



Snapdragon
PRO SERIES
— **ESL** —

[Season 2]

Snapdragon Pro Series

Brawl Stars

Rulebook

บทนำ

เอกสารฉบับนี้ จะเป็นการกล่าวถึงกฎและระเบียบต่าง ๆ ในการแข่งขันรายการ Snapdragon Mobile หากมีการฝ่าฝืน อาจมีบทลงโทษต่าง ๆ ตามความเหมาะสม

ทั้งนี้ โปรดจำไว้ว่า การตัดสินของกรรมการ หรือผู้ดูแลการแข่งขันถือเป็นที่สุด ในกรณีที่เกิดเหตุการณ์ หรือการตัดสินที่ไม่ได้ระบุไว้ในกฎการแข่งขัน เพื่อให้การตัดสินต่าง ๆ เป็นไปอย่างยุติธรรมต่อการแข่งขัน

พวกเรา ESL หวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย จะสนุกไปกับการแข่งขันของเรา และเราจะทำให้การแข่งขันเป็นไปอย่างราบรื่น และยุติธรรมที่สุด

ขอแสดงความนับถือ,
ทีมงาน ESL

สารบัญ

1 คำนิยาม	6
1.1 ความถูกต้อง	6
1.2 ภูมิภาค	6
1.3 การลงโทษ	6
1.3.1 คำนิยาม และขอบเขต	6
1.3.1.1 คะแนนการลงโทษสถานเบา (Minor penalty points)	6
1.3.1.2 คะแนนการลงโทษสถานหนัก (Major penalty points)	6
1.3.1.3 การปรับเงิน	6
1.3.1.4 การแบนจากการแข่งขัน	6
1.3.1.5 การตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน (Disqualification)	6
1.3.1.6 บทลงโทษเพิ่มเติม	6
1.3.2 การรวมบทลงโทษ	6
1.3.3 บทลงโทษในกรณีที่กระทำผิดซ้ำ	6
1.3.4 การแบน และบทลงโทษการแข่งขันนอกเหนือรายการของ ESL	7
1.4 แมตช์ที่ทำการแข่งขัน (Live matches)	7
1.5 ผู้จัดการแข่งขัน	7
1.6 ข้อมูลส่วนบุคคล	7
2 ทั่วไป	8
2.1 การเปลี่ยนแปลงกฎการแข่งขัน	8
2.2 ความถูกต้องของกฎ	8
2.3 การรักษาความลับ	8
2.4 ข้อตกลงเพิ่มเติม	8
2.5 การถ่ายทอดสดการแข่งขัน	8
2.5.1 สิทธิ์	8
2.5.2 การมอบสิทธิ์ หรือเพิกถอนสิทธิ์	8
2.5.3 ความรับผิดชอบของผู้เล่น	8
2.5.4 การยินยอมและอนุญาตให้ถ่ายทอดสด	8
2.6 การติดต่อสื่อสาร	8
2.6.1 Discord	8
2.7 เงื่อนไขในการเข้าร่วมการแข่งขัน	8
2.7.1 อายุ	8
2.7.2 สัญชาติของผู้เล่น	9
2.7.3 บ้านเกิด และถิ่นที่อยู่อาศัย	9
2.7.4 ข้อมูลของผู้เล่น	9
2.7.5 บัญชีเกมของผู้เล่น	9
2.7.5.1 การใช้ไอดีเกมไม่ถูกต้อง	9
2.8 บัญชีของทีม (Team accounts)	9
2.8.1 ชื่อทีม	9
2.8.2 การเปลี่ยนแปลงข้อมูลบัญชีทีม	9
2.9 เงื่อนไขของ Sponsor ที่ถูกห้าม	9
2.9.1 คอนเทนต์สำหรับผู้ใหญ่	9
2.10 เงินรางวัลในการแข่งขัน	9
2.10.1 การถูกหักเงินรางวัลจากแต้มการลงโทษ	9
2.10.2 การหักเงินรางวัลจากการถูกปรับเงิน	9
2.10.3 การเพิกถอนการจ่ายเงินรางวัล	9

2.10.4	การโอนเงินรางวัล	10
2.10.5	เงินรางวัลสำหรับการแข่งขัน	10
2.11	การเริ่มการแข่งขัน	11
2.11.1	การตรงต่อเวลาสำหรับการถ่ายทอดสด	11
2.11.2	ทีม หรือผู้เล่นไม่พร้อมทำการแข่งขันตามเวลาที่กำหนดในการถ่ายทอดสด	11
2.11.3	ผู้เข้าร่วมการแข่งขันไม่แสดงตน	11
2.12	ขั้นตอนการดำเนินการแข่งขัน	11
2.12.1	หลักฐานผลการแข่งขัน (Match media)	11
2.13	การหักท้วงการแข่งขัน	11
2.13.1	คำนิยาม	11
2.13.2	กฎการหักท้วงการแข่งขัน	11
2.14	การสัมภาษณ์	11
2.15	วิดีโอคอนเทนต์	11
3	กฎการแข่งขันในงานแข่งขัน (Event Rules)	12
3.1	อุปกรณ์	12
3.2	การแต่งกาย	12
3.3	ผู้ดูแลการแข่งขัน	12
3.4	ข้อมูลสำหรับการแข่งขันเบื้องต้น	12
3.5	รายการตรวจสอบทางเทคนิค (Technical checklist)	12
3.6	การจัดทำสื่อเกี่ยวกับการแข่งขัน (Media obligations)	12
3.6.1	เงื่อนไขของการจัดทำสื่อเกี่ยวกับการแข่งขัน	12
3.7	สถานที่สำหรับการแข่งขัน	13
3.7.1	อาหาร, เครื่องดื่ม การปฏิบัติตน และการสูบบุหรี่	13
3.7.2	อุปกรณ์ที่สามารถถอดออกได้ (Removable media)	13
3.7.3	กล่อง หรืออุปกรณ์ประเภทเดียวกันกับกล่อง	13
3.7.4	สิ่งของที่ไม่ได้ใช้ หรือไม่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน	13
3.7.5	การใช้งานอุปกรณ์	13
3.8	รูปภาพ และสิทธิ์ในสื่อต่างๆ	13
3.9	พินิจมอบรางวัลสำหรับผู้ชนะ	13
3.10	พื้นที่ที่ทาง ESL จัดเตรียมไว้	13
4	ตาราง และรูปแบบการแข่งขัน	14
4.1	รูปแบบการแข่งขัน	14
4.2	ตารางการแข่งขัน	14
4.2.1	Split 1	14
4.2.2	Split 2	14
4.2.3	Challenge Season	15
4.2.4	การนับคะแนนในการแข่งขัน Open Qualifiers	15
4.3.1	เอเชีย-แปซิฟิก และญี่ปุ่น (APJ) - การให้คะแนนรอบ Masters	15
4.4	รายละเอียดของทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน และสล็อต	16
5	กฎของเกม	16
5.1	คำนิยามการแข่งขัน	17
5.1.1	Best of 1	17
5.1.2	Best of 3	17
5.1.3	Best of 5	17
5.2	แผนที่สำหรับการแข่งขัน (Maps)	18
5.3	การจัดอันดับ (Seeding)	18

5.4	การเปลี่ยนแปลงการแข่งขัน (Match changes)	18
5.5	จำนวนผู้เล่นในทีม	18
5.6	การล็อกรายชื่อสมาชิกในทีม (Roster Locks)	18
5.7	กฎภายในเกม	19
5.7.1	การเลือกใช้ Brawler	19
5.7.2	การปล่อย Brawler ใหม่	19
5.7.3	การเลือกและแบน Brawler	19
5.7.4	ค่าเชิญการแข่งขัน	19
5.7.5	ผู้เล่นขาดการเชื่อมต่อ	19
5.7.6	ผลการแข่งขัน	19
5.7.7	การเสมอ (Draws)	19
5.8	ผู้เล่นไม่แสดงตัว (Failure to appear / No Show)	19
5.9	ละทิ้งการแข่งขัน (Abandoning / Forfeit)	19
6	การละเมิดกฎ, บทลงโทษ และ ESIC	20
6.1	หลักจรรยาบรรณ	20
6.2	การโกงการแข่งขัน	20
6.2.1	โปรแกรมโกง	20
6.2.2	การให้ข้อมูลไม่ถูกต้อง หรือไม่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน	20
6.2.3	บทลงโทษสำหรับการโกงการแข่งขัน	20
6.2.4	ขั้นตอนการตรวจสอบการโกงการแข่งขัน	20
6.3	การใช้สารต่าง ๆ	20
6.3.1	การปฏิเสธการตรวจสอบ	20
6.3.2	List of prohibited substances and methods	20
6.3.3	ยา หรือสารต่าง ๆ ตามใบสั่งของแพทย์	21
6.3.4	การลงโทษสำหรับการใช้สารที่ไม่ได้รับอนุญาต	21
6.4	การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ หรือการใช้ยาออกฤทธิ์ทางจิต	21
6.5	การพนัน / การเดิมพัน	21
6.6	การโกงการแข่งขัน	21
6.6.1	การลงโทษสำหรับการโกงการแข่งขัน	21
6.7	การล็อกผลการแข่งขัน (Match fixing)	21
6.7.1	การลงโทษสำหรับการล็อกผลการแข่งขัน	21
6.8	ข้อจำกัดของบทลงโทษ	21
6.9	การแบนจากผู้ให้บริการเกม (Game Publisher) หรือจาก ESIC	21
6.10	การกระทำผิดหลักจรรยาบรรณ	21
6.10.1	พฤติกรรมในที่สาธารณะ	22
6.10.2	การดูถูก	22
6.10.3	การสแปม (Spamming)	22
6.10.4	การสแปมในเกม (Spamming In-game)	22
6.10.5	การก่อความเสียหายต่อสถานที่ (Damaging or soiling)	22
6.11	พฤติกรรมที่ไม่มีน้ำใจนักกีฬา	22
6.11.1	การปลอมแปลงผลการแข่งขัน (Faking match result)	22
6.11.2	การสวมรอยเป็นผู้เล่นอื่น (Ringer/faker)	22
6.11.3	การทำให้ผู้เล่น หรือผู้ดูแลเข้าใจผิด (Misleading)	22
7	เงื่อนไขของการปฏิบัติในการให้บริการ	23
7.1	ESL	23
7.2	Supercell	23

1 คำนิยาม

1.1 ความถูกต้อง

รายการแข่งขันนี้เป็นส่วนหนึ่งของ ESL โดย ESL Gaming GmbH

เอกสาร Brawl Stars ฉบับนี้จะถูกบังคับใช้ในการแข่งขัน โดยผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องทำความเข้าใจและปฏิบัติตามข้อบังคับต่าง ๆ โดยเมื่อเข้าร่วมการแข่งขัน ถือว่าผู้เล่นทุกคนรับทราบและจะปฏิบัติตามกฎการแข่งขัน

ทางผู้ดูแลการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์การแก้ไขกฎกติกาโดยไม่มีการแจ้งให้ผู้เล่นทราบล่วงหน้า. ผู้ดูแลการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์การตัดสินใจที่ไม่ตรงกับเอกสารฉบับนี้ในกรณีที่ร้ายแรง, เพื่อรักษาความยุติธรรมและการมีน้ำใจนักกีฬา. ผู้ดูแลการแข่งขันมีอำนาจตัดสินใจในทุกกรณีข้อพิพาทที่เกิดขึ้นนอกเหนือจากเอกสารฉบับนี้ได้.

1.2 ภูมิภาค

สำหรับการแข่งขัน Snapdragon Pro Series Brawl Star ผู้เล่นที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ดังต่อไปนี้สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้

- **Asia-Pacific:** Thailand, Indonesia, Malaysia, Singapore, Philippines, Japan, Korea

1.3 การลงโทษ

1.3.1 คำนิยาม และขอบเขต

การลงโทษจะถูกแจ้งโดย ESL ซึ่งจะมีการลงโทษหลายกรณี ได้แก่ แต้มการลงโทษสถานเบา, แต้มการลงโทษสถานหนัก, การหักเงินรางวัล, การปรับแพ้, การตัดสิทธิ์ในการแข่งขัน, การแบนจากการแข่งขัน โดยทางทีมจะได้รับแจ้งรายละเอียดดังกล่าวผ่านทางอีเมล และตัวแทนทีม หรือเจ้าของทีมเท่านั้นที่สามารถอุทธรณ์ได้.

1.3.1.1 คะแนนการลงโทษสถานเบา (Minor penalty points)

การนับแต้มการลงโทษสถานเบา จะนับจากความผิดเช่น ไม่อัปเดตบันทึกรายการแข่งขัน ไม่แสดงข้อมูลของทีม ข้อมูลของทีมไม่ถูกต้อง แต้มการลงโทษสถานเบาจะมีผลต่อเงินรางวัลที่ทีมหรือผู้เล่นจะได้รับในซีซั่นนั้น ๆ โดยจะถูกลดเงินรางวัล 1% (หนึ่งเปอร์เซ็นต์) ในทุก ๆ แต้มที่ได้รับจากการลงโทษสถานเบา

1.3.1.2 คะแนนการลงโทษสถานหนัก (Major penalty points)

การนับแต้มการลงโทษสถานหนัก จะนับจากความผิดเช่น จงใจหลอกลวงผู้ดูแลการแข่งขัน ไม่สามารถแสดงตนในการแข่งขันได้ หรือการกระทำผิดกฎฯ ๆ โดยแต้มการลงโทษสถานหนัก จะมีผลต่อเงินรางวัลที่ทีมหรือผู้เล่นจะได้รับในซีซั่นนั้น ๆ โดยจะถูกลดเงินรางวัล 10% (สิบเปอร์เซ็นต์)

1.3.1.3 การปรับเงิน

การปรับเงิน จะใช้ในกรณีที่ทีมนั้น ๆ ไม่สามารถทำตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ได้ เช่น การไม่มาตามกำหนดการณ์ต่าง ๆ เช่น วันแถลงข่าวการแข่งขัน หรือวันจัดทำคอนเทนต์การแข่งขัน

1.3.1.4 การแบนจากการแข่งขัน

การแบนจากการแข่งขัน จะถูกใช้เมื่อพบเหตุการณ์ร้ายแรงจากทีม เช่น ให้ผู้อื่นทำการแข่งขันแทน ซึ่งบทลงโทษนี้สามารถบังคับใช้กับตัวผู้เล่น หรือทั้งทีมได้

1.3.1.5 การตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน (Disqualification)

การตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน เป็นบทลงโทษที่ใช้โดยทั่วไป ซึ่งทีมที่โดยบทลงโทษนี้ จะโดนริบเงินรางวัลทั้งหมดที่ได้จากการแข่งขัน และถูกแบนจากการเข้าร่วมการแข่งขัน โดยเบื้องต้นแล้ว จะถูกแบนจนกระทั่งการแข่งขันนั้น ๆ สิ้นสุดลง

1.3.1.6 บทลงโทษเพิ่มเติม

ในกรณีที่ทีมมีบทลงโทษเพิ่มเติม จะขึ้นอยู่กับดุลพินิจของผู้ดูแลการแข่งขัน และสามารถเพิ่มเติมได้ในภายหลัง

1.3.2 การรวมบทลงโทษ

การลงโทษ อาจมีการรวมบทลงโทษต่าง ๆ โดยขึ้นอยู่กับดุลพินิจของผู้ดูแลการแข่งขัน

1.3.3 บทลงโทษในกรณีที่กระทำผิดซ้ำ

หากมีการกระทำผิดซ้ำ จะทำให้บทลงโทษที่ได้รับรุนแรงขึ้นไปตามการกระทำผิด ซึ่งอาจไม่ได้รับรู้ไว้ในกฎการแข่งขัน

1.3.4 การแบน และบทลงโทษการแข่งขันนอกเหนือรายการของ ESL

การแบน และบทลงโทษการแข่งขันนอกเหนือรายการของ ESL จะไม่มีผลต่อรายการแข่งขันอื่น ซึ่งไม่รวมถึงบทลงโทษที่ถูกแจ้งมาจากทางผู้พัฒนาเกมนั้น ๆ หรือเจ้าของลิขสิทธิ์เกมนั้น ๆ ซึ่งอาจมีการประกาศมาจากทีมงานที่ดูแลการแข่งขัน

1.4 แมตช์ที่ทำการแข่งขัน (Live matches)

“Live Matches” หมายถึง แมตช์การแข่งขันในที่สาธารณะ หรือแมตช์ที่ทำการแข่งขัน และถ่ายทอดสดโดย ESL หรือพาร์ทเนอร์ที่ได้รับอนุญาต

1.5 ผู้จัดการแข่งขัน

The event is organized by ESL. ESL is operated by ESL Gaming GmbH.

ESL Gaming GmbH

Schanzenstr. 23

51063 Köln

Germany

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

1.6 ข้อมูลส่วนบุคคล

ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นจะถูกรวบรวม ประมวลผล และจัดเก็บการเข้าร่วมแข่งขัน, การจัดการองค์กร, และการส่งมอบรางวัล. ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นจะถูกเก็บไว้จนถึงวันที่ 25.03.2023 ตามนโยบายภายใน หรือ ตอบคำถามขั้นตอนข้อกำหนดทางกฎหมาย. ผู้เล่นทุกคนจะได้รับการแจ้งจากทาง ESL ในการเก็บรวบรวมข้อมูลส่วนบุคคลจากผู้ดูแลข้อมูลและกฎหมายความเป็นส่วนตัวที่บังคับใช้ของแต่ละประเทศ.

คำขอต่างๆ ของคุณเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล โปรดติดต่อ ESL ได้ที่ :

<https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

ข้อมูลส่วนบุคคลที่ทำการแบ่งปันกับบุคคลภายนอกจะถูกจัดการตามนโยบายความเป็นส่วนตัวส่วนตัวของพวกเขา.

2 หัวใจ

2.1 การเปลี่ยนแปลงกฎการแข่งขัน

ผู้ดูแลการแข่งขัน มีสิทธิ์ในการบังคับใช้กฎ เปลี่ยนแปลง หรือตัดสินสถานการณ์ต่าง ๆ ที่อาจจะไม่ได้ระบุไว้ในกฎการแข่งขันตามความเหมาะสม โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า โดยยึดตามหลักการความยุติธรรม และการมีน้ำใจนักกีฬา

2.2 ความถูกต้องของกฎ

หากเอกสารฉบับนี้ขัดต่อกฎหมาย อาจทำให้กฎการแข่งขันฉบับนี้ถูกบังคับใช้ได้ทั้งหมด

2.3 การรักษาความลับ

เนื้อหาของการแข่งขัน Ticket support การพูดคุยหรือการติดต่ออื่นใดกับเจ้าหน้าที่และผู้จัดการแข่งขันถือเป็นความลับอย่างเคร่งครัด ห้ามเผยแพร่เนื้อหาดังกล่าวโดยไม่ได้รับความยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษรล่วงหน้าจากทางเจ้าหน้าที่หรือผู้จัดการแข่งขัน

2.4 ข้อตกลงเพิ่มเติม

ผู้จัดการแข่งขันของ ESL จะไม่รับผิดชอบต่อข้อตกลงเพิ่มเติมใด ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เล่นและทีม และหากมีข้อตกลงใด ๆ ขัดแย้งกับกฎของ ESL ข้อตกลงนั้น ๆ จะไม่ได้รับอนุญาตในทุกกรณี

2.5 การถ่ายทอดสดการแข่งขัน

2.5.1 สิทธิ์

สิทธิ์ในการถ่ายทอดสดการแข่งขัน นับเป็นสิทธิ์ของ ESL Gaming GmbH และ Supercell โดยครอบคลุมไปถึง การถ่ายทอดสดต่าง ๆ, บันทึกย้อนหลังการแข่งขัน, Demo หรือเว็บไซต์, โปรแกรมการรายงานผลการแข่งขัน

2.5.2 การมอบสิทธิ์ หรือเพิกถอนสิทธิ์

ESL Gaming GmbH มีอำนาจในการให้สิทธิ์ในการถ่ายทอดสดการแข่งขัน โดยจะถูกเตรียมก่อนที่จะเริ่มการแข่งขันแมตช์แรกของรายการ

2.5.3 ความรับผิดชอบของผู้เล่น

ผู้เล่นจะไม่สามารถปฏิเสธการถ่ายทอดสดอย่างเป็นทางการ หรือการถ่ายทอดสดที่ได้รับอนุญาตจาก ESL ได้ ซึ่งผู้ดูแลการแข่งขันจะเป็นผู้ให้อนุญาตในการถ่ายทอดสด

2.5.4 การยินยอมและอนุญาตให้ถ่ายทอดสด

สมาชิกของชุมชนที่ต้องการสตรีมหรือรีสตรีมส่วนใด ๆ ของ Mobile Series ของ ESL จะต้องได้รับการตรวจสอบโดยเจ้าหน้าที่ ESL และบรรทัดฐานที่เหมาะสมในการลงนาม สตรีมเมอร์ทุกคนจะปฏิบัติตามบรรทัดฐานนี้เมื่อสตรีมหรือร่วมสตรีมเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ ESL

หากต้องการขออนุญาตเป็นผู้ร่วมสตรีมโปรดส่งอีเมลไปยังที่อยู่อีเมลต่อไปนี้ตามภูมิภาคของคุณ

Asia-Pacific: sps.apj@eslgaming.com

ESL ขอสงวนสิทธิ์ในการระงับสิทธิ์การถ่ายทอดสด หากพบว่าการถ่ายทอดสดนั้น ๆ ขัดต่อหลักจรรยาบรรณ และเงื่อนไขการใช้งาน

2.6 การติดต่อสื่อสาร

2.6.1 Discord

Discord “Snapdragon Pro Series” จะถูกใช้เป็นช่องทางหลักในการติดต่อสื่อสารเกี่ยวกับการแข่งขันเท่านั้น

2.7 เงื่อนไขในการเข้าร่วมการแข่งขัน

ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน จะต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขดังต่อไปนี้

2.7.1 อายุ

ผู้เล่นทุกคนจะต้องมีอายุ 16 ปีขึ้นไปโดยนับจากวันที่ทำการแข่งขันแมตช์แรกของรายการ.

2.7.2 สัญชาติของผู้เล่น

ผู้เล่นจะต้องทำการแข่งขันในประเทศ หรือภูมิภาคใดภูมิภาคหนึ่งเท่านั้น

2.7.3 บ้านเกิด และถิ่นที่อยู่อาศัย

บ้านเกิดของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน (Home Country) หมายถึง ประเทศที่บุคคลนั้น ๆ อาศัยอยู่ ซึ่งมีหลักฐานจากหน่วยงานรัฐของประเทศนั้น ๆ หรือวีซ่าระยะยาว (Long Term Visa) ที่สามารถอาศัยได้นานกว่า 90 วัน ซึ่งมีการตรวจสอบในทุก ๆ การแข่งขันของ ESL แต่เมื่อมีการตรวจสอบแล้ว การตรวจสอบรอบนั้น ๆ จะนับว่าเป็นครั้งสุดท้ายสำหรับการตรวจสอบเอกสาร

2.7.4 ข้อมูลของผู้เล่น

ผู้เล่นจะต้องเตรียมข้อมูลของตนเองให้ถูกต้อง และครบถ้วน ไม่ว่าจะเป็นชื่อ - นามสกุล, รายละเอียดการติดต่อ, วันเกิด, ที่อยู่ และรูปภาพของผู้เล่น

2.7.5 บัญชีเกมของผู้เล่น

ห้ามใช้ชื่อผู้สนับสนุนในชื่อที่ใช้นบนเว็บไซต์ของ ESL และห้ามใช้ชื่อที่ไม่เหมาะสม และจะต้องทำการสร้างบัญชีบน ESL Play

2.7.5.1 การใช้ไอดีเกมไม่ถูกต้อง

ไม่อนุญาตให้ผู้เล่นใช้ไอดีอื่นที่ไม่ได้ทำการลงทะเบียนไว้บน ESL Play ทำการแข่งขัน และจะถือว่าผู้เล่น และทีมจงใจสร้างความสับสนให้กับผู้ดูแลการแข่งขัน และทีมจะไม่ได้รับคะแนนจากการแข่งขันเนื่องจากข้อมูลไม่ถูกต้อง

2.8 บัญชีของทีม (Team accounts)

2.8.1 ชื่อทีม

ชื่อทีมบนระบบของ ESL จะต้องไม่มีคำพ้องท่าย เช่น “ESL team” โดยจะต้องเป็นชื่อสังกัด หรือองค์กรได้ ในกรณีที่ทีมมีสองทีมและมีเจ้าของเดียวกัน จะต้องให้ทีมใดทีมหนึ่งทำการเปลี่ยนเจ้าของทีม หรือเปลี่ยนสังกัดก่อนทำการแข่งขัน

2.8.2 การเปลี่ยนแปลงข้อมูลบัญชีทีม

การเปลี่ยนแปลงใด ๆ เกี่ยวกับข้อมูลของทีม จะต้องได้รับอนุญาตจากทาง ESL ก่อนที่จะทำการแก้ไขใด ๆ โดยประกอบไปด้วย

- การเปลี่ยนแปลงผู้เล่น
- การเปลี่ยนชื่อทีม
- การเปลี่ยนโลโก้ทีม

2.9 เงื่อนไขของ Sponsor ที่ถูกห้าม

2.9.1 คอนเทนต์สำหรับผู้ใหญ่

Sponsor หรือพาร์ทเนอร์ที่เกี่ยวข้องกับคอนเทนต์สำหรับผู้ใหญ่ เช่น สื่อลามกอนาจาร, การใช้สารเสพติด จะไม่ได้รับอนุญาตให้เป็นผู้สนับสนุนของทีมในการแข่งขันของ ESL.

2.10 เงินรางวัลในการแข่งขัน

เงินรางวัลทั้งหมดจะถูกจ่ายหลังจากการแข่งขันทั้งหมดจบลงแล้ว 90 วัน แต่อาจใช้เวลาประมาณ 180 วันในการทำให้การดำเนินการโอนเงินรางวัลเสร็จสิ้น

2.10.1 การถูกหักเงินรางวัลจากค่าธรรมเนียมการลงโทษ

ทุก ๆ ค่าธรรมเนียมการลงโทษที่ทีม หรือผู้เล่นได้ระหว่างซีซั่นการแข่งขัน จะมีการหักเงินรางวัลดังนี้:

- สำหรับโทษสถานเบา ทุก ๆ ค่าธรรมเนียมจะถูกหักเงินรางวัลค่าธรรมเนียมละ 1% (หนึ่งเปอร์เซ็นต์) จากเงินรางวัลที่ทีมนั้น ๆ ได้รับ
- สำหรับโทษสถานหนัก ทุก ๆ ค่าธรรมเนียมจะถูกหักเงินรางวัลค่าธรรมเนียมละ 10% (สิบเปอร์เซ็นต์) จากเงินรางวัลที่ทีมนั้น ๆ ได้รับ

การหักเงินรางวัลจะคำนวณจากเงินที่ทีม หรือผู้เล่นได้จากการแข่งขันเมื่อสิ้นสุดฤดูกาลการแข่งขัน

ทั้งนี้ หากทีมโดนหักเงินรางวัลมากเกินไป ทีมนั้น ๆ จะถูกตัดสิทธิ์การแข่งขันทันที

2.10.2 การหักเงินรางวัลจากการถูกปรับเงิน

การปรับเงินรางวัล จะมีผลต่อทีมที่มีปัญหาในการแข่งขันเท่านั้น

2.10.3 การเพิกถอนการจ่ายเงินรางวัล

หากเงินรางวัลจากลีกไม่ถูกจ่าย ผู้ดูแลลีกมีสิทธิ์ที่จะยกเลิกการจ่ายเงินรางวัลที่ค้างอยู่ หากพบการละเมิดกฎที่อยู่ในกฎการแข่งขัน

ในกรณีที่ทีมถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน ทีม และผู้เล่นจะโดนริบเงินรางวัลทันที และขึ้นอยู่กับความรุนแรงของการกระทำผิด โดน

มูลค่าสูงสุดคือจำนวนเงินรางวัลทั้งหมดที่ทีมได้รับ

2.10.4 การโอนเงินรางวัล

การโอนเงินรางวัลจะโอนผ่านทางบัญชีธนาคาร หรือ PayPal หากไม่สามารถโอนเงินได้เนื่องจากทีมแจ้งรายละเอียดเงินรางวัลไม่ถูกต้อง และหากทีมไม่ดำเนินการส่งเอกสารให้ถูกต้องภายใน 1 ปี เงินรางวัลดังกล่าวจะถูกปรับทันที.

2.10.5 เงินรางวัลสำหรับการแข่งขัน

SEASON 2		
เงินรางวัลรอบ Open Finals	Asia-Pacific	
อันดับ	เงินรางวัลที่ได้รับ (USD)	รางวัลเพิ่มเติม
1	\$600	ผ่านเข้าสู่รอบ Challenge Season
2	\$600	ผ่านเข้าสู่รอบ Challenge Season
3	\$600	ผ่านเข้าสู่รอบ Challenge Season
4	\$600	ผ่านเข้าสู่รอบ Challenge Season
5	\$350	
6	\$350	
7	\$200	
8	\$200	
รวมทั้งหมด	\$3500	

CHALLENGER SEASON 2	
เงินรางวัลรอบ Challengers	Asia-Pacific
อันดับ	Prize (USD)
1	\$16000
2	\$9000
3	\$7000
4	\$5000
5	\$3000
6	\$3000
7	\$1000
8	\$1000
รวมทั้งหมด	\$45000

2.11 การเริ่มการแข่งขัน

2.11.1 การตรงต่อเวลาสำหรับการถ่ายทอดสด

แมตช์ที่มีการถ่ายทอดสด จะทำการดำเนินการแข่งขันตามเวลาที่กำหนด ในกรณีที่ทีม หรือผู้เล่นไม่พร้อมทำการแข่งขัน จะต้องแจ้งให้ทาง ESL รับทราบ

2.11.2 ทีม หรือผู้เล่นไม่พร้อมทำการแข่งขันตามเวลาที่กำหนดในการถ่ายทอดสด

ทีม หรือผู้เล่นที่ไม่พร้อมทำการแข่งขันตามเวลาที่กำหนด จะถูกลงโทษโดยการนับ สอง (2) คะแนนลงโทษสถานเบา และหากมีการถ่ายทอดสด ทีม หรือผู้เล่นที่ไม่พร้อมจะถูกลงโทษโดยการนับคะแนนลงโทษเพิ่มอีก สาม (3) คะแนนลงโทษสถานเบา.

2.11.3 ผู้เข้าร่วมการแข่งขันไม่แสดงตน

หากผู้เข้าร่วมการแข่งขันไม่แสดงตนภายใน 15 นาทีจากเวลาที่กำหนดไว้ จะถูกนับว่าทีมไม่มาทำการแข่งขัน และทีมคู่แข่งจะได้รับสิทธิ์ชนะในแมตช์นั้นทันที (เวลาการแข่งขันอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมเนื่องจากการถ่ายทอดสด)

2.12 ขั้นตอนการดำเนินการแข่งขัน

2.12.1 หลักฐานผลการแข่งขัน (Match media)

หลักฐานผลการแข่งขันทั้งหมด (screenshot / demo / replay / อื่น ๆ) จะต้องถูกบันทึกไว้โดยผู้เข้าร่วมการแข่งขันอย่างน้อย 2 สัปดาห์หลังจากจบการแข่งขันเพื่อใช้เป็นหลักฐานในการทักท้วงต่าง ๆ

หลักฐานดังกล่าวทั้งหมด ทางทีมจะต้องสามารถส่งให้ทางผู้ดูแลการแข่งขันตรวจสอบได้หากเกิดการร้องขอจากทีมงาน และทาง ESL ขอสงวนสิทธิ์ในการตรวจสอบหลักฐานทั้งหมด

2.13 การทักท้วงการแข่งขัน

2.13.1 คำนิยาม

การทักท้วง สามารถทำได้ในระหว่างการแข่งขัน และจะใช้ในการทักท้วงผลการแข่งขันเท่านั้น แต่หากทางทีมพบว่าการตั้งค่าล็อบบ์การแข่งขันไม่ถูกต้อง หรือสาเหตุคล้ายกัน โดยการทักท้วงจะเป็นการสื่อสารโดยตรงจากผู้ดูแลการแข่งขันเท่านั้น

2.13.2 กฎการทักท้วงการแข่งขัน

การทักท้วง จะต้องระบุรายละเอียดให้ชัดเจน และมีหลักฐานที่แสดงปัญหาอย่างชัดเจน หากแจ้งการโกงการแข่งขันแต่ไม่มีหลักฐานต่าง ๆ ทางทีมงานจะนับว่าการทักท้วงนั้น ๆ ไม่มีผลใด ๆ และหากมีการใช้คำที่ไม่เหมาะสมในการทักท้วง ทีม หรือผู้เล่นจะถูกลงโทษโดยการนับแต้มลงโทษ

2.14 การสัมภาษณ์

ในทุกเกมการแข่งขันที่มีการถ่ายทอดสดอย่างเป็นทางการ ทีมจะต้องเตรียมตัวแทนเพื่อเข้าสัมภาษณ์ โดยควรเตรียมพร้อมเข้าสัมภาษณ์ในช่วงก่อน หรือหลังจบการแข่งขัน

2.15 วิดีโอคอนเทนต์

ในการถ่ายทำวิดีโอ (เช่น สัมภาษณ์, คอนเทนต์ต่าง ๆ) ที่เกิดขึ้นโดยไม่ได้ถูกดูแลโดย ESL ควรจะต้องถูกจัดทำในสภาพที่เหมาะสม และหากทีม หรือผู้เล่นต้องการแสดงโลโก้สปอนเซอร์ ทางทีมจะต้องส่งให้กับผู้จัดการแข่งขันตรวจสอบก่อน และไมอนุญาตให้ทำการโปรโมทสปอนเซอร์โดยไม่ได้รับอนุญาต และโลโก้ไม่ควรใหญ่กว่าหน้าของผู้เล่น

3 กฎการแข่งขันในงานแข่งขัน (Event Rules)

3.1 อุปกรณ์

ESL จะทำการจัดเตรียมโทรศัพท์สำหรับการแข่งขันไว้ให้ และในกรณีที่สถานที่แข่งขันอาจมีเสียงรบกวน หูฟังลดเสียงรบกวนจะถูกจัดเตรียมไว้เช่นกัน

3.2 การแต่งกาย

ผู้เล่นในทีมจะต้องแต่งตัวให้เป็นลักษณะ / สีเดียวกัน หรือใส่เสื้อของทีม ทางเกงขาสั้น และรองเท้าผ้าใบเท่านั้น และไม่อนุญาตให้ใส่หมวก โดยจะมีบทลงโทษเป็นการปรับเงิน (ขั้นต่ำ \$250) แต่ในกรณีที่เป็นการกระทำผิดร้ายแรง (เช่น การแต่งกายที่ไม่สุภาพ หรือนำเสื้อของทีมอื่นมาสวมใส่) ผู้เล่นจะไม่ได้รับอนุญาตให้เข้าสู่พื้นที่การแข่งขันจนกว่าจะทำการแก้ไขเสร็จสิ้น และทาง ESL อาจมีชุดเตรียมไว้สำหรับการเปลี่ยน ทั้งนี้ การปรับเงิน จะหักจากเงินรางวัลของทีมที่ได้รับ

3.3 ผู้ดูแลการแข่งขัน

ผู้เล่นควรจะทำตามคำแนะนำของผู้ดูแลการแข่งขัน หากฝ่าฝืน อาจถูกลงโทษโดยการนับแต้มลงโทษ

3.4 ข้อมูลสำหรับการแข่งขันเบื้องต้น

ข้อมูลสำหรับการแข่งขันเบื้องต้น จะถูกส่งให้กับทีม และผู้เล่นผ่านทางอีเมลก่อนเริ่มการแข่งขัน เพื่อให้ทีมและผู้เล่นเข้าใจถึงเงื่อนไขต่าง ๆ สำหรับการแข่งขันในแบบออฟไลน์

3.5 รายการตรวจสอบทางเทคนิค (Technical checklist)

หลังจากที่ทำการเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันแล้ว ผู้เล่นจะต้องทำการเช็คลิสต์เอกสารรายการตรวจสอบก่อนทำการแข่งขัน เพื่อยืนยันว่าทางผู้เล่นและทีม ได้ทำการตรวจสอบอุปกรณ์ และระบบต่าง ๆ ในการแข่งขันแล้ว และพร้อมทำการแข่งขันตามเวลาที่กำหนด หากพบว่ามีปัญหาหรือข้อผิดพลาดระหว่างการแข่งขัน ทางทีมอาจโดนนับคะแนนลงโทษสถานเบาหนึ่ง (1) คะแนน

3.6 การจัดทำสื่อเกี่ยวกับการแข่งขัน (Media obligations)

หากทาง ESL ต้องการจัดทำคอนเทนต์ เช่น การสัมภาษณ์ต่าง ๆ, การถ่ายรูป หรือการถ่ายวิดีโอ, งานแถลงข่าวการแข่งขัน ผู้เล่นจะต้องให้ความร่วมมือกับ ESL ไม่ว่ากรณีใด ๆ

ทั้งนี้ ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะได้รับแจ้งรายละเอียดต่าง ๆ ก่อน เช่น วัน, เวลา และสถานที่, รายละเอียดและขั้นตอนการถ่ายภาพโดยปกติแล้ว จะใช้ระยะเวลาไม่เกิน 5 นาทีสำหรับการถ่ายทำส่วนต่าง ๆ

3.6.1 เงื่อนไขของการจัดทำสื่อเกี่ยวกับการแข่งขัน

ในกรณีที่ทีม หรือผู้เล่นไม่สามารถทำตามเงื่อนไขของการเตรียมตัวเพื่อจัดทำสื่อ หรือคอนเทนต์เกี่ยวกับการแข่งขัน จะมีการลงโทษโดยการปรับเงินรางวัลตามดุลยพินิจของผู้ดูแลการแข่งขัน โดยเบื้องต้นจะมีบทลงโทษดังนี้

- ไม่แสดงตน หรือไม่พร้อมตามเวลาที่นัดหมายในวันจัดทำคอนเทนต์ (Media day) : \$4000 + 5% ของเงินรางวัลที่ทีมได้รับจากการแข่งขัน
- ไม่แสดงตน หรือมาสายในวันทำข้อตกลง / สัญญา:
 - ผู้เล่นไม่แสดงตน 1-30% ของ Lineup: \$600 + 0.75% ของเงินรางวัลที่ทีมได้รับจากการแข่งขัน
 - ผู้เล่นไม่แสดงตน 31-50% ของ Lineup: \$800 + 1% ของเงินรางวัลที่ทีมได้รับจากการแข่งขัน
 - ผู้เล่นไม่แสดงตน 51-70% ของ Lineup: \$1000 + 1.25% ของเงินรางวัลที่ทีมได้รับจากการแข่งขัน
 - ผู้เล่นไม่แสดงตน 71-99% ของ Lineup: \$1200 + 1.5% ของเงินรางวัลที่ทีมได้รับจากการแข่งขัน
 - ผู้เล่นไม่แสดงตน 100% ของ Lineup: \$2000 + 2.5% ของเงินรางวัลที่ทีมได้รับจากการแข่งขัน
- ไม่แสดงตน หรือมาสายในวันแถลงข่าว:
 - ผู้เล่นไม่แสดงตน 1-30% ของ Lineup: \$360 + 0.45% ของเงินรางวัลที่ทีมได้รับจากการแข่งขัน
 - ผู้เล่นไม่แสดงตน 31-50% ของ Lineup: \$480 + 0.6% ของเงินรางวัลที่ทีมได้รับจากการแข่งขัน
 - ผู้เล่นไม่แสดงตน 51-70% ของ Lineup: \$600 + 0.75% ของเงินรางวัลที่ทีมได้รับจากการแข่งขัน
 - ผู้เล่นไม่แสดงตน 71-99% ของ Lineup: \$720 + 0.9% ของเงินรางวัลที่ทีมได้รับจากการแข่งขัน
 - ผู้เล่นไม่แสดงตน 100% ของ Lineup: \$1200 + 1.5% ของเงินรางวัลที่ทีมได้รับจากการแข่งขัน

การปรับเงินรางวัลอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม หากทีมมาไม่ตรงเวลาที่กำหนด แต่ยังสามารถจัดทำคอนเทนต์ได้ หรือมีเหตุผลที่เหมาะสม ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้จัดการแข่งขันแต่เพียงผู้เดียว

3.7 สถานที่สำหรับการแข่งขัน

3.7.1 อาหาร, เครื่องดื่ม การปฏิบัติตน และการสูบบุหรี่

โดยเบื้องต้นแล้ว ไม่อนุญาตให้รับประทานอาหาร และสูบบุหรี่ในพื้นที่การแข่งขัน แต่สามารถนำน้ำดื่มเข้าพื้นที่ได้ แต่จะต้องถูกตรวจสอบแล้วโดยผู้จัดการแข่งขันเท่านั้น และจะต้องวางไว้ใต้โต๊ะ หรือจุดที่กำหนดไว้เท่านั้น การส่งเสียงดังเกินไป หรือการใช้ถ้อยคำที่ไม่สุภาพในพื้นที่การแข่งขันเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสม และผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องปฏิบัติตามกฎของสถานที่ต่าง ๆ อย่างเคร่งครัด หากพบการฝ่าฝืน ทีมจะถูกลงโทษโดยการหักคะแนน

3.7.2 อุปกรณ์ที่สามารถถอดออกได้ (Removable media)

ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันใช้อุปกรณ์ที่ไม่ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้ดูแลการแข่งขัน

3.7.3 กล้อง หรืออุปกรณ์ประเภทเดียวกันกับกล้อง

ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน จะไม่ได้รับอนุญาตให้นำอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์, กล้อง หรืออุปกรณ์ประเภทดังกล่าวเข้าไปในพื้นที่การแข่งขัน โดยไม่ได้รับอนุญาต และอุปกรณ์สื่อสารส่วนตัวจะต้องถูกเก็บไว้ในนอกพื้นที่การแข่งขัน หรือในจุดที่กำหนดไว้เท่านั้น

ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน จะไม่ได้รับอนุญาตให้ถ่ายรูป หรือบันทึกวิดีโอในระหว่างที่อยู่ในพื้นที่ของการแข่งขัน นอกจากจะได้รับอนุญาตจาก ESL

ทั้งนี้ เอกสารที่เป็นสิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน สามารถนำเข้าไปในพื้นที่ได้ โดยจะต้องมีขนาดที่เหมาะสม เช่น สมุดจดบันทึก

3.7.4 สิ่งของที่ไม่ได้ใช้ หรือไม่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน

สิ่งของที่ไม่ได้ใช้สำหรับการแข่งขัน (เสื้อผ้าที่ไม่ได้สวมใส่, กระเป๋า, อื่น ๆ) จะต้องถูกเก็บไว้ภายนอกจุดที่ทำการแข่งขันซึ่งจะถูกระบุไว้โดย ESL

3.7.5 การใช้งานอุปกรณ์

อุปกรณ์ที่ทาง ESL ให้ใช้ในการแข่งขัน ห้ามใช้งานด้านอื่น ๆ (การเข้าเว็บไซต์ หรืออื่น ๆ) หากฝ่าฝืน จะถูกนับคะแนนโทษสถานเบา 1 คะแนน

3.8 รูปภาพ และสิทธิ์ในสื่อต่างๆ

ผู้เข้าร่วมการแข่งขันทุกคน จะต้องยอมรับว่า ทาง ESL มีสิทธิ์ในรูปภาพ, เสียง หรือวิดีโอบนเว็บไซต์ หรือสื่ออื่น ๆ ที่ใช้ในการโฆษณา

โดยปกติแล้ว ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน จะต้องทำการเซ็นเอกสารก่อนที่จะเริ่มทำการแข่งขันแมตช์แรก

3.9 พิธีมอบรางวัลสำหรับผู้ชนะ

ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน จะต้องอยู่บนเวทีการแข่งขันหลังการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ (Grand Final) จบลงแล้ว

3.10 พื้นที่ที่ทาง ESL จัดเตรียมไว้

สำหรับพื้นที่ดังกล่าว จะใช้ในการจัดกิจกรรมทางการค้าเท่านั้น (เช่น พื้นที่สำหรับการแข่งขัน, ห้องซ้อม, ห้องพักในโรงแรม, อื่น ๆ)

4 ตาราง และรูปแบบการแข่งขัน

4.1 รูปแบบการแข่งขัน

ทัวร์นาเมนต์นี้จะถูกแบ่งเป็นสอง splits. แต่ละ split มีระยะเวลา 3 สัปดาห์ เป็นการแข่งขัน open qualifiers 6 รอบต่อภูมิภาค. ทีมที่เข้าร่วมรอบ Open Qualifiers ทำการแข่งขันเก็บคะแนนสำหรับจัดอันดับในทัวร์นาเมนต์. อ้างอิงจากผลการแข่งขัน, 8 ทีมที่มีคะแนนสูงสุดจะผ่านเข้าสู่รอบ Open Finals.

4.1.1 Open Finals

ในแต่ละ splits มีรอบ open final. การแข่งขันรอบ open finals จะทำการแข่งขันแบบ double elimination ด้วยรูปแบบการแข่งขัน best of 5 และ 8 ทีมที่อันดับสูงสุดจะผ่านเข้าสู่รอบ Challenge Season.

4.1.2 Challenger Season

สำหรับ Challenge Season, ทั้ง 8 ทีมจะทำการแข่งขันด้วย GSL format ในรูปแบบ Best of 5 ซึ่งทีมจะถูกแยกออกเป็นสองกลุ่ม. 2 ทีมที่มีอันดับสูงสุดจากแต่ละกลุ่มจะผ่านเข้าสู่รอบ Challenger Final.

4.2 ตารางการแข่งขัน

4.2.1 Split 1

รายการแข่งขัน	วันที่ทำการแข่งขัน
Open Qualifier #1	27 ธันวาคม 2022
Open Qualifier #2	28 ธันวาคม 2022
Open Qualifier #3	3 มกราคม 2023
Open Qualifier #4	4 มกราคม 2023
Open Qualifier #5	10 มกราคม 2023
Open Qualifier #6	11 มกราคม 2023
Open Finals	30 มกราคม 2023

4.2.2 Split 2

รายการแข่งขัน	วันที่ทำการแข่งขัน
Open Qualifier #1	7 กุมภาพันธ์ 2023
Open Qualifier #2	8 กุมภาพันธ์ 2023
Open Qualifier #3	14 กุมภาพันธ์ 2023
Open Qualifier #4	15 กุมภาพันธ์ 2023
Open Qualifier #5	21 กุมภาพันธ์ 2023
Open Qualifier #6	22 กุมภาพันธ์ 2023
Open Finals	3 มีนาคม 2023

4.2.3 Challenge Season

ตารางการแข่งขันนี้ใช้เพียงกับภูมิภาค Asia-Pacific.

รายการแข่งขัน	วันที่ทำการแข่งขัน
Challenge Day #1	24 มีนาคม 2023
Challenge Day #2	31 มีนาคม 2023
Challenge Day #3	5 เมษายน 2023
Challenge Finals	7 อาจ 2023

4.2.4 การนับคะแนนในการแข่งขัน Open Qualifiers

อันดับ	คะแนนรวม
1	100
2	75
3 - 4	55
5 - 8	35
9 - 16	20
17 - 32	10
33 - 64	5
65 - 128	3
129 - 256	0

4.3. ระบบการให้คะแนนสำหรับ [Masters](#)

การแข่งขันรอบ Masters finals จะจัดขึ้นที่ โตเกียว ประเทศญี่ปุ่นผู้เข้าร่วมแข่งขันจากทุกภูมิภาคจะทำการแข่งขันกันที่นั่น 8 ทีม จาก 4 ภูมิภาคจะแข่งขันเพื่อชิงเงินรางวัลรวมกว่า 200,000 USD ในเดือนพฤษภาคม 2023 สำหรับระบบการให้คะแนนของ Masters จะอธิบายไว้ในตารางข้างล่าง โดย 2 ทีมที่ทำผลงานดีที่สุดจากแต่ละภูมิภาคจะได้สิทธิ์ในการแข่งขันในรอบ Masters โดยยึดจากตารางด้านล่างดังต่อไปนี้

4.3.1. เอเชีย-แปซิฟิก และญี่ปุ่น (APJ) - การให้คะแนนรอบ Masters

อันดับที่	Season 1	Season 2
1	375	450
2	375	450

3	275	330
4	275	330
5	175	210
6	175	210
7	75	90
8	75	90

4.4 รายละเอียดของทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน และสล็อต

ทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันในเฟสใด ๆ ก็ตาม จะสามารถทำการแข่งขันรอบคัดเลือกของเฟสอื่น ๆ ได้ (เช่น Masters) เช่น ทีมที่ชนะเลิศจะมีคะแนน Masters เพียงพอแล้วใน Season เดียว สามารถผ่านเข้ารอบได้ทันที หากคะแนนที่ทีม นั้น ๆ ได้รับ ถึงตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้สำหรับการผ่านการคัดเลือก

สล็อต (Slot) จะยังคงอยู่กับทีม นั้น ๆ หากผู้เล่นส่วนใหญ่ของทีมยังอยู่ในรายชื่อทีม (Main Roster) ในการแข่งขัน นั้น ๆ เช่น หากผู้เล่นเดิมยังอยู่ในทีม 2 คน จาก 3 คน ทีม นั้น ๆ จะยังถือสิทธิ์ในการได้รับการคัดเลือก ถึงแม้ว่าจะมีการเปลี่ยนชื่อทีม หรือเปลี่ยนสังกัดทีม และจะยังถือว่าผู้เล่นส่วนใหญ่ที่ยังอยู่ในทีมเป็นผู้เล่นหลัก (เช่น ผู้เล่น ที่ทำการแข่งขันแมตช์ส่วนใหญ่ และทำคะแนนให้ทีมได้มากที่สุด)

5 กฎของเกม

5.1 คำนิยามการแข่งขัน

การแข่งขันจะถูกจัดในรูปแบบแตกต่างกัน, ขึ้นอยู่กับรอบที่ทำการแข่งขัน. โดยทางเราได้ทำการชี้แจงคำศัพท์และรูปแบบการแข่งขันไว้ดังนี้ :

- **เกม** – หนึ่งในเกมที่เล่นในแผนที่ และโหมดที่ทำการเลือกไว้.
- **เซต** – การแข่งขันแบบ Best of 3 หรือ Best of 5 จากในโหมดใดโหมดหนึ่งต่อไปนี้ของ Brawl Stars:
 - Bounty
 - Gem Grab
 - Heist
 - Brawl Ball
 - Hot Zone
 - Knockout
- **แมตช์ที่ใช้ทำการแข่งขัน** – ขึ้นอยู่กับรอบของทัวร์นาเมนต์, แต่ละแมตช์ประกอบไปด้วยการแข่งขันแบบ Best of 1, Best of 3 และ Best of 5. การแข่งขันรอบ Open Qualifiers, จะเป็น Best of 3 ทั้งหมด.

แผนที่และโหมดที่ใช้แข่งขันจะประกาศผ่านทาง Discord หรือ อีเมลล์ของสมาชิกในทีม.

5.1.1 Best of 1

ผู้เล่นจะทำการแข่งเพียงแค่ 1 เซต ในแผนที่และโหมดที่ทำการเลือกไว้:

- เกม 1
- เกม 2
- ในกรณีที่คะแนนเป็น 1:1, เกม 3

5.1.2 Best of 3

ผู้เล่นจะทำการแข่งขัน 3 เซต. ทีมชนะจะถูกประกาศเมื่อทำการแข่งขันชนะครบ 2 เซต.

เซต 1 - โหมด and แผนที่ 1:

- เกม 1
- เกม 2
- ในกรณีที่คะแนนเป็น 1:1, เกม 3

Set 2 - Mode and map 2:

- เกม 1
- เกม 2
- ในกรณีที่คะแนนเป็น 1:1, เกม 3

Set 3 - โหมด และ แผนที่ 3 (จะทำการแข่งขันต่อเมื่อมีคะแนนเป็น 1:1):

- เกม 1
- เกม 2
- ในกรณีที่คะแนนเป็น 1:1, เกม 3

5.1.3 Best of 5

ผู้เล่นจะทำการแข่งขัน 5 เซต. ทีมชนะจะถูกประกาศเมื่อทำการแข่งขันชนะครบ 3 เซต.

เซต 1 - โหมด และ แผนที่ 1:

- เกม 1
- เกม 2
- ในกรณีที่คะแนนเป็น 1:1, เกม 3

เซต 2 - โหมด และ แผนที่ 2:

- เกม 1
- เกม 2
- ในกรณีที่คะแนนเป็น 1:1, Game 3

เซต 3 - โหมด และ แผนที่ 3:

- เกม 1
- เกม 2
- ในกรณีที่คะแนนเป็น 1:1, Game 3

เชิด 4 - โหมด และ แผนที่ 4 (จะทำการแข่งขันต่อเมื่อมีคะแนนเป็น 1:1):

- เกม 1
- เกม 2
- ในกรณีที่คะแนนเป็น 1:1, Game 3

เชิด 5 - โหมด and แผนที่ 5 (จะทำการแข่งขันต่อเมื่อมียังไม่มีการชนะในเชิด 3):

- เกม 1
- เกม 2
- ในกรณีที่คะแนนเป็น 1:1, เกม 3

5.2 แผนที่สำหรับการแข่งขัน (Maps)

ในแต่ละเกมมีโหมดแผนที่แตกต่างกัน. แผนที่จะถูกแจ้งจากผู้ดูแลก่อนเริ่มการแข่งขันในแต่ละรอบของทัวร์นาเมนต์. โดยการโพสต์และปักหมุดไว้ใน Discord Snapdragon Pro Series พร้อมทั้งส่งผ่านอีเมลที่ทำการผูกกับบัญชี ESL Play ของสมาชิกในทีม.

แผนที่และโหมดที่ใช้ในการแข่งขัน:

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

5.3 การจัดอันดับ (Seeding)

กฎการจัดอันดับใช้เพียงกับการแข่งขันรอบ Challenge Season & Finals เท่านั้น. ในรอบ Open Qualifiers ไม่มีการให้ลำดับพิเศษ — ทุกทีมจะถูกจัดอันดับโดยการสุ่ม. การจัดอันดับนั้นมีเพื่อกำหนดอันดับเบื้องต้นให้แต่ละทีมก่อนเริ่มการแข่งขัน Challenger Finals. โดยพิจารณาจากอันดับสุดท้ายของทีมใน Challenge Season.

ถ้าทีมใดมีอันดับที่เสมอกันจะถูกตัดสินโดยผลคะแนนจากเกมการแข่งขันที่พบกันก่อนหน้านี้. ในกรณีที่ทั้งสองทีมสิ้นสุดการแข่งขันโดยเสมอกันอย่างสมบูรณ์ (ไม่สามารถตัดสินจาก tiebreakers ได้) และยังคงเสมอกันอยู่, การจัดอันดับจะตัดสินจากการโยนเหรียญ.

5.4 การเปลี่ยนแปลงการแข่งขัน (Match changes)

ESL สามารถเปลี่ยนแปลงเวลาเริ่มการแข่งขันตามดุลยพินิจ และจะแจ้งให้ผู้เข้าแข่งขันทราบโดยเร็วที่สุด.

5.5 จำนวนผู้เล่นในทีม

ทีมจะมีผู้เล่นหลักได้ 3 คน และสำรองจำนวน 1 คน. ไม่อนุญาตให้ทำการเปลี่ยนตัวผู้เล่นนอกเหนือจากระยะเวลาการเปลี่ยนตัวที่กำหนด. ทางทีมสามารถเปลี่ยนผู้เล่นทั้งหมดได้ระหว่าง splits หากไม่ได้ผ่านการคัดเลือกในรอบ Challenge Season.

5.6 การล็อกรายชื่อสมาชิกในทีม (Roster Locks)

การล็อกรายชื่อสมาชิกในทีมจะถูกบังคับใช้ตลอดการแข่งขันรอบ Open Finals, Challenge Season จนถึง Challenge Finals.

รายชื่อของสมาชิกจะถูกล็อกไว้เพื่อป้องกันการเปลี่ยนแปลงสมาชิก, เมื่อทีมผ่านเข้าสู่รอบ open finals. ทีมที่ผ่านเข้าสู่รอบ Open Finals หรือ Challenge Season/Finals จะถูกล็อกรายชื่อไว้โดยสมบูรณ์ และอนุญาตให้ทีมเปลี่ยนแปลงรายชื่อสมาชิกเพียงแค่ 1 คน ในระหว่างการแข่งขัน.

เมื่อทีมผ่านเข้าสู่รอบ Open Finals, Challenge Season หรือ Challenge Finals, จะบังคับใช้กฎดังนี้:

- ทีมสามารถเพิ่มผู้เล่นได้แค่เพียง 1 คน
- ทีมสามารถถอดผู้เล่นได้อย่างอิสระ, แต่ต้องคงรายชื่อสมาชิกไว้อย่างน้อย 2 คนตลอดเวลา (แม้แต่วันที่ทำการแข่งขัน)
- ถ้าหากทีมมีสมาชิก 4 คนและต้องการเพิ่มผู้เล่นเข้ามาใหม่, ทางทีมต้องถอดผู้เล่นออกก่อน 1 คนเสมอ.
- ถ้าหากทีมมีสมาชิก 3 คนและต้องการถอดผู้เล่นออก, ทางทีมต้องหาผู้เล่นคนใหม่มาทดแทนในทันที.
- ขึ้นอยู่กับปัจจัยอื่นๆ และเวลา ค่าขอนั้นอาจจะถูกปฏิเสธได้.
- รายชื่อสมาชิกถูกล็อกไว้บนหน้าเว็บ ESL Play ทางทีมจะสามารถเปลี่ยนแปลงรายชื่อได้ต่อเมื่อทำการติดต่อผู้ดูแล

การแข่งขันเท่านั้น.

ทีมใดที่ไม่ได้ผ่านเข้าสู่อันดับ Challenge Season หรือ Finals หลังจากรอบ Open Finals สามารถเปลี่ยนแปลงรายชื่อสมาชิกในทีมได้ทั้งหมด. สำหรับการเปลี่ยนแปลงรายชื่อดังกล่าว ทางทีมต้องส่ง support ticket เพื่อปลดล็อค หากต้องการให้นำเพชของทีมคงอยู่ดังเดิม.

5.7 กฎภายในเกม

5.7.1 การเลือกใช้ Brawler

ตลอดระยะเวลาของฤดูกาล, อนุญาตให้ทีมเปลี่ยน brawlers ระหว่างเกม. brawlers ตัวเดียวกัน สามารถใช้ได้ทั้งสองทีม.

5.7.2 การปล่อย Brawler ใหม่

Brawler ใหม่ทั้งหมดที่ถูกปล่อยออกมาก่อนวันทำการแข่งขันที่ถูกกำหนดไว้แล้ว 2 สัปดาห์จะไม่สามารถใช้ในการแข่งขันภายในวันนั้นได้. แต่จะสามารถใช้ได้ในวันถัดมาหลังการปล่อย Brawler นั้นครบ 2 สัปดาห์แล้ว.

5.7.3 การเลือกและแบน Brawler

แต่ละทีมจะต้องทำการแบน brawler หนึ่งตัวตลอดระยะเวลาการแข่งขัน. ทั้งสองทีมไม่สามารถใช้ Brawlers ที่ถูกแบนได้. การแบนและเลือก Brawler ทำได้โดยการใชัพังชันสโหมต Power Match ของเกม.

5.7.4 ค่าเชิญการแข่งขัน

ทุกทีมจะได้ค่าเชิญโดยอัตโนมัติ. ทางทีมไม่สามารถสร้างล๊อบบี้ได้เอง (จะได้รับอนุญาตต่อเมื่อเป็นการตัดสินใจจากกรรมการ)

5.7.5 ผู้เล่นขาดการเชื่อมต่อ

ผู้เล่นต้องรับผิดชอบการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตของตนเอง, ในกรณีที่ทีมขาดการเชื่อมต่อจากเกม สมาชิกที่เหลือจะต้องทำการแข่งขันต่อแบบ 2v3.

5.7.6 ผลการแข่งขัน

ผลการแข่งจะถูกแจ้งบนเว็บไซต์อัตโนมัติ. กรรมการสามารถขอให้ผู้เล่นยืนยันผลการแข่งด้วยตนเองเพิ่มเติม, ดังนั้นทั้งสองทีมควรทำการบันทึกหน้าจอหลังจบเกม, ซึ่งแสดงผลการแข่งขันที่ถูกต่องไว้ และอัปโหลดบนเว็บไซต์ ESL เมื่อจำเป็น. ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันมีปัญหากับผลการแข่งขัน, โปรดทำการเปิด ticket เพื่อประท้วง. ผู้เล่นทั้งสองทีมอาจจะถูกตัดสินหรือออกจากการแข่งขันได้หากไม่สามารถแสดงหลักฐานการชนะที่ชัดเจน.

5.7.7 การเสมอ (Draws)

กรณีที่เกิดการเสมอไม่ว่าโหมดใดก็ตาม, ทั้งสองทีมต้องทำการเริ่มการแข่งขันใหม่ทันทีหลังจากจบเกม เว้นแต่ มีคำแนะนำอื่นจากผู้ดูแลการแข่งขัน. ผู้เล่นได้รับอนุญาตให้ใช้ brawlers, Star Powers และ Gadgets ที่แตกต่างจากเดิมได้.

5.8 ผู้เล่นไม่แสดงตัว (Failure to appear / No Show)

ผู้เล่นมีเวลาในการแสดงตัว 15 นาที (เวลาเริ่มการแข่งขัน + 15 นาที) หากแสดงตัว 15 นาทีหลังจากนั้นจะถูกตัดสินให้แพ้ทันที. ทีมที่เป็นฝ่ายรอต้องทำการเปิด ticket เพื่อขอผลการชนะ. โปรดจำไว้, ถ้าผู้เล่นไม่ได้ทำการแสดงตัวตามตรงเวลา, แต่ต้องออกไปทำการชี้แจงปัญหา นั้นไม่นับเป็นการไม่แสดงตัว ในกรณีที่ผู้เล่นไม่กลับมาหลังจากเวลาการแข่งขัน + 15 นาที. การใช้ข้อยกเว้นนี้จะเปลี่ยนเป็นตัดสินแพ้แทน. กรุณาเปิด ticket ได้แย้งถ้าผู้เล่นนั้นได้ทำการละเมิดกฎ.

5.9 ละทิ้งการแข่งขัน (Abandoning / Forfeit)

ในกรณีที่ทีมที่ได้ทำการออนไลน์ แข่งขันแล้ว 1 แมตช์ แต่ไม่ตอบกลับบนช่องทางการติดต่อของ ESL Play (Protest ticket หรือข้อความส่วนตัว), ภายใน 10 นาที. ทีมจะถูกตัดสินให้แพ้และตัดสินออกจากการแข่งขัน.

6 การละเมิดกฎ, บทลงโทษ และ ESIC

การแข่งขันของ ESL เป็นส่วนหนึ่งของ ESIC (Esports Integrity Commission) ซึ่งกฎและข้อบังคับต่าง ๆ ของ ESIC จะถูกบังคับใช้กับการแข่งขันของ ESL ด้วยเช่นกัน โดยสามารถอ่านรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ <https://esic.gg/> เงื่อนไขต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ จะเป็นรายละเอียดเบื้องต้นสำหรับข้อบังคับต่าง ๆ โดยสามารถอ่านรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่เว็บไซต์ของ ESIC

6.1 หลักจรรยาบรรณ

ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน จะต้องปฏิบัติตามให้เป็นมืออาชีพต่อ ESL, สื่อ, ผู้ชม, พาร์ทเนอร์และผู้เล่นคนอื่น ไม่ว่าจะเป็นระหว่างการแข่งขัน หรือในการสนทนาบนสื่อต่าง ๆ โดยเบื้องต้น ผู้เล่นควรปฏิบัติตามดังนี้

- ความเห็นอกเห็นใจ: ปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความเหมาะสม
- ความซื่อสัตย์: มีความซื่อสัตย์ ยุติธรรม
- ความเคารพ: แสดงความเคารพต่อทีมงาน และผู้เข้าร่วมการแข่งขัน
- ความกล้าหาญ: กล้าในการทำสิ่งที่ถูกต้องสำหรับการแข่งขัน

ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน จะต้องไม่ปฏิบัติในทางที่ไม่เหมาะสม, คุกคาม หรือ Hate Speech โดยมีรายละเอียดดังนี้

- การพูดจาใส่ร้าย, การด่าทอ, การแสดงความรุนแรง หรือการละเมิดทางวาจา ไม่ว่าจะเป็นการพูดถึงเพศ, ศาสนา, เชื้อชาติ, ความบกพร่อง, รูปร่าง, อายุ
- การสะกดรอยตาม หรือการข่มขู่ (ทั้งออนไลน์ และออฟไลน์)
- การสแปม, การจู่โจม, การจี้ หรือการยุยงในโซเชียลมีเดีย
- การโพสต์ หรือข่มขู่พฤติกรรมของบุคคลอื่น ("doxing")
- การปฏิบัติทางเพศที่ไม่เหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นทางการกระทำ หรือทางวาจา โดยรวมไปถึงคอมเมนต์ หรือมูขดลกต่าง ๆ
- การสนับสนุนพฤติกรรมที่กล่าวไปข้างต้น

ทั้งนี้ โปรดอ่านรายละเอียดเพิ่มเติมใน AnyKey Keystone Code สำหรับพฤติกรรมนำใจนักกีฬาที่ดี และ ESIC Code of Conduct สำหรับหลักจรรยาบรรณ และบทลงโทษต่าง ๆ

การละเมิดหลักการต่าง ๆ ข้างต้น จะได้รับบทลงโทษ และหากมีการกระทำผิดซ้ำ บทลงโทษจะถูกเพิ่มขึ้น โดยอาจถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน และถูกแบนจากการแข่งขัน

6.2 การโกงการแข่งขัน

6.2.1 โปรแกรมโกง

การใช้โปรแกรม / ซอฟต์แวร์ใด ๆ ที่ไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้งาน นับว่าเป็นโปรแกรมโกง และทางผู้ดูแลการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ในการตรวจสอบโปรแกรมต่าง ๆ

6.2.2 การให้ข้อมูลไม่ถูกต้อง หรือไม่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน

การสื่อสารระหว่างการแข่งขัน จะต้องเป็นการสนทนาเกี่ยวกับการแข่งขันเท่านั้น ซึ่งรวมไปถึงการใช้ข้อมูลจากภายนอก(เช่น จากการสตรีม)

6.2.3 บทลงโทษสำหรับการโกงการแข่งขัน

เมื่อตรวจพบการโกงการแข่งขัน ผลการแข่งขันในแมตช์นั้น ๆ จะนับว่าเป็นโมฆะ และทีม หรือผู้เล่นที่กระทำผิดจะถูกลงโทษโดยการตัดสิทธิ์ในการแข่งขัน, ริบเงินรางวัล และถูกห้ามเข้าร่วมการแข่งขันของทาง ESL เบื้องต้นเป็นระยะเวลา 5 ปี โดยอาจมีการปรับเปลี่ยนระยะเวลาที่ถูกแบนตามความเหมาะสม

6.2.4 ขั้นตอนการตรวจสอบการโกงการแข่งขัน

ESL ขอสงวนสิทธิ์ในการตรวจสอบต่าง ๆ ระหว่างการแข่งขันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า

6.3 การใช้สารต่าง ๆ

6.3.1 การปฏิเสธการตรวจสอบ

การปฏิเสธการทดสอบในการใช้สารต่าง ๆ จะนับบทลงโทษเดียวกับการใช้สารเสพติดขั้นรุนแรง

6.3.2 List of prohibited substances and methods

สำหรับรายการสารต้องห้าม และวิธีการต่าง ๆ ถูกจัดทำขึ้นโดย Esports Integrity Commission (ESIC) ซึ่งจะบังคับใช้ในการแข่งขันของ ESL โดยสามารถอ่านรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่:

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

การใช้สารเหล่านี้โดยไม่ได้รับอนุญาต นับว่าเป็นการละเมิดกฎการแข่งขัน

6.3.3 ยา หรือสารต่าง ๆ ตามใบสั่งของแพทย์

หากผู้เล่นจำเป็นต้องใช้ยา หรือสารต่าง ๆ ที่อยู่ในรายการต้องห้าม ผู้เล่นจำเป็นต้องแจ้ง และส่งเอกสารสำหรับอนุญาตใช้งาน จากทางสถานพยาบาล หรือแพทย์ก่อนเริ่มการแข่งขันวันแรกของรายการ โดยอาจจะต้องมีการทดสอบเพิ่มเติม แต่หากตรวจพบ การใช้งานก่อนการแข่งขัน ผลการทดสอบอาจสามารถให้ผ่านได้

6.3.4 การลงโทษสำหรับการใช้สารที่ไม่ได้รับอนุญาต

กรณีที่ผู้เล่น อาจถูกลงโทษด้วยการดักเตือนหรืออาจถูกลงโทษโดยการนับคะแนนการลงโทษสถานเบา กรณีที่รุนแรง (เช่น ใช้ยาที่มีสารเพิ่มประสิทธิภาพ เช่น Adderall) จะถูกลงโทษโดยการให้ผลการแข่งขันเป็นโมฆะ, ถูกแบนจากการแข่งขันหนึ่งถึงสอง (1-2) ปี, ริบเงินรางวัล, ถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน หากพบว่าผู้เล่นมีความผิดในกรณีรุนแรงหลังจากการแข่งขันของทัวร์นาเมนต์จบลงอย่างน้อย 24 ชั่วโมง ผู้เล่นจะยังคงถูกแบน จากการการแข่งขัน แต่ผลการแข่งขันจะคงอยู่ตามเดิมและไม่ส่งผลใด ๆ กับทีม กรณีที่ไม่รุนแรง จะไม่ถูกลงโทษเลยหลังจากเวลานั้น

6.4 การตีพิมพ์เครื่องตีพิมพ์แอลกอฮอล์ หรือการใช้ยาออกฤทธิ์ทางจิต

การแข่งขันแต่ละแมตช์ ไม่ว่าจะเป็นในกรณีออนไลน์ หรือออฟไลน์ แม้ว่าจะไม่ใช่สารที่มีโทษตามข้อที่ 4.3.2 ก็ตาม ก็นับว่าเป็นสิ่งต้องห้าม และผู้ใช้จะถูกลงโทษขั้นรุนแรง อย่างไรก็ตาม สามารถตีพิมพ์เครื่องตีพิมพ์แอลกอฮอล์ได้ในช่วงนอกเวลาการแข่งขัน หรือช่วงเวลาที่ไม่มีข้อตกลงกฎหมาย

6.5 การพนัน / การเดิมพัน

ห้ามผู้เล่น ผู้จัดการทีม ทีมงาน หรือผู้ดูแลที่เกี่ยวข้อง เข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้อง หรือให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเดิมพัน หรือการพนัน ไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อม หากตรวจพบการกระทำเหล่านี้ จะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันนั้น ๆ ทันที และจะถูกแบนจากการแข่งขันของ ESL ทั้งหมดเป็นเวลาอย่างน้อยหนึ่ง (1) ปี การละเมิดอื่น ๆ จะมีบทลงโทษตามดุลยพินิจของผู้ดูแลการแข่งขัน.

6.6 การโกงการแข่งขัน

การมอบเงิน/ผลประโยชน์เพื่อให้ได้เป้าหมายที่ต้องการในการแข่งขัน หรือกดดันบุคคลที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ได้เป้าหมายที่ต้องการ นับว่าเป็นการโกงการแข่งขัน เช่น การเสนอเงินรางวัลให้คุณแพ้ในการแข่งขัน

6.6.1 การลงโทษสำหรับการโกงการแข่งขัน

เมื่อตรวจพบการโกงเกิดขึ้น ผลการแข่งขันมนแมตช์นั้น ๆ จะเป็นโมฆะทันที ผู้เล่น หรือทีมที่กระทำผิดจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน และถูกริบเงินรางวัลที่ได้รับ และจะถูกแบนจากการแข่งขันของ ESL เป็นเวลาหนึ่งถึงสอง (1-2) ปี และอาจถูกปรับเงินเพิ่มเติม

6.7 การลิดผลการแข่งขัน (Match fixing)

การกระทำใด ๆ ที่ต้องการให้ผลการแข่งขันเป็นไปตามที่ต้องการ เช่น การจงใจแพ้ในการแข่งขันเนื่องจากเดิมพัน หรือพนันไว้

6.7.1 การลงโทษสำหรับการลิดผลการแข่งขัน

ผลการแข่งขันแมตช์ดังกล่าวจะถือเป็นโมฆะทันที ทีม หรือผู้เล่นจะถูกแบนจากการเข้าร่วมการแข่งขันของทาง ESL เป็นเวลา 5 ปี และจะถูกริบเงินรางวัลทั้งหมด และอาจมีการปรับเงินเพิ่ม ทั้งนี้ บทลงโทษอาจมีการเพิ่ม หรือลดตามความเหมาะสม

6.8 ข้อจำกัดของบทลงโทษ

บทลงโทษอาจมีข้อจำกัดในบางกรณี เช่น ในกรณีที่เกิดการโกง และลิดผลการแข่งขันในเวลาเดียวกัน โดยปกติแล้ว บทลงโทษจะนับรวมกันเป็นการถูกแบนเป็นระยะเวลา 10 ปี และการปลอมแปลงข้อมูลของผู้เล่นในการแข่งขัน จะถูกลงโทษโดยการถูกแบนเป็นระยะเวลา 5 ปี และการกระทำที่ไม่ร้ายแรง อาจมีบทลงโทษด้วยระยะเวลาสั้นกว่านั้น

6.9 การแบนจากผู้ให้บริการเกม (Game Publisher) หรือจาก ESIC

ESL ขอสงวนสิทธิ์ในการปฏิเสธให้ผู้เล่นที่ถูกแบนจากผู้ให้บริการเกม และ ESIC เข้าร่วมการแข่งขันของ ESL

6.10 การกระทำผิดหลักจรรยาบรรณ

ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ควรจะปฏิบัติตามให้เหมาะสม และให้เกียรติผู้อื่น การกระทำที่ไม่เหมาะสม จะมีบทลงโทษโดยการนับ

คะแนนลงโทษสถานเบาตั้งแต่หนึ่ง (1) ไปจนถึงหก (6) คะแนนโดยรายละเอียดด้านล่างดังต่อไปนี้เป็นตัวอย่งของการกระทำที่ไม่เหมาะสม อย่างไรก็ตาม ผู้ดูแลการแข่งขันมีสิทธิ์ในการลงโทษพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ไม่เหมาะสมที่ไม่ได้ถูกระบุไว้ด้านล่าง (เช่น

6.10.1 พฤติกรรมในที่สาธารณะ

ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน จะต้องไม่แสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม หรือพฤติกรรมในเชิงลบตลอดช่วงการแข่งขัน
ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน จะต้องไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่ทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียงซึ่งมุ่งเป้าไปที่ ESL ผ่านทางสื่อต่าง ๆ

6.10.2 การดูถูก

การดูถูก คำทอใด ๆ ก็ตามที่เกิดขึ้นระหว่างการแข่งขัน หรือกับ ESL จะมีบทลงโทษ โดยเบื้องต้นแล้ว จะนับจากพฤติกรรมระหว่างการแข่งขัน และบนเว็บไซต์ของ ESL การกระทำความผิดที่เกิดขึ้นในสถานที่อื่น ๆ จะมีบทลงโทษก็ต่อเมื่อมีหลักฐานที่ชัดเจน และสามารถตรวจสอบได้ว่าการกล่าวถึง หรือเกี่ยวข้องกับ ESL

ในกรณีที่มีการล่วงละเมิดอย่างรุนแรง โดยเฉพาะการคุกคาม หรือการกระทำที่ส่งผลต่อกายภาพ อาจมีบทลงโทษสูงถึงการตัดสิทธิ์ในการแข่งขันทันที

บทลงโทษอาจมีการเปลี่ยนแปลงไปตามความเหมาะสม และอาจมีผลแค่เฉพาะผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง หรือทั้งทีม โดยผู้เล่น หรือทีมอาจถูกห้ามทำการแข่งขันเป็นเวลาหนึ่งสัปดาห์ หรือมากกว่านั้น

6.10.3 การสแปม (Spamming)

การโพสต์ข้อความล่วงละเมิด, คำทอ, พิมพ์ข้อความต่าง ๆ โดยไม่ได้ไตร่ตรองซ้ำ ๆ จะนับว่าเป็นการสแปม

การสแปมบนเว็บไซต์ (เช่น ฟอรัม, คอมเมนต์ในหน้าแมตซ์การแข่งขัน, guest book, support และ protest ticket) จะมีการลงโทษตามดุลยพินิจของผู้ดูแลการแข่งขัน

6.10.4 การสแปมในเกม (Spamming In-game)

ผู้เล่น หรือทีมจะถูกลงโทษโดยการนับคะแนนการลงโทษสถานเบาสาม (3) คะแนนเนื่องจากเป็นการก่อกวนผู้เข้าร่วมการแข่งขันอื่น

6.10.5 การก่อความเสียหายต่อสถานที่ (Damaging or soiling)

ผู้เข้าร่วมการแข่งขันที่สร้างความเสียหายแก่สถานที่, เฟอร์นิเจอร์ หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ จะถูกปรับค่าเสียหาย ซึ่งจะคำนวณเป็นค่าซ่อมแซมสิ่งของนั้น ๆ ให้เป็นสภาพเดิมแก่เจ้าของ

6.11 พฤติกรรมที่ไม่มีน้ำใจนักกีฬา

การมีน้ำใจนักกีฬา และมีทัศนคติที่ดี จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้เล่น การทำพฤติกรรมที่ไม่มีน้ำใจนักกีฬา จะทำให้ผู้กระทำผิดถูกลงโทษตามดุลยพินิจของผู้ดูแลการแข่งขัน

6.11.1 การปลอมแปลงผลการแข่งขัน (Faking match result)

การปลอมแปลงผลการแข่งขัน จะมีการลงโทษโดยการให้แต้มการลงโทษสถานเบาตั้งแต่หนึ่ง (1) คะแนน จนถึงสี่ (4) คะแนน (รวมไปถึง Screenshot, Demo, Replay.)

6.11.2 การสวมรอยเป็นผู้เล่นอื่น (Ringer/faker)

ผู้เล่นที่กระทำการปลอมตนเป็นผู้เล่นอื่น จะถูกห้ามทำการแข่งขันในสาม (3) แมตซ์ถัดไป และโดนนับคะแนนลงโทษสถานหนักหนึ่ง (1) คะแนนต่อครั้ง

6.11.3 การทำให้ผู้เล่น หรือผู้ดูแลเข้าใจผิด (Misleading)

หากมีการกระทำความผิดกล่าวกับผู้เล่น ผู้ดูแล หรือบุคคลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน ผู้กระทำจะถูกลงโทษโดยการนับแต้มการลงโทษสถานเบาตั้งแต่หนึ่ง (1) คะแนน จนถึงสี่ (4) คะแนน

7 เงื่อนไขของการปฏิบัติในการให้บริการ

7.1 ESL

ในการลงทะเบียนและเข้าร่วมผู้เล่นทุกคนต้องเห็นด้วยกับ [ESL's Terms of Use](#) และ [ESL's Privacy Policy](#).

7.2 Supercell

ในการลงทะเบียนและเข้าร่วมผู้เล่นทุกคนต้องเห็นด้วยกับ [Supercell's Terms of Service](#), [Supercell's Tournament rules](#) และยืนยันว่าบัญชีของพวกเขาอยู่ในสถานะที่ดี.

8 ประกาศเกี่ยวกับลิขสิทธิ์

คอนเทนต์ทั้งหมดที่ปรากฏในเอกสารฉบับนี้ ถือเป็นทรัพย์สินของ ESL Gaming GmbH หรือเจ้าของเอกสาร การนำไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต ทำซ้ำ หรือนำส่วนใดส่วนหนึ่งของเอกสารไปใช้ เช่น เครื่องหมายการค้า ข้อความ นับว่าเป็นการละเมิดกฎหมาย และอาจถูกดำเนินคดีทางกฎหมายอาญา หรือกฎหมายแพ่ง

ไม่อนุญาตให้มีการทำซ้ำเนื้อหาจากในเอกสารฉบับนี้ในรูปแบบใด ๆ ก็ตาม โดยไม่ได้รับอนุญาตจากทาง ESL Gaming GmbH

คอนเทนต์ทั้งหมดถูกจัดทำขึ้นด้วยข้อมูลที่ทาง ESL Gaming GmbH มีใน ณ ขณะนั้น และทาง ESL Gaming GmbH ขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขรายละเอียดต่าง ๆ โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า (ครอบคลุมไปถึง eslgaming.com, intelxtrememasters.com, esl-one.com และเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง)