada umumnya. Setiap taruhan atau perjudian melawan pertandingan organisasi Anda sendiri akan menyebabkan diskualifikasi langsung dari organisasi dan larangan minimal 1 tahun dari semua kompetisi ESL untuk semua orang yang terlibat. Pelanggaran lainnya akan dikenakan sanksi atas kebijakan tunggal sejalannya turnamen.

6.6 Pemanipulasian kompetisi

Menawarkan uang/keuntungan, membuat ancaman atau memberikan tekanan kepada siapa pun yang terlibat dengan ESL dengan tujuan mempengaruhi hasil pertandingan dianggap sebagai manipulasi kompetisi. Contoh paling umum adalah menawarkan uang kepada lawan agar Anda menang.

6.6.1 Hukuman untuk pemanipulasian kompetisi

Ketika percobaan manipulasi kompetisi ditemukan di ESL, hasil dari pertandingan tersebut akan dibatalkan. Pemain akan didiskualifikasi, kehilangan hadiah uang dan dilarang dari semua kompetisi di ESL untuk jangka waktu antara satu dan dua (1-2) tahun. Denda moneter mungkin terjadi.

Dalam kompetisi beregu, tim akan didiskualifikasi dari acara ESL bila mana upaya tersebut terjadi.

6.7 Pengaturan pertandingan

Menggunakan segala cara untuk memanipulasi hasil pertandingan untuk tujuan yang bukan merupakan keberhasilan olahraga di turnamen yang bersangkutan dianggap sebagai pengaturan pertandingan. Contoh

paling umum adalah dengan sengaja kalah dalam pertandingan untuk memanipulasi taruhan pada pertandingan.

6.7.1 Hukuman untuk pengaturan pertandingan

Saat pengaturan pertandingan ditemukan di ESL, hasil pertandingan tersebut akan dibatalkan. Pemain akan didiskualifikasi, kehilangan hadiah uang dan dilarang dari semua kompetisi di ESL untuk jangka waktu biasanya 5 tahun. Durasi ini bisa lebih rendah, jika ada faktor-faktor yang meringankan yang signifikan, tetapi juga lebih tinggi, jika ada keadaan yang memberatkan. Denda moneter mungkin terjadi.

6.8 Batasan untuk pengeluaran hukuman

Hukuman dapat diberikan untuk waktu yang terbatas setelah kejadian dan hukuman yang sedang berjalan. Dalam kasus kecurangan dan pengaturan pertandingan, durasi ini ditetapkan menjadi 10 tahun. Untuk pelanggaran seperti menelepon, memalsukan, berbohong tentang informasi pribadi yang relevan secara hukum (nama, usia, kebangsaan, tempat tinggal, ...), durasinya diatur menjadi 5 tahun. Pelanggaran yang lebih kecil dapat diringankan menjadi lebih awal.

6.9 Larangan penerbit atau ESIC

ESL berhak menolak pemain yang terkena larangan tetap dari penerbit game untuk mengikuti turnamen ESL. Juga, larangan ESIC akan dihormati dan diterjemahkan ke dalam larangan ESL.

6.10 Aturan netiket

Untuk permainan yang tertib dan menyenangkan, semua pemain harus memiliki sikap sportif dan adil. Pelanggaran aturan ini akan dihukum dengan satu (1) sampai enam (6) poin hukuman kecil. Pelanggaran yang paling penting dan paling umum tercantum di bawah ini. Namun, administrasi dapat memberikan hukuman untuk jenis pelanggaran netiket yang tidak disebutkan secara eksplisit (misalnya pelecehan).

6.10.1 Perilaku publik

Semua peserta harus menjauhkan diri, setiap saat, dari perilaku buruk, tidak diinginkan, atau negatif terhadap siapapun yang terlibat dalam turnamen dengan cara apapun.

Semua peserta harus menjauhkan diri, setiap saat, dari tindakan atau kelambanan apapun yang membawa siapapun yang terlibat dalam turnamen dengan cara apapun ke dalam penghinaan publik, penistaan, skandal atau ejekan atau mengurangi hubungan masyarakat atau nilai komersial dari pihak yang terlibat. Ini termasuk komentar menghina yang ditujukan kepada ESL, mitranya, atau produknya dalam wawancara, pernyataan, dan/atau saluran media sosial.

6.10.2 Penghinaan

Semua penghinaan yang terjadi sehubungan dengan ESL akan dihukum. Ini terutama berlaku untuk penghinaan selama pertandingan tetapi juga di situs web ESL (forum, komentar pertandingan, buku tamu pemain, tiket dukungan dan protes, dll.). Penghinaan pada program IM, E-mail atau sarana komunikasi lainnya akan dihukum jika dapat dikaitkan dengan ESL dan buktinya jelas.

Kasus pelecehan yang sangat parah dengan pernyataan radikal atau ancaman kekerasan fisik dapat mengakibatkan hukuman yang jauh lebih berat termasuk pengucilan atau diskualifikasi pemain.

Bergantung pada sifat dan tingkat keparahan penghinaan, hukuman akan diberikan kepada pemain atau tim di liga tim. Dalam kompetisi tim, pemain juga dapat dilarang bermain selama satu minggu pertandingan atau lebih.

6.10.3 Pengiriman spam

Pengeposan pesan yang tidak masuk akal, melecehkan, atau menyinggung secara berlebihan dianggap sebagai spamming di ESL.

Spamming di situs web (forum, komentar pertandingan, buku tamu pemain, tiket dukungan dan protes, dll.) akan dihukum tergantung pada sifat dan beratnya pelanggaran.

6.10.4 Pengiriman spam dalam game

Tiga (3) poin penalti minor akan diberikan jika fungsi obrolan dalam game disalahgunakan untuk tujuan mengganggu lawan, atau secara umum mengganggu alur permainan. Semua fungsi obrolan ada untuk berkomunikasi secara efisien dengan lawan dan pelaksana pertandingan.

6.10.5 Perusakan atau pengotoran

Peserta yang melakukan tindakan yang dapat atau mengakibatkan kerusakan atau kekotoran ruangan, perabotan, peralatan atau barang serupa akan dikenakan denda. Denda akan didasarkan pada biaya untuk

mengembalikan keadaan semula, upaya penanganan untuk memperbaiki masalah, dan merusak reputasi dengan pihak ketiga/publik.

6.11 Perilaku tidak sportif

Untuk permainan yang tertib dan menyenangkan, semua pemain harus berperilaku sportif. Pelanggaran yang paling penting dan paling umum tercantum di bawah ini. Namun, pelaksana dapat memberikan hukuman untuk jenis perilaku tidak sportif yang tidak disebutkan secara eksplisit.

6.11.1 Pemalsuan hasil pertandingan

Jika sebuah tim ketahuan memasukkan hasil pertandingan yang salah ke dalam halaman pertandingan, atau dengan cara lain mencoba memalsukan hasil pertandingan seperti memalsukan media pertandingan, tim tersebut akan diberikan hingga empat (4) poin penalti minor. (Media yang cocok adalah semua unggahan, termasuk tetapi tidak terbatas pada: Tangkapan layar, demo, model, dan sebagainya.)

6.11.2 Pemain palsu/gadungan

Setiap pemain yang terlibat dalam memalsukan pemain akan dilarang untuk minimal 3 pertandingan, juga, satu (1) poin penalti utama akan diberikan per insiden.

6.11.3 Penyesatan terhadap pelaksana/admin atau pemain

Setiap upaya untuk menipu pemain lawan, pelaksana, atau siapa pun yang terkait dengan ESL dapat dihukum dengan satu (1) hingga empat (4) poin penalti kecil.

7 Persyaratan Layanan Kepatuhan

7.1 ESL

Dengan mendaftar dan berpartisipasi, semua pemain setuju dengan [ESL's Terms of Use](#) dan [ESL's Privacy Policy](#).

7.2 Supercell

Dengan mendaftar dan berpartisipasi, semua pemain setuju dengan [Supercell's Terms of Service](#), [Supercell's Tournament rules](#) dan konfirmasikan bahwa akun mereka dalam peringkat yang baik.

8 Pemberitahuan Hak Cipta

Semua konten yang muncul dalam dokumen ini adalah milik ESL Gaming GmbH atau sedang digunakan dengan izin pemiliknya. Distribusi, penggandaan, pengubahan, atau penggunaan lain yang tidak sah dari materi yang terkandung dalam dokumen ini, termasuk namun tidak terbatas pada gambar merek dagang, gambar, teks, kemiripan atau foto, dapat merupakan pelanggaran terhadap undang-undang hak cipta dan merek dagang dan dapat dituntut secara pidana dan /atau hukum perdata.

Tidak ada bagian dari konten dokumen ini yang boleh direproduksi dalam bentuk apa pun atau dengan cara apa pun atau disimpan dalam basis data atau sistem pengambilan, kecuali untuk penggunaan pribadi, tanpa izin tertulis dari ESL Gaming GmbH.

Semua konten dalam dokumen ini akurat sejauh yang kami ketahui. ESL Gaming GmbH tidak bertanggung jawab atas kesalahan atau kelalaian apa pun. Kami berhak untuk mengubah konten dan file di situs web kami (termasuk tetapi tidak terbatas pada eslgaming.com, intelxtrememasters.com, esl-one.com dan semua subdomain) setiap saat tanpa pemberitahuan atau pemberitahuan sebelumnya.