



Snapdragon PRO SERIES

—  **ESL** — 

Snapdragon Pro Series

Free Fire

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



Table of Contents

1 คำนิยาม	7
1.1 ความถูกต้อง	7
1.2 ภูมิภาค	7
1.3 การลงโทษ (Punishment)	7
1.3.1 คำนิยาม และขอบเขต	7
1.3.1.2 คะแนนการลงโทษสถานเบา (Minor Penalty Point)	7
1.3.1.3 คะแนนการลงโทษสถานหนัก (Major Penalty Point)	7
1.3.1.4 การปรับเงิน	7
1.3.1.5 การแบนจากการแข่งขัน	7
1.3.1.6 การตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน (Disqualification)	7
1.3.1.7 บทลงโทษเพิ่มเติม	7
1.3.2 การรวมบทลงโทษ	7
1.3.3 บทลงโทษในกรณีที่มีการกระทำผิดซ้ำ	8
1.3.4 การแบน และบทลงโทษการแข่งขันนอกเหนือรายการของ ESL	8
1.4 แมตช์ที่ทำการแข่งขัน (Live matches)	8
1.5 รายละเอียดเกม	8
1.6 ผู้จัดการแข่งขัน	8
2. ทัวไป	8
2.1 การเปลี่ยนแปลงกฎการแข่งขัน	8
2.2 ความถูกต้องของกฎ	8
2.3 การรักษาความลับ	9
2.4 ข้อตกลงเพิ่มเติม	9
2.5 การถ่ายทอดสดการแข่งขัน	9
2.5.1 สิทธิ์	9
2.5.2 การมอบสิทธิ์ หรือเพิกถอนสิทธิ์	9
2.5.3 ความรับผิดชอบของผู้เล่น	9
2.5.4 การยินยอมและอนุญาตให้ถ่ายทอดสด	9
2.6 การติดต่อสื่อสาร	9
2.6.1 Discord	9
2.7 เงื่อนไขในการเข้าร่วมการแข่งขัน	9
2.7.1 อายุ	9
2.7.2 สัญชาติของผู้เล่น	10
2.7.3 บ้านเกิด และถิ่นที่อยู่อาศัย	10
2.7.4 เงื่อนไขของสัญชาติผู้เล่นในทีม	10
2.7.4 ข้อมูลของผู้เล่น	10
2.7.5 บัญชีเกมของผู้เล่น	10
2.7.5.1 การใช้ไอทีเกมไม่ถูกต้อง	10
2.8 บัญชีของทีม (Team Account)	10

2.8.1 ชื่อทีม	10
2.8.2 การเปลี่ยนแปลงข้อมูลบัญชีทีม	10
2.9 เงื่อนไขของ Sponsor ที่ถูกห้าม	10
2.9.1 คอนเทนตสำหรับผู้ใหญ่	10
2.10 เงินรางวัลในการแข่งขัน	11
2.10.1 การถูกหักเงินรางวัลจากแถมการลงโทษ	11
2.10.2 การหักเงินรางวัลจากการถูกปรับเงิน	11
2.10.3 การเพิกถอนการจ่ายเงินรางวัล	11
2.10.4 การโอนเงินรางวัล	11
2.10.5 รายละเอียดเงินรางวัล	11
2.11 การเริ่มการแข่งขัน	15
2.11.1 การตรงต่อเวลาสำหรับการถ่ายทอดสด	15
2.11.2 ทีม หรือผู้เล่นไม่พร้อมทำการแข่งขันตามเวลาที่กำหนดในการถ่ายทอดสด	15
2.11.3 ผู้เข้าร่วมการแข่งขันไม่แสดงตน	15
2.12 ขั้นตอนการดำเนินการแข่งขัน	15
2.12.1 หลักฐานผลการแข่งขัน (Match media)	15
2.13 การหักท้วงการแข่งขัน	16
2.13.1 คำนิยาม	16
2.13.2 กฎการหักท้วงการแข่งขัน	16
2.14 การสัมภาษณ์	16
2.15 วิดีโอคอนเทนต์	16
3. ตารางการแข่งขัน	16
4. กฎการแข่งขันในงานแข่งขัน (Event Rules)	17
4.1 อุปกรณ์	17
4.2 การแต่งกาย	17
4.3 ผู้ดูแลการแข่งขัน	17
4.4 ข้อมูลสำหรับการแข่งขันเบื้องต้น	17
4.5 รายการตรวจสอบทางเทคนิค (Technical checklist)	17
4.6 การจัดทำสื่อเกี่ยวกับการแข่งขัน (Media Obligation)	17
4.6.1 เงื่อนไขของการจัดทำสื่อเกี่ยวกับการแข่งขัน	18
4.7 สถานที่สำหรับการแข่งขัน	18
4.7.1 อาหาร, เครื่องดื่ม การปฏิบัติตน และการสูบบุหรี่	18
4.7.2 อุปกรณ์ที่สามารถถอดออกได้ (Removable media)	18
4.7.3 กล่อง หรืออุปกรณ์ประเภทเดียวกันกับกล่อง	18
4.7.4 สิ่งของที่ไม่ได้ใช้ หรือไม่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน	18
4.7.5 การใช้งานอุปกรณ์	19
4.8 รูปภาพ และสิทธิ์ในสื่อต่าง ๆ	19
4.9 พิธีมอบรางวัลสำหรับผู้ชนะ	19
4.10 พื้นที่ที่ทาง ESL จัดเตรียมไว้	19

5. กฎของเกม	19
5.1 บัคและข้อผิดพลาดในเกม (In - game bugs)	19
5.2 การเตรียมอุปกรณ์รอบ Qualifier Final Group Stage และรอบ Grand Final	20
6. การตั้งค่า รูปแบบ และกฎของการแข่งขัน	20
6.1 กฎทั่วไป	20
6.2 การนับคะแนนในการแข่งขัน	22
6.3 ผลการแข่งขัน	23
6.4 ไอเทมที่ห้ามใช้ในการแข่งขัน	23
7. ปัญหาทางเทคนิค	23
8. กฎการตัดสิน Tiebreak	23
9. ทีม	23
10. รายละเอียดของผู้เล่นในทีม	24
10.1 กฎทั่วไป	24
10.1.1 จำนวนผู้เล่นในทีม	24
10.1.2 ผู้เล่นสำรอง	24
10.1.3 กัปตันทีม	24
10.1.4 ผู้จัดการทีม / เจ้าของทีม	24
10.1.5 ข้อบังคับของเจ้าของทีม	25
10.1.6 การซื้อขายซื้อขายสมาชิกในทีม (Roster Lock)	25
10.2 - การเปลี่ยนแปลงสมาชิกภายในทีม	25
11. ช่วงเวลาการลงทะเบียน และการเปลี่ยนผู้เล่น	25
11.1 ช่วงเวลาการลงทะเบียน	25
11.2 ช่วงการเปลี่ยนผู้เล่น (Transfer Window)	25
12. บัญชีเกม (Game Account)	26
12.1 - ชื่อในเกม (Free Fire Nickname)	26
12.2 - UID ของผู้เล่น (Free Fire UID)	27
13. การสตรีมของผู้เล่น	27
13.1 Stream Delay	27
13.2 การทำให้รหัสผ่านล๊อคชั่วคราว	27
13.3 การถ่ายทอดสดและการร่วมสตรีม	28
13.4 การระบุตัวตนผู้เล่น	28
14. การละเมิดกฎ, บทลงโทษ และ ESIC	28
14.1 หลักจรรยาบรรณ	28
14.2 การโกงการแข่งขัน	29
14.2.1 โปรแกรมโกง	29
14.2.2 การให้ข้อมูลไม่ถูกต้อง หรือไม่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน	29

14.2.3 บทลงโทษสำหรับการโกงการแข่งขัน	29
14.2.4 ขั้นตอนการตรวจสอบการโกงการแข่งขัน	29
14.3 การใช้สารต่าง ๆ	29
14.3.1 การปฏิเสธการตรวจสอบ	29
14.3.2 รายการสารต้องห้าม และวิธีการ	29
14.3.3 ยา หรือสารต่าง ๆ ตามใบสั่งของแพทย์	29
14.3.4 การลงโทษสำหรับการใช้สารที่ไม่ได้รับอนุญาต	29
14.4 การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ หรือการใช้ยาออกฤทธิ์ทางจิต	29
14.5 การพนัน / การเดิมพัน	30
14.6 การโกงการแข่งขัน	30
14.6.1 การลงโทษสำหรับการโกงการแข่งขัน	30
14.7 การลือผลการแข่งขัน (Match fixing)	30
14.7.1 การลงโทษสำหรับการลือผลการแข่งขัน	30
14.8 ข้อจำกัดของบทลงโทษ	30
14.9 การแบนจากผู้ให้บริการเกม (Game Publisher) หรือจาก ESIC	30
14.10 การกระทำผิดหลักจรรยาบรรณ	30
14.10.1 พฤติกรรมในที่สาธารณะ	30
14.10.2 การดูถูก	30
14.10.3 การสแปม (Spamming)	31
14.10.4 การสแปมในเกม (Spamming In-game)	31
14.10.5 การก่อความเสียหายต่อสถานที่ (Damaging or soiling)	31
14.11 พฤติกรรมที่ไม่เป็นน้ำใจนักกีฬา	31
14.11.1 การปลอมแปลงผลการแข่งขัน (Faking match result)	31
14.11.2 การสวมรอยเป็นผู้เล่นอื่น (Ringer/faker)	31
14.11.3 การทำให้ผู้เล่น หรือผู้ดูเข้าใจผิด (Misleading)	31
15 ประกาศเกี่ยวกับลิขสิทธิ์	32

1 คำนิยาม

1.1 ความถูกต้อง

รายการแข่งขันนี้เป็นส่วนหนึ่งของ ESL โดย ESL Gaming GmbH

เอกสารฉบับนี้จะถูกบังคับใช้ในการแข่งขัน โดยผู้เข้าร่วมการแข่งขัน จะต้องทำความเข้าใจ และปฏิบัติตามข้อบังคับต่าง ๆ โดยการเข้าร่วมการแข่งขัน นับว่าผู้เล่นทุกคนรับทราบ และจะปฏิบัติตามกฎการแข่งขัน

1.2 ภูมิภาค

สำหรับการแข่งขัน Snapdragon Pro Series ผู้เล่นที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ดังต่อไปนี้สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้

- Asia-Pacific (Indonesia, Malaysia, Philippines, Singapore, Thailand และ Vietnam)

1.3 การลงโทษ (Punishment)

1.3.1 คำนิยาม และขอบเขต

การลงโทษจะถูกแจ้งโดย ESL ซึ่งจะมีการลงโทษหลายกรณี ได้แก่ แด้มการลงโทษสถานเบา, แด้มการลงโทษสถานหนัก, การหักเงินรางวัล, การปรับแพ้, การตัดสิทธิ์ในการแข่งขัน, การแบนจากการแข่งขัน โดยทางทีมจะได้รับแจ้งรายละเอียดดังกล่าวผ่านทางอีเมล และตัวแทนทีม หรือเจ้าของทีมเท่านั้นที่สามารถอุทธรณ์ได้

1.3.1.2 คะแนนการลงโทษสถานเบา (Minor Penalty Point)

การนับแด้มการลงโทษสถานเบา จะนับจากความผิดเช่น ไม่อัปเดตบันทึกการแข่งขัน ไม่แสดงข้อมูลของทีม ข้อมูลของทีมไม่ถูกต้อง แด้มการลงโทษสถานเบาจะมีผลต่อเงินรางวัลของทีมหรือผู้เล่นจะได้รับในซีซั่นนั้น ๆ โดยจะถูกลดเงินรางวัล 1% (หนึ่งเปอร์เซ็นต์) ในทุก ๆ แด้มที่ได้รับจากการลงโทษสถานเบา

1.3.1.3 คะแนนการลงโทษสถานหนัก (Major Penalty Point)

การนับแด้มการลงโทษสถานหนัก จะนับจากความผิดเช่น จงใจหลอกลวงผู้ดูแลการแข่งขัน ไม่สามารถแสดงตนในการแข่งขันได้ หรือการกระทำผิดกฎข้อ ๆ โดยแด้มการลงโทษสถานหนัก จะมีผลต่อเงินรางวัลของทีมหรือผู้เล่นจะได้รับในซีซั่นนั้น ๆ โดยจะถูกลดเงินรางวัล 10% (สิบเปอร์เซ็นต์)

1.3.1.4 การปรับเงิน

การปรับเงิน จะใช้ในกรณีที่มีนั้น ๆ ไม่สามารถทำตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ได้ เช่น การไม่ทำตามกำหนดการณ์ต่าง ๆ เช่น วันแถลงข่าวการแข่งขัน หรือวันจัดทำคอนเทนต์การแข่งขัน

1.3.1.5 การแบนจากการแข่งขัน

การแบนจากการแข่งขัน จะถูกใช้เมื่อพบเหตุการณ์ร้ายแรงจากทีม เช่น ให้ผู้อื่นทำการแข่งขันแทน ซึ่งบทลงโทษนี้สามารถบังคับใช้กับตัวผู้เล่น หรือทั้งทีมได้

1.3.1.6 การตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน (Disqualification)

การตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน เป็นบทลงโทษที่ใช้โดยทั่วไป ซึ่งทีมที่โดยบทลงโทษนี้ จะโดนริบเงินรางวัลทั้งหมดที่ได้จากการแข่งขัน และถูกแบนจากการเข้าร่วมการแข่งขัน โดยเบื้องต้นแล้ว จะถูกแบนจนจบการแข่งขันนั้น ๆ สิ้นสุดลง

1.3.1.7 บทลงโทษเพิ่มเติม

ในกรณีที่ทีมลงโทษเพิ่มเติม จะขึ้นอยู่กับดุลพินิจของผู้ดูแลการแข่งขัน และสามารถเพิ่มเติมได้ในภายหลัง

1.3.2 การรวมบทลงโทษ

การลงโทษ อาจมีการรวมบทลงโทษต่าง ๆ โดยขึ้นอยู่กับดุลพินิจของผู้ดูแลการแข่งขัน

1.3.3 บทลงโทษในกรณีที่การกระทำผิดซ้ำ

หากมีการกระทำผิดซ้ำ จะทำให้บทลงโทษที่ได้รับรุนแรงขึ้นไปตามการกระทำผิด ซึ่งอาจไม่ได้รับปฎิบัติในกฎการแข่งขัน

1.3.4 การแบน และบทลงโทษการแข่งขันนอกเหนือรายการของ ESL

การแบน และบทลงโทษการแข่งขันนอกเหนือรายการของ ESL จะไม่มีผลต่อรายการแข่งขันอื่น ซึ่งไม่รวมถึงบทลงโทษที่ถูกแจ้งมาจากทางผู้พัฒนาเกมนั้น ๆ หรือเจ้าของลิขสิทธิ์เกมนั้น ๆ ซึ่งอาจมีการประกาศจากทีมงานที่ดูแลการแข่งขัน

1.4 แมตช์ที่ทำการแข่งขัน (Live matches)

“Live Matches” หมายถึง แมตช์การแข่งขันในที่สาธารณะ หรือแมตช์ที่ทำการแข่งขัน และถ่ายทอดสดโดย ESL หรือพาร์ตเนอร์ที่ได้รับอนุญาต

1.5 รายละเอียดเกม

รายชื่อเกมที่ทำกรการแข่งขันใน Snapdragon Pro Series:

- Clash of Clans
- Brawl Stars
- PUBG Mobile
- Asphalt 9
- Clash Royale
- Free Fire
- Legends of Runeterra
- BATTLEGROUNDS MOBILE INDIA
- COD Mobile
- World Cricket Championship 3

ทั้งนี้ อาจมีรายการเพิ่มเติมในภายหลัง

1.6 ผู้จัดการแข่งขัน

ผู้จัดการแข่งขันคือ ESL ดูแลโดย ESL Gaming GmbH

ESL Gaming GmbH

Schanzenstr. 23

51063 Köln

Germany

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

2. ทัวไป

2.1 การเปลี่ยนแปลงกฎการแข่งขัน

ผู้จัดการแข่งขัน มีสิทธิ์ในการบังคับใช้กฎ เปลี่ยนแปลง หรือตัดสินสถานการณ์ต่าง ๆ ที่อาจจะไม่ได้อยู่ในกฎการแข่งขันตามความเหมาะสม โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า โดยยึดตามหลักการความยุติธรรม และการมีน้ำใจนักกีฬา

2.2 ความถูกต้องของกฎ

หากเอกสารฉบับนี้ขัดต่อกฎหมาย อาจทำให้กฎการแข่งขันฉบับนี้ถูกบังคับใช้ได้ทั้งหมด

2.3 การรักษาความลับ

เนื้อหาของการประท้วง 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 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 ขอสงวนสิทธิ์ในการรับสิทธิ์การถ่ายทอดสด 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

ผู้เล่นทุกคนต้องมีอายุอย่างน้อย 16 ปีบริบูรณ์ขึ้นไปในวันที่มีการแข่งขันนัดแรกของฤดูกาล

1. หากระหว่างการแข่งขัน พบว่าผู้เล่นมีอายุต่ำกว่า 16 ปี ทีมนั้น ๆ จะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันทันที และเงินรางวัลที่ทีมได้รับจะถูกยึดทั้งหมด

2.7.2 สัญชาติของผู้เล่น

ผู้เล่นจะต้องทำการแข่งขันในประเทศ หรือภูมิภาคใดภูมิภาคหนึ่งเท่านั้น

2.7.3 บ้านเกิด และถิ่นที่อยู่อาศัย

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

2.7.4 เงื่อนไขของสัญชาติผู้เล่นในทีม

ผู้เล่นในทีมทุกคน จะมีสัญชาติตามเงื่อนไขของการแข่งขัน โดยเบื้องต้น ทีมจะต้องมีผู้เล่นอย่างน้อย 3 คนที่มีสัญชาติเดียวกัน (เช่น สัญชาติไทย 3 คน และสัญชาติสิงคโปร์ 1 คน) โดยมีสัญชาติที่กำหนดในภูมิภาคเดียวกันดังนี้:

Asia Pacific : Malaysia, Singapore, Philippines, Indonesia, Thailand, Vietnam



2.7.4 ข้อมูลของผู้เล่น

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

2.7.5 บัญชีเกมของผู้เล่น

ห้ามใช้ชื่อผู้เล่นบนชื่อที่ใช้บนเว็บไซต์ของ ESL และห้ามใช้ชื่อที่ไม่เหมาะสม และจะต้องทำการสร้างบัญชีบน ESL Play

2.7.5.1 การใช้ไอดีเกมไม่ถูกต้อง

ไม่อนุญาตให้ผู้เล่นใช้ไอดีอื่นที่ไม่ได้ทำการลงทะเบียนไว้บน ESL Play ทำการแข่งขัน และจะถือว่าผู้เล่น และทีมจงใจสร้างความสับสนให้กับผู้ดูแลการแข่งขัน และทีมจะไม่ได้รับคะแนนจากการแข่งขันเนื่องจากข้อมูลไม่ถูกต้อง

2.8 บัญชีของทีม (Team Account)

2.8.1 ชื่อทีม

ชื่อทีมบนระบบของ ESL จะต้องไม่มีคำพ้องท่าย เช่น “ESL team” โดยจะต้องเป็นชื่อสังกัด หรือองค์กรได้
ในกรณีที่ทีมสองทีมและมีเจ้าของเดียวกัน 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 คอนเทนตสำหรับผู้ใหญ่

Sponsor หรือพาร์ตเนอร์ที่เกี่ยวข้องกับคอนเทนต์สำหรับผู้ใหญ่ เช่น สื่อลามกอนาจาร, การใช้สารเสพติด จะไม่ได้รับอนุญาตให้เป็นผู้สนับสนุนของทีมในการแข่งขันของ ESL

2.10 เงินรางวัลในการแข่งขัน

เงินรางวัลทั้งหมดจะถูกจ่ายหลังจากการแข่งขันทั้งหมดจบลงแล้ว 90 วัน แต่อาจใช้เวลาประมาณ 180 วันในการทำการดำเนินการโอนเงินรางวัลเสร็จสิ้น

2.10.1 การถูกหักเงินรางวัลจากค่าธรรมเนียมการลงโทษ

ทุก ๆ ค่าธรรมเนียมการลงโทษที่ทีม หรือผู้เล่นได้ระหว่างการชิงแชมป์การแข่งขัน 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 โบนัสค่าสูงสุดคือจำนวนเงินรางวัลทั้งหมดที่ทีมได้รับ



2.10.4 การโอนเงินรางวัล

การโอนเงินรางวัลจะโอนผ่านทางบัญชีธนาคาร หรือ PayPal หากไม่สามารถโอนเงินได้เนื่องจากทีมแจ้งรายละเอียดเงินรางวัลไม่ถูกต้อง และหากทีมไม่ดำเนินการส่งเอกสารให้ถูกต้องภายใน 1 ปี เงินรางวัลดังกล่าวจะถูกริบทันที

2.10.5 รายละเอียดเงินรางวัล

SEASON 2 QUALIFIER FINAL	
อันดับ	เงินรางวัล (USD)
1	1,125
2	900
3	600
4	525
5	487.50
6	487.50
7	450
8	450
9	375
10	375
11	300

12	300
13	225
14	225
15	187.50
16	187.50
17	150
18	150

*เงินรางวัลที่ระบุไว้ทั้งหมดจะถูกจ่ายเป็นสกุลเงิน USD

CHALLENGE SEASON GROUP STAGE	
อันดับ	เงินรางวัล (USD)
1	30,000
2	20,000
3	10,000
4	5,000
5	4,000



6	4,000
7	3,250
8	3,250
9	2,500
10	2,500
11	2,500
12	2,500
13	2,000
14	2,000
15	1,750
16	1,750
17	1,500
18	1,500

*เงินรางวัลที่ระบุไว้ทั้งหมดจะถูกจ่ายเป็นสกุลเงิน USD

CHALLENGE SEASON GRAND FINAL



อันดับ	เงินรางวัล (USD)
1	65,000
2	30,000
3	20,000
4	15,000
5	12,500
6	12,500
7	10,000
8	10,000
9	7,500
10	7,500
11	5,000
12	5,000

*เงินรางวัลที่ระบุไว้ทั้งหมดจะถูกจ่ายเป็นสกุลเงิน USD

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 หรือผู้เล่นที่ไม่พร้อมจะถูก
ลงโทษโดยการนับคะแนนลงโทษเพิ่มอีก สาม (3) คะแนนลงโทษสถานเบา

2.11.3 ผู้เข้าร่วมการแข่งขันไม่แสดงตน

หากผู้เข้าร่วมการแข่งขันไม่แสดงตนภายใน 15 นาทีจากเวลาที่กำหนดไว้ จะถูกนับว่าทีมไม่มาทำการแข่งขัน และทีมคู่แข่งจะได้รับสิทธิ์ชนะในแมตช์นั้นทันที (เวลาการแข่งขัน
อาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมเนื่องจากการถ่ายทอดสด)

2.12 ขั้นตอนการดำเนินการแข่งขัน

2.12.1 หลักฐานผลการแข่งขัน (Match media)

หลักฐานผลการแข่งขันทั้งหมด (screenshot / demo / replay / อื่น ๆ) จะต้องถูกบันทึกไว้โดยผู้เข้าร่วมการแข่งขันอย่างน้อย 2 สัปดาห์หลังจากจบการแข่งขันเพื่อใช้เป็น
หลักฐานในการทักท้วงต่าง ๆ

หลักฐานดังกล่าวทั้งหมด ทางทีมจะต้องสามารถส่งให้ทางผู้ดูแลการแข่งขันตรวจสอบได้หากเกิดการร้องขอจากทีมงาน และทาง ESL ขอสงวนสิทธิ์ในการตรวจสอบหลักฐาน
ทั้งหมด

2.13 การทักท้วงการแข่งขัน

2.13.1 คำนิยาม

การทักท้วง สามารถทำได้ในระหว่างการแข่งขัน และจะใช้ในการทักท้วงผลการแข่งขันเท่านั้น แต่หากทางทีมพบว่าการตั้งค่าสื่อบันทึกการแข่งขันไม่ถูกต้อง หรือสาเหตุคล้ายกัน
โดยการทักท้วงจะเป็นการสื่อสารโดยตรงจากผู้ดูแลการแข่งขันเท่านั้น

2.13.2 กฎการทักท้วงการแข่งขัน

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

2.14 การสัมภาษณ์

ในทุกเกมการแข่งขันที่มีการถ่ายทอดสดอย่างเป็นทางการ ทีมจะต้องเตรียมตัวแทนเพื่อเข้าสัมภาษณ์ โดยควรเตรียมพร้อมเข้าสัมภาษณ์ในช่วงก่อน หรือหลังจบการแข่งขัน

2.15 วิดีโอคอนเทนต์

ในการถ่ายทำวิดีโอ (เช่น สัมภาษณ์, คอนเทนต์ต่าง ๆ) ที่เกิดขึ้นโดยไม่ได้ออกดูแลโดย ESL ควรจะต้องถูกจัดทำในสภาพที่เหมาะสม และหากทีม หรือผู้เล่นต้องการแสดง
โลโก้สปอนเซอร์ ทางทีมจะต้องส่งให้กับผู้จัดการแข่งขันตรวจสอบก่อน และไม่อนุญาตให้ทำการโปรโมทสปอนเซอร์โดยไม่ได้รับอนุญาต และโลโก้ไม่ควรใหญ่กว่าหน้าของผู้เล่น

3. ตารางการแข่งขัน

3.1 Season 2

Phase 1 : Open Qualifier

สัปดาห์ 1: 6 - 9 กันยายน

สัปดาห์ 2: 13 - 16 กันยายน



สัปดาห์ 3: 20 - 23 กันยายน

สัปดาห์ 4: 27 - 30 กันยายน

(วันที่ทำการแข่งขันขึ้นอยู่กับว่าทีมไหนอยู่ใน กลุ่ม/ภูมิภาค ไດ)

Phase 2 : Qualifier Final

(24 อันดับแรกของแต่ละภูมิภาคในรอบ Open Qualifier)

3 ตุลาคม - 11 ตุลาคม (วันที่ทำการแข่งขันขึ้นอยู่กับว่าทีมไหนอยู่ในภูมิภาคใด)

Phase 3 : Qualifier Final Group Stage

(12 อันดับแรกจากรอบ Qualifier Final + 6 ทีมเชิญ + 6 อันดับแรกจากรอบ Grand Final Season 1)

27 ตุลาคม - 30 ตุลาคม

Phase 4 : Regional Final

(12 อันดับแรกจากแต่ละภูมิภาคในรอบ Qualifier Final Group Stage)

5 พฤศจิกายน - 6 พฤศจิกายน

3.2 รอบ Challenge Season

รอบ Challenger Group Stage

(3 อันดับแรกจากรอบ Regional Final ของแต่ละภูมิภาครวม 12 ทีม + 6 ทีมเชิญ)

สัปดาห์ที่ 1: 2 - 4 ธันวาคม

สัปดาห์ที่ 2: 8 - 10 ธันวาคม

สัปดาห์ที่ 3: 12 - 14 ธันวาคม

สัปดาห์ที่ 4: 20 - 22 ธันวาคม

รอบ Challenge Grand Finals

(12 อันดับแรกจากรอบ Challenge Group Stage)

4 กุมภาพันธ์ - 5 กุมภาพันธ์ (2023)

4. กฎการแข่งขันในงานแข่งขัน (Event Rules)

4.1 อุปกรณ์

ESL จะทำการจัดเตรียมโทรศัพท์สำหรับการแข่งขันไว้ให้ และในกรณีที่สถานที่แข่งขันอาจมีเสียงรบกวน หูฟังลดเสียงรบกวนจะถูกจัดเตรียมไว้เช่นกัน

4.2 การแต่งกาย

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

4.3 ผู้ดูแลการแข่งขัน

ผู้เล่นควรจะทำตามคำแนะนำของผู้ดูแลการแข่งขัน หากฝ่าฝืน อาจถูกลงโทษโดยการนับแต้มลงโทษ



4.4 ข้อมูลสำหรับการแข่งขันเบื้องต้น

ข้อมูลสำหรับการแข่งขันเบื้องต้น จะถูกส่งให้กับทีม และผู้เล่นผ่านทางอีเมลก่อนเริ่มการแข่งขัน เพื่อให้ทีมและผู้เล่นเข้าใจถึงเงื่อนไขต่าง ๆ สำหรับการแข่งขันในแบบออฟไลน์

4.5 รายการตรวจสอบทางเทคนิค (Technical checklist)

หลังจากที่ทำการเตรียมอุปกรณ์ในการแข่งขันแล้ว ผู้เล่นจะต้องทำการเช็กและเอกสารรายการตรวจสอบก่อนทำการแข่งขัน เพื่อยืนยันว่าทางผู้เล่นและทีม ได้ทำการตรวจสอบอุปกรณ์และระบบต่าง ๆ ในการแข่งขันแล้ว และพร้อมทำการแข่งขันตามเวลาที่กำหนด หากพบว่าเกิดปัญหาระหว่างการแข่งขัน ทางทีมอาจโดนปรับคะแนนลงโทษสถานเบาหนึ่ง (1) คะแนน

4.6 การจัดทำสื่อเกี่ยวกับการแข่งขัน (Media Obligation)

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

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

4.6.1 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

4.7 สถานที่สำหรับการแข่งขัน

4.7.1 อาหาร, เครื่องดื่ม การปฏิบัติตน และการสูบบุหรี่

โดยเบื้องต้นแล้ว ไม่อนุญาตให้รับประทานอาหาร และสูบบุหรี่ในพื้นที่การแข่งขัน แต่สามารถนำน้ำดื่มเข้าพื้นที่ได้ แต่จะต้องถูกตรวจสอบแล้วโดยผู้จัดการแข่งขันเท่านั้น และจะต้องวางไว้ได้โต๊ะ หรือจุดที่กำหนดไว้เท่านั้น

การส่งเสียงดังเกินไป หรือการใช้ถ้อยคำที่ไม่สุภาพในพื้นที่การแข่งขันเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสม และผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องปฏิบัติตามกฎของสถานที่ต่าง ๆ อย่างเคร่งครัด หากพบการฝ่าฝืน ทีมจะถูกลงโทษโดยการหักคะแนน

4.7.2 อุปกรณ์ที่สามารถถอดออกได้ (Removable media)

ไม่อนุญาตให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันใช้อุปกรณ์ที่ไม่ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้ดูแลการแข่งขัน

4.7.3 กล้อง หรืออุปกรณ์ประเภทเดียวกันกับกล้อง

ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน จะไม่ได้รับอนุญาตให้นำอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์, กล้อง หรืออุปกรณ์ประเภทดังกล่าวเข้าในพื้นที่การแข่งขันโดยไม่ได้รับอนุญาต และอุปกรณ์สื่อสารส่วนตัวจะต้องถูกเก็บไว้ในจุดพื้นที่การแข่งขัน หรือในจุดที่กำหนดไว้เท่านั้น



ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน จะไม่ได้รับอนุญาตให้ถ่ายรูป หรือบันทึกวิดีโอในระหว่างที่อยู่ในพื้นที่ของการแข่งขัน นอกจากจะได้รับอนุญาตจาก ESL

ทั้งนี้ เอกสารที่เป็นสิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน สามารถนำเข้าไปในพื้นที่ได้ โดยจะต้องมีขนาดที่เหมาะสม เช่น สมุดจดบันทึก

4.7.4 สิ่งของที่ไม่ได้ใช้ หรือไม่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน

สิ่งของที่ไม่ได้ใช้สำหรับการแข่งขัน (เสื้อผ้าที่ไม่ได้สวมใส่, กระเป๋า, อื่น ๆ) จะต้องถูกเก็บไว้นอกจุดที่ทำการแข่งขันซึ่งจะถูกระบุไว้โดย ESL

4.7.5 การใช้งานอุปกรณ์

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

4.8 รูปภาพ และสิทธิ์ในสื่อต่าง ๆ

ผู้เข้าร่วมการแข่งขันทุกคน จะต้องยอมรับว่า ทาง ESL มีสิทธิ์ในรูปภาพ, เสียง หรือวิดีโอบนเว็บไซต์ หรือสื่ออื่น ๆ ที่ใช้ในการโฆษณา โดยปกติแล้ว ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน จะต้องทำการเซ็นเอกสารก่อนที่จะเริ่มทำการแข่งขันแมตช์แรก

4.9 พิธีมอบรางวัลสำหรับผู้ชนะ

ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน จะต้องอยู่บนเวทีการแข่งขันหลังการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ (Grand Final) จบลงแล้ว

4.10 พื้นที่ที่ทาง ESL จัดเตรียมไว้

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

5. กฎของเกม

แมตช์การแข่งขัน จะถูกเริ่มใหม่ได้ก็ต่อเมื่อทางผู้ดูแลการแข่งขันแจ้งแล้วเท่านั้น

การใช้โปรแกรมใด ๆ ที่นอกเหนือจากที่ได้รับอนุญาตในระหว่างการแข่งขัน จะถูกตัดสินสิทธิ์จากการแข่งขันทันที และจะไม่ได้รับเงินรางวัลในการแข่งขันดังกล่าว รวมไปถึงการถูกแบนจากการแข่งขันด้วย

การใช้ไอเทมที่ไม่ได้รับอนุญาตในการแข่งขัน Free Fire จะนับว่าทีม หรือผู้เล่นทำการโกงการแข่งขัน และจะถูกปรับแพ้ทันที

ทั้งนี้ ผู้เล่นจะต้องแต่งกายสุภาพในขณะการแข่งขัน และไม่มีการเปลือยกายในขณะการแข่งขัน

5.1 บั๊กและข้อผิดพลาดในเกม (In - game bugs)

หากพบข้อผิดพลาด หรือบั๊กระหว่างการแข่งขัน ผู้จัดการแข่งขันจะอนุญาตให้ทำการเริ่มเกมใหม่ (Restart) ก็ต่อเมื่อเกิดกรณีต่าง ๆ ดังนี้

- ข้อผิดพลาดของเกมที่ทำให้ผู้เล่น (อาจรวมถึงผู้เล่นอื่น) ไม่สามารถดำเนินการแข่งขันต่อไปได้ และส่งผลต่อภาพรวมของเกม เช่น
 - ตัวละครสามารถเคลื่อนที่ทะลุพื้นได้ Being clipped through the floor and executed
 - ตัวละครสามารถเคลื่อนที่ทะลุวัตถุต่าง ๆ (เช่น ผนังต่าง หรือประตู)
 - ผู้เล่นตายเนื่องจากจากรถระหว่างเคลื่อนที่โดยไม่คาดคิด
- ผู้ดูแลการแข่งขัน จะต้องได้รับการแจ้งทันทีที่เกิดปัญหา
- ข้อผิดพลาด หรือบั๊ก จะต้องเกิดขึ้นในขณะที่ไม่มีผู้เล่นคนใดตาย
- ข้อผิดพลาด หรือบั๊ก จะต้องไม่เกิดขึ้นโดยการตั้งใจของผู้เล่น

การตัดสินใจของผู้จัดการแข่งขันถือเป็นขั้นสุดท้าย

ทีมที่จงใจใช้บั๊กของเกมเพื่อให้ได้เปรียบในการแข่งขัน จะถูกตัดสินสิทธิ์ในการแข่งขันทันที หรืออาจถูกริบเงินรางวัลด้วย

5.2 การเตรียมอุปกรณ์รอบ Qualifier Final Group Stage และรอบ Grand Final

วิธีการ: การใช้อุปกรณ์ภายนอกสำหรับการบันทึกการแข่งขัน (กล้องเว็บแคม และโทรศัพท์เครื่องที่ 2)

- ก่อนเริ่มการแข่งขัน ผู้เล่นทุกคนจะต้องแสดงตนโดยการเปิดกล้อง และแสดง ID / UID จากหน้าจอของโทรศัพท์เครื่องที่ใช้ในการแข่งขัน
- ระหว่างการแข่งขัน ผู้เล่นจะต้องแสดงกล้องของตนเองให้เห็นชัดเจนว่า ผู้เล่นคนนั้นกำลังทำการแข่งขันด้วยโทรศัพท์ที่แสดงก่อนหน้านี้
- หลังจากเกมแต่ละเกมจบลง ผู้เล่นทุกคนจะต้องแสดงตนโดยการเปิดกล้อง และแสดง ID / UID จากหน้าจอของโทรศัพท์เครื่องที่ใช้ในการแข่งขัน รวมไปถึงแสดงหน้าจอตัวเกมที่จบการแข่งขัน และกำลังกลับเข้าสู่ลูปบี
- กล้องวิดีโอไม่ควรจะเกิดปัญหาระหว่างการแข่งขัน หรือหยุดชั่วคราว หากเกิดข้อผิดพลาดขึ้น จะต้องเริ่มกระบวนการขึ้นต้นใหม่อีกครั้ง
- กล้องวิดีโอสามารถใช้อุปกรณ์อื่น ๆ แทนได้ โดยจะผ่านการตรวจสอบจากผู้ดูแลการแข่งขันเพื่อยืนยันว่าสามารถใช้ในการแข่งขันได้
- อุปกรณ์เครื่องที่ สอง จะต้องมีการบันทึกเสียงที่สามารถได้ยินอย่างชัดเจน
- ผู้เล่นที่ไม่สามารถปฏิบัติตามขั้นตอนข้างต้นได้ จะนับว่าผู้เล่นคนนั้นไม่พร้อมทำการแข่งขัน และทีมจะต้องนำผู้เล่นสำรองมาทำการแข่งขันแทน
- ทีมอาจจะถูกตัดสินสิทธิ์ในการแข่งขัน หรืออาจต้องนำผู้เล่นสำรองที่อยู่ในรายชื่อทีมมาทำการแข่งขันแทน โดยผ่านการอนุมัติจากผู้ดูแลการแข่งขัน

6. การตั้งค่า รูปแบบ และกฎของการแข่งขัน

6.1 กฎทั่วไป

แผนที่: เกาะสวรรค์ (Bermuda), ทะเลทราย (Kalahari), แดนชำระบาป (Purgatory) และ นิคมกร้าง (Alpine)

โหมดเกม: Classic (คลาสสิก)

Gun Property (อาวุธปืน): ปิด

Hide Nickname: Yes

Generic Enemy Outfit: Yes

● OPEN QUALIFIER

- แต่ละทีมจะต้องทำการแข่งขันสูงสุด 3 แมตช์ต่อวัน/สัปดาห์ ในรอบ Open Qualifier โดยการแข่งขันทั้งหมดในรอบ Open Qualifier จะเป็นการสะสมคะแนน โดยในรอบนี้จะทำการแข่งขันเป็นเวลา 4 สัปดาห์ และคะแนนที่ทำได้ในแต่ละสัปดาห์จะถูกนำไปคำนวณโดย 24 อันดับแรกในรอบ Open Qualifier จะเข้าสู่รอบ Qualifier Finals

● QUALIFIER FINALS

- ทีมในรอบ Qualifier Finals จะถูกแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม (ABCD) และต้องทำการแข่งขันทั้งหมด 2 วัน โดยแข่งวันละ 6 แมตช์ รวมเป็น 12 แมตช์สำหรับรอบ Qualifier Finals การแข่งขันทั้งหมดในรอบ Qualifier Finals จะเป็นการสะสมคะแนน (ไม่นำคะแนนรอบ Open Qualifier มาคิด) โดย 12 อันดับแรกในรอบ Qualifier Finals จะได้เข้าสู่รอบ Group Stage



- **GROUP STAGE**

- ทีมในรอบ Group Stage จะประกอบไปด้วยทีม 12 อันดับแรกจากรอบ Season 2 Qualifier Finals , ทีม 6 อันดับแรกจาก Season 1 Grand Finals และ 6 ทีมมืออาชีพที่ได้รับเชิญ รวมกันเป็น 24 ทีม โดยทีมจะถูกแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม (ABCD) และต้องทำการแข่งขันทั้งหมด 4 วัน โดยแข่งวันละ 6 แมตช์ รวม 24 แมตช์สำหรับรอบ Group Stage โดย 12 อันดับแรกจะเข้าสู่รอบ Regional Finals

- **REGIONAL FINAL**

- ทีมในรอบ Regional Finals จะต้องทำการแข่งขันทั้งหมด 2 วัน โดยแข่งวันละ 6 แมตช์ รวม 12 แมตช์สำหรับรอบ Regional Finals โดย 3 อันดับแรกจากรอบ Regional Finals ของทั้ง 4 ภูมิภาค (TH, ID, MSP และ VN) จะเข้าสู่รอบ Challenge Group Stage

- **CHALLENGERS GROUP STAGE**

- ทีมในรอบ Challenge Group Stage จะประกอบด้วย 12 ทีมจากรอบ Regional Finals (3 ทีมจากแต่ละภูมิภาค) และ 6 ทีมที่ได้รับเชิญ รวมเป็น 18 ทีม โดยทีมจะถูกแบ่งเป็น 3 กลุ่ม (ABC) และต้องทำการแข่งขันทั้งหมด 12 วัน โดยแข่งวันละ 6 แมตช์ รวม 72 แมตช์ โดย 6 อันดับแรกจาก Overall Ranking หลังจาก 6 วันแรกจะผ่านเข้าสู่รอบ Challenge Grand Final ไปก่อน และ 6 อันดับแรกจาก 6 วันสุดท้ายจะผ่านเข้าสู่รอบ Challenge Grand Final รวมแล้ว 12 ทีมที่จะได้เข้าสู่รอบ Challenge Grand Final

- **CHALLENGERS GRAND FINALS**

ทีมในรอบ Challenge Grand Final จะต้องทำการแข่งขันทั้งหมด 2 วัน โดยแข่ง 6 แมตช์ต่อวัน รวมทั้งหมด 12 แมตช์ที่จะต้องทำการแข่งขันในรอบ Challenge Grand Final

6.2 การนับคะแนนในการแข่งขัน

1 จำนวนคิล จะเท่ากับ 1 คะแนน

อันดับที่	คะแนนที่ได้รับ
1	12
2	9

3	8
4	7
5	6
6	5
7	4
8	3
9	2
10	1
11	0
12	0

6.3 ผลการแข่งขัน

ทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน ควรจะทำการบันทึกผลการแข่งขันเก็บไว้เพื่อใช้เป็นหลักฐานในการทักท้วงการแข่งขัน โดยหากทีมต้องการทักท้วงการแข่งขัน จะต้องแจ้งผ่านระบบ Support Ticket ทันที หรือสามารถติดต่อผู้ดูแลการแข่งขันทาง Discord ของการแข่งขัน

6.4 ไอเทมที่ห้ามใช้ในการแข่งขัน

1. Attack on Titan - Eren Titan Transformation Skin
2. Attack on Titan - Armored Titan Skin

หากพบการใช้งานไอเทมที่ระบุไว้ข้างต้น ผู้ที่ฝ่าฝืนจะถูกลงโทษ หรือปรับแพ้ทันที

7. ปัญหาทางเทคนิค

ทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน จะต้องเป็นผู้รับผิดชอบปัญหาทางเทคนิคที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นปัญหาทางฮาร์ดแวร์, ซอฟต์แวร์ และปัญหาอินเทอร์เน็ต โดยแมตซ์การแข่งขันจะไม่ถูกเลื่อน หรือปรับเวลาใหม่

8. กฎการตัดสิน Tiebreak

ในการจัดอันดับภายในการแข่งขันรายการ ESL Mobile 2022 จะมีการจัดอันดับของทีม โดยมีเงื่อนไขดังนี้

1. จำนวน Booyah ที่แต่ละทีมทำได้
2. จำนวนคิลทั้งหมดของแต่ละทีมที่ได้ในการแข่งขันรอบนั้น ๆ
3. อันดับของเกมน้ำสุดท้ายที่ทีมทำได้

9. ทีม

ทีมจะต้องแข่งขันโดยใช้สมาชิกที่ลงทะเบียนไว้ตลอดช่วงเวลาของฤดูกาลเมื่อพ้นช่วงเวลาการโอนย้าย ไม่สามารถเปลี่ยนสมาชิกได้นอกจากช่วงเวลาที่กำหนด โปรดตรวจสอบข้อมูลสมาชิกอย่างรอบคอบ ข้อมูลที่ไม่ถูกต้องจะส่งผลให้ไม่มีการคำนวณคะแนนทีมจะได้รับคะแนนเป็นศูนย์และถูกตัดออกจากการแข่งขันหากพบข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง

10. รายละเอียดของผู้เล่นในทีม

10.1 กฎทั่วไป

10.1.1 จำนวนผู้เล่นในทีม

ทีมจะมีผู้เล่นหลักได้ 4 คน และสำรองจำนวน 2 คน (รวมทั้งหมด 6 คน) ที่สามารถลงชื่อในการแข่งขันได้ หากทีมใดมีผู้เล่นเกินจำนวนตามที่กำหนดในตอนทีมทำการเช็คอิน ทีมนั้น ๆ จะไม่สามารถทำการแข่งขันได้ จนกว่าจะทำการแก้ไขผู้เล่นให้เป็นไปตามจำนวนที่กำหนด

10.1.2 ผู้เล่นสำรอง

ผู้จัดการแข่งขัน มีสิทธิ์ที่จะอนุญาต หรือไม่อนุญาตให้ทีมลงชื่อผู้เล่นสำรองได้ ทั้งนี้ หากทีมต้องการเปลี่ยนผู้เล่นระหว่างการแข่งขัน ทีมจะสามารถเปลี่ยนได้เฉพาะช่วงที่จบการแข่งขันแต่ละเกมเท่านั้น ไม่สามารถเปลี่ยนผู้เล่นระหว่างการแข่งขันได้

10.1.3 กัปตันทีม

ทีมจะต้องมีกัปตันทีมเพื่อเป็นตัวแทนของทีมในกรณีที่ไม่ผู้จัดการทีม (Manager) โดยกัปตันทีมจะต้องรับผิดชอบในการติดต่อ หรือประสานงานระหว่างทีม และผู้จัดการแข่งขัน ทั้งนี้ กัปตันทีมเป็นเจ้าของจุดของทีมในการแข่งขันการแข่งขัน Free Fire อย่างเป็นทางการในทุกระดับโดยมีเงื่อนไขว่าผู้เล่น 3 คนจากบัญชีรายชื่อเดิมต้องอยู่ในทีม



10.1.4 ผู้จัดการทีม / เจ้าของทีม

นิติบุคคล, บริษัทที่จดทะเบียนถูกต้องตามกฎหมาย หรือเทียบเท่า สามารถเป็นเจ้าของทีมได้ และเมื่อนิติบุคคล หรือบริษัททำการลงทะเบียนข้อมูลในการแข่งขัน Free Fire Mobile Open Official Competitive Tournament จะนับว่ากลุ่มคนนั้น ๆ มีสิทธิ์ในทีม นั้น ๆ ทั้งนี้ หากทีมใดไม่มีผู้จัดการทีม หรือเจ้าของทีม ก็สามารถทำการร้องขอเพื่อลงทะเบียนข้อมูลได้เช่นกัน

ทีมแต่ละทีม สามารถทำการร้องขอเพื่อเพิ่มผู้จัดการทีม หรือเจ้าของทีมได้ โดยบุคคลเหล่านี้จะไม่ถูกนับรวมกับผู้เล่นที่กล่าวไว้ข้างต้นจำนวน 6 คน และไม่สามารถทำการแข่งขันแทนได้ หากตรวจพบว่าการละเมิดข้อบังคับดังกล่าว ทีมจะถูกปรับแพ้ทันที และอาจมีบทลงโทษเพิ่มเติมตามดุลยพินิจของผู้ดูแลการแข่งขัน ทั้งนี้ หากตรวจพบการเปลี่ยนแปลงผู้จัดการทีม หรือเจ้าของทีมโดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ดูแลการแข่งขัน ทีมนั้น ๆ อาจถูกลงโทษ โดยมีการลงโทษขั้นสูงสุดคือตัดสิทธิ์และแบนจากการเข้าร่วมการแข่งขัน

10.1.5 ข้อบังคับของเจ้าของทีม

ห้ามบุคคลใด ๆ หรือบริษัทใด ๆ ถือสิทธิ์ในทีมมากกว่า 1 ทีม

10.1.6 การล็อกรายชื่อสมาชิกในทีม (Roster Lock)

สมาชิกในทีม จะต้องเป็นรายชื่อเดิมทั้งหมดตลอดการแข่งขันจนรอบชิงชนะเลิศ หากมีการแข่งขันในรูปแบบออฟไลน์ที่ต้องเดินทาง และทีมไม่พร้อมสำหรับการเดินทาง ทีมอันดับรองลงมา จะได้รับสิทธิ์ในการแข่งขันแทน ผู้เล่นและทีม จะถูกล็อกเมื่อทีมนั้น ๆ เริ่มทำการแข่งขันในรอบ Qualifier ครั้งแรก

10.2 - การเปลี่ยนแปลงสมาชิกภายในทีม

Asia Pacific - หากคุณกำลังทำการเปลี่ยนแปลงรายชื่อโปรตสร้างทีมใหม่ใน ESL Play ด้วยสมาชิกใหม่

คะแนนเป็นคะแนนเฉพาะสำหรับทีมใน ESL Play ดังนั้นหากคุณกำลังสร้างทีมใหม่ในช่วงรอบคัดเลือก คะแนนของทีมของคุณจะเริ่มต้นที่ 0 คะแนน ไม่ว่าคุณจะรักษาสมาชิกเดิมไว้กี่คนก็ตาม

11. ช่วงเวลาการลงทะเบียน และการเปลี่ยนผู้เล่น

11.1 ช่วงเวลาการลงทะเบียน

ช่วงเวลาดังกล่าว เป็นช่วงเวลาที่คุณจะต้องแจ้งข้อมูล และลงทะเบียนทีมให้เสร็จสิ้นภายในเวลาที่กำหนด โดยจะมีข้อมูลดังนี้

I. Team Owner (เจ้าของทีม)

II. Team Name (ชื่อทีม)

III. Team Logo (โลโก้ทีม)



IV. Team Players (รายละเอียดของผู้เล่นทุกคนในทีม)

11.2. ช่วงการเปลี่ยนผู้เล่น (Transfer Window)

ในกรณีที่การแข่งขันมีระยะเวลานานกว่าที่กำหนดไว้ ช่วงการเปลี่ยนผู้เล่น (Transfer Window) จะอยู่ในช่วงวันที่ 25 กรกฎาคม 2565 - 28 สิงหาคม 2565 หรือตามที่ทางผู้จัดการแข่งขันได้แจ้งไว้ โดยจะอนุญาตให้ทีมเปลี่ยนข้อมูลดังนี้

I. การเปลี่ยนแปลงรายละเอียดเจ้าของทีม

II. การเปลี่ยนแปลงผู้เล่น (ผู้เล่นเดิมจะต้องอยู่ในทีม 3 คนขึ้นไป)

12. บัญชีเกม (Game Account)

12.1 - ชื่อในเกม (Free Fire Nickname)

ไม่อนุญาตให้ผู้เล่นเปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขชื่อในเกมในระหว่างการแข่งขัน

1. ไม่อนุญาตให้ทำการเปลี่ยนชื่อในเกม นอกจากชื่อนั้น ๆ จะไม่เหมาะสม หรือทีมได้รับการสนับสนุน หรือเปลี่ยนสังกัดทีม

การที่ทีมได้เริ่มแข่งขันในเกมแรกของรายการ นับว่ารายชื่อผู้เล่นของทีม นั้น ๆ เป็นรายชื่อผู้เล่นอย่างเป็นทางการของทีม และไม่สามารถแก้ไขได้นอกจากผู้เล่นจะใช้ชื่อไม่เหมาะสม และผู้ดูแลการแข่งขันอนุญาตให้ทำการแก้ไข

หากผู้เล่น หรือทีมทำการเปลี่ยนชื่อโดยไม่มีการแจ้งผู้ดูแลการแข่งขัน ผู้เล่นคนนั้น ๆ จะไม่สามารถทำการแข่งขันได้ จนกว่าชื่อในเกมจะตรงกับชื่อที่ทางทีมลงทะเบียนไว้บนเว็บไซต์ของ ESL Play

หากทีมมีการเปลี่ยนสังกัด ทีมนั้น ๆ จะต้องทำการแจ้งผู้ดูแลการแข่งขัน และแสดงหลักฐานการเปลี่ยนชื่อ หรือสัญญาต่าง ๆ ผ่านทาง Support Ticket ก่อนที่ผู้เล่นจะทำการเปลี่ยนชื่อในเกม (เช่น “ESL Larch” เปลี่ยนเป็น “MOLarch”)

เมื่อทางทีมงานได้รับเอกสาร และหลักฐานต่าง ๆ สำหรับการแก้ไขชื่อครบถ้วนแล้ว ทีมจะสามารถเปลี่ยนรายละเอียดบน ESL Play ได้ และจะได้รับอนุญาตให้แก้ไขแค่ด้วยชื่อของทีมที่นำหน้าชื่อตนเองเท่านั้น หากตรวจพบการแก้ไขโดยไม่ได้รับอนุญาต หรือแก้ไขไม่ถูกต้อง ทีมนั้น ๆ จะได้รับคะแนน 0 คะแนนทันที และจะถูกห้ามลงแข่งขันในแมตช์ หรือวันถัด ๆ ไป

ทั้งนี้ ชื่อของผู้เล่นในเกมจะต้องมีความเหมาะสม หากชื่อผู้เล่นไม่เหมาะสม ทีมจะต้องทำการแจ้งเปลี่ยนชื่อโดยเร็วที่สุด และทีมอาจโดยบทลงโทษต่าง ๆ จากผู้ดูแลการแข่งขันดังนี้

- ครั้งที่ 1: ตักเตือน, ครั้งที่ 2: ตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน และอาจถูกหักเงินรางวัล รวมไปถึงการแบนจากการแข่งขัน
ผู้เล่นที่ไม่ได้ถูกลงทะเบียนไว้ในรายชื่อของทีม หรือชื่อผู้เล่นไม่ตรงกับที่ลงทะเบียนไว้ จะนับว่าผลคะแนนของทีมนั้น ๆ เป็นโมฆะ และจะถูกนำออกจากลิสต์การแข่งขัน และจะได้รับการแบนในวันนั้น ๆ 0 คะแนน
- โปรดจำไว้ว่า ชื่อของผู้เล่นในเกม จะต้องตรงกับที่ทางทีมลงทะเบียนไว้ และถือว่าเป็นความรับผิดชอบของผู้เล่น ที่จะต้องตรวจสอบข้อมูลต่าง ๆ ให้ถูกต้องก่อนทำการลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน หากชื่อไม่ตรงกัน ทีมจะไม่ได้รับคะแนนจากการแข่งขัน
- หากผู้ดูแลการแข่งขันตรวจพบปัญหาเกี่ยวกับชื่อของผู้เล่นไม่ตรงกับที่ทำการลงทะเบียนไว้ ทีมนั้น ๆ จะได้รับ 0 คะแนนในวันนั้น ๆ และจะไม่สามารถทำการแข่งขันต่อไปได้
- ทีมและผู้เล่น จะต้องรับผิดชอบในการตรวจสอบให้ชื่อในเกม และชื่อทีมตรงกับที่ทางทีมได้ลงทะเบียนไว้ก่อนเริ่มการแข่งขัน

12.2 - UID ของผู้เล่น (Free Fire UID)

ข้อมูล UID ในเกม และบนเว็บไซต์ ESL Play จะต้องตรงกัน หากพบว่าข้อมูลไม่ตรงกัน ทีมนั้น ๆ จะได้รับคะแนน 0 คะแนนในวันนั้น ๆ และห้ามทำการแข่งขันทันที

ผู้เล่นและทีม จะไม่สามารถแก้ไขข้อมูลดังกล่าวได้ระหว่างทำการแข่งขัน

1. ไม่อนุญาตให้ทำการเปลี่ยนเลข Character ID ไม่ว่ากรณีใด ๆ หลังจากที่มีการแข่งขันในซีซั่นไปแล้ว นอกจากจะได้รับอนุญาตจากผู้จัดการแข่งขัน และทำตามขั้นตอนอย่างเคร่งครัด

หากผู้เล่นจำเป็นต้องเปลี่ยนข้อมูล Account ID หรือ In-game Character ID โดยไม่ได้แจ้งผู้จัดการแข่งขัน ทางผู้จัดการแข่งขันจะนับว่า ผู้เล่นและทีมได้ละเมิดกฎการแข่งขัน และเป็นการใช้ไอดีของผู้เล่นอื่นทำการแข่งขัน และจะมีบทลงโทษตามมาในภายหลัง เช่น การนับแต้มคะแนนลงโทษ และการห้ามทำการแข่งขัน

สำหรับการตรวจสอบ UID ของผู้เล่น สามารถดูตัวอย่างได้จากลิงค์รูปภาพด้านล่าง

- [1. ตรวจสอบชื่อในเกมได้จากหน้าจอหลักของเกม](#)
- [2. ตรวจสอบ UID ได้จากหน้าโปรไฟล์ในเกมผ่านขวาล่าง](#)

13. การสตรีมของผู้เล่น

13.1 Stream Delay

ผู้เล่นสามารถสตรีมได้ช่วงของ Open Qualifier และต้องตั้งดีเลย์อย่างน้อย 5 นาที

ถ้าหากผู้เล่นคนใดถูกพบว่าไม่มีการตั้งดีเลย์ขั้นต่ำตามที่กำหนดจะถูกสั่งให้หยุดสตรีมทันที

1. ความผิดครั้งแรกจะเป็นการตักเตือน
2. การกระทำผิดครั้งที่สองจะเป็นการเสียคะแนนในวันที่แข่งขันและหัก 2 คะแนน
3. การกระทำผิดครั้งที่สามจะเป็นการเพิ่มบทลงโทษอีก 2 คะแนนและการห้ามเข้าร่วมการแข่งขันเป็นเวลาหนึ่งสัปดาห์

13.2 การทำให้รหัสผ่านล๊อบบี้รั่วไหล

ผู้เล่นคนใดทำให้ข้อมูลล๊อบบี้รั่วไหลรวมถึงชื่อล๊อบบี้และรหัสผ่านในช่วงฤดูกาลจะถูกลงโทษดังต่อไปนี้:

1. ความผิดครั้งแรกจะเป็นการตักเตือน
2. การกระทำผิดครั้งที่สองจะเป็นการเสียคะแนนในวันที่แข่งขันและหัก 2 คะแนน
3. การกระทำผิดครั้งที่สามจะเป็นการเพิ่มบทลงโทษอีก 2 คะแนนและการห้ามเข้าร่วมการแข่งขันเป็นเวลาหนึ่งสัปดาห์

13.3 การถ่ายทอดสดและการร่วมสตรีม

สมาชิกของชุมชนที่ต้องการสตรีมหรือร่วมสตรีมส่วนใด ๆ ของ Mobile Series ของ ESL จะต้องได้รับการตรวจสอบโดยเจ้าหน้าที่ ESL และบรรทัดฐานที่เหมาะสมในการลงนาม



สตรีมเมอร์ทุกคนจะปฏิบัติตามบรรทัดฐานนี้เมื่อสตรีมหรือร่วมสตรีมเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ ESL

หากต้องการขออนุญาตเป็นผู้ร่วมสตรีมโปรดส่งอีเมลไปยังที่อยู่อีเมลต่อไปนี้ตามภูมิภาคของคุณ:

- AP: leagueops.asia@eslgaming.com

13.4 การระบุตัวตนผู้เล่น

ผู้เล่นจะต้องเตรียมตัวและของจำเป็นสำหรับในรอบสุดท้ายซึ่งหมายความว่าเรามีบัตรประจำตัวที่ช่วยให้คุณเดินทางได้เพื่อยืนยันผู้เข้าร่วมทั้งหมดในกรณีที่มีการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ

14. การละเมิดกฎ, บทลงโทษ และ ESIC

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

14.1 หลักจรรยาบรรณ

ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน จะต้องปฏิบัติตามให้เป็นมืออาชีพต่อ ESL, สื่อ, ผู้ชม, พาร์ทเนอร์และผู้เล่นคนอื่น ไม่ว่าจะเป็นระหว่างการแข่งขัน หรือในโอกาสต่าง 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 หรือการยู่ยงในโซเชียลมีเดีย
- การโพสต์ หรือข่มขู่พฤติกรรมของบุคคลอื่น (“doxing”)
- การปฏิบัติทางเพศที่ไม่เหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นทางกายกระทำ หรือทางวาจา โดยรวมไปถึงคอมเมนต์ หรือมุขตลกต่าง ๆ
- การสนับสนุนพฤติกรรมที่กล่าวไปข้างต้น

ทั้งนี้ โปรดอ่านรายละเอียดเพิ่มเติมใน [AnyKey Keystone Code](#) สำหรับพฤติกรรมน้ำใจนักกีฬาที่ดี และ [ESIC Code of Conduct](#) สำหรับหลักจรรยาบรรณ และบทลงโทษต่าง ๆ

การละเมิดหลักการต่าง ๆ ข้างต้น จะได้รับบทลงโทษ และหากมีการกระทำผิดซ้ำ บทลงโทษจะถูกเพิ่มขึ้น โดยอาจถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน และถูกแบนจากการแข่งขัน

14.2 การโกงการแข่งขัน

14.2.1 โปรแกรมโกง

การใช้โปรแกรม / ซอฟต์แวร์ใด ๆ ที่ไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้งาน นับว่าเป็นโปรแกรมโกง และทางผู้ดูแลการแข่งขันของสวนสัตว์ในการตรวจสอบโปรแกรมต่าง ๆ

14.2.2 การให้ข้อมูลไม่ถูกต้อง หรือไม่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน

การสื่อสารระหว่างการแข่งขัน จะต้องเป็นการสนทนาเกี่ยวกับการแข่งขันเท่านั้น ซึ่งรวมไปถึงการใช้ข้อมูลจากภายนอก(เช่น จากการสตรีม)



14.2.3 บทลงโทษสำหรับการโกงการแข่งขัน

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

14.2.4 ขั้นตอนการตรวจสอบการโกงการแข่งขัน

ESL ขอสงวนสิทธิ์ในการตรวจสอบต่าง ๆ ระหว่างการแข่งขันโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า

14.3 การใช้สารต่าง ๆ

14.3.1 การปฏิเสธการตรวจสอบ

การปฏิเสธการทดสอบในการใช้สารต่าง ๆ จะนับบทลงโทษเดียวกับการใช้สารเสพติดขั้นรุนแรง

14.3.2 รายการสารต้องห้าม และวิธีการ

สำหรับรายการสารต้องห้าม และวิธีการต่าง ๆ ถูกจัดทำขึ้นโดย Esports Integrity Commission (ESIC) ซึ่งจะบังคับใช้ในการแข่งขันของ ESL โดยสามารถอ่านรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่: <https://esic.gg/codes/esic-prohibited-list/>

การใช้สารเหล่านี้โดยไม่ได้รับอนุญาต นับว่าเป็นการละเมิดกฎการแข่งขัน

14.3.3 ยา หรือสารต่าง ๆ ตามใบสั่งของแพทย์

หากผู้เล่นจำเป็นต้องใช้ยา หรือสารต่าง ๆ ที่อยู่ในรายการต้องห้าม ผู้เล่นจำเป็นต้องแจ้ง และส่งเอกสารสำหรับอนุญาตใช้งานจากทางสถานพยาบาล หรือแพทย์ก่อนเริ่มการแข่งขัน วันแรกของรายการ โดยอาจจะต้องมีการทดสอบเพิ่มเติม แต่หากตรวจพบการใช้งานก่อนการแข่งขัน ผลการทดสอบอาจสามารถให้ผ่านได้

14.3.4 การลงโทษสำหรับการใช้สารที่ไม่ได้รับอนุญาต

กรณีที่ไม่รุนแรง อาจถูกลงโทษด้วยการตัดเงินเดือนหรืออาจถูกลงโทษโดยการนับคะแนนการลงโทษสถานเบา

กรณีที่รุนแรง (เช่น ใช้ยาที่มีสารเพิ่มประสิทธิภาพ เช่น Adderall) จะถูกลงโทษโดยการให้ผลการแข่งขันเป็นโมฆะ, ถูกแบนจากการแข่งขันหนึ่งถึงสอง (1-2) ปี, ริบเงินรางวัล, ถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน

หากพบว่าผู้เล่นมีความผิดในกรณีที่รุนแรงหลังจากการแข่งขันของทัวร์นาเมนต์จบลงอย่างน้อย 24 ชั่วโมง ผู้เล่นจะยังคงถูกแบนจากการแข่งขัน แต่ผลการแข่งขันจะคงอยู่ตามเดิมและไม่ส่งผลใด ๆ กับทีม กรณีที่ไม่รุนแรง จะไม่ถูกลงโทษเลยหลังจากเวลานั้น

14.4 การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ หรือการใช้ยาออกฤทธิ์ทางจิต

การแข่งขันแต่ละแมตช์ ไม่ว่าจะเป็นในกรณีออนไลน์ หรือออฟไลน์ แม้ว่าจะไม่ใช่สารที่มีโทษตามข้อที่ [15.3.2](#) ก็ตาม ก็นับว่าเป็นสิ่งต้องห้าม และผู้ใช้แอลกอฮอล์ขั้นรุนแรง อย่างไรก็ตาม สามารถดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ได้ในช่วงนอกเวลาการแข่งขัน หรือช่วงเวลาที่ไม่มีข้อห้าม

14.5 การพนัน / การเดิมพัน

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

14.6 การโกงการแข่งขัน

การมอมเงิน / ผลประโยชน์เพื่อให้ได้เป้าหมายที่ต้องการในการแข่งขัน หรือกดดันบุคคลที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ได้เป้าหมายที่ต้องการ นับว่าเป็นการโกงการแข่งขัน เช่น การเสนอเงินรางวัลให้คู่แข่งในการแข่งขัน

14.6.1 การลงโทษสำหรับการโกงการแข่งขัน

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

14.7 การลือคผลการแข่งขัน (Match fixing)

การกระทำใด ๆ ที่ต้องการให้ผลการแข่งขันเป็นไปตามที่ต้องการ เช่น การจูงใจในการแข่งขันเนื่องจากเดิมพัน หรือพนันไว้

14.7.1 การลงโทษสำหรับการลือคผลการแข่งขัน

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

14.8 ข้อจำกัดของบทลงโทษ

บทลงโทษอาจมีข้อจำกัดในบางกรณี เช่น ในกรณีที่เกิดการโกง และลือคผลการแข่งขันในเวลาเดียวกัน โดยปกติแล้ว บทลงโทษจะนับรวมกันเป็นการถูกแบนเป็นระยะเวลา 10 ปี และการปลอมแปลงข้อมูลของผู้เล่นในการแข่งขัน จะถูกลงโทษโดยการถูกแบนเป็นระยะเวลา 5 ปี และการกระทำที่ไม่ร้ายแรง อาจมีบทลงโทษด้วยระยะเวลาน้อยกว่านั้น

14.9 การแบนจากผู้ให้บริการเกม (Game Publisher) หรือจาก ESIC

ESL ขอสงวนสิทธิ์ในการปฏิเสธให้ผู้เล่นที่ถูกแบนจากผู้ให้บริการเกม และ ESIC เข้าร่วมการแข่งขันของ ESL

14.10 การกระทำผิดหลักจรรยาบรรณ

ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ควรจะปฏิบัติตามให้เหมาะสม และให้เกียรติผู้อื่น การกระทำใดที่ไม่เหมาะสม จะมีบทลงโทษโดยการนับคะแนนลงโทษสถานเบาตั้งแต่หนึ่ง (1) ไปจนถึงหก (6) คะแนนโดยรายละเอียดด้านล่างดังต่อไปนี้เป็นอย่างของการกระทำที่ไม่เหมาะสม อย่างไรก็ตาม ผู้ดูแลการแข่งขันมีสิทธิ์ในการลงโทษพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ไม่เหมาะสมที่ไม่ได้ถูกระบุไว้ด้านล่าง (เช่น การคุกคาม)

14.10.1 พฤติกรรมในที่สาธารณะ

ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน จะต้องไม่แสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม หรือพฤติกรรมในเชิงลบตลอดช่วงการแข่งขัน

ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน จะต้องไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่ทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียงซึ่งมุ่งเป้าไปที่ ESL ผ่านทางสื่อต่าง ๆ

14.10.2 การดูถูก

การดูถูก คำพูดใด ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการแข่งขัน หรือกับ ESL จะมีบทลงโทษ โดยเบื้องต้นแล้ว จะนับจากพฤติกรรมระหว่างการแข่งขัน และบนเว็บไซต์ของ ESL การกระทำดังกล่าวที่เกิดขึ้นในสถานที่อื่น ๆ จะมีบทลงโทษก็ต่อเมื่อมีหลักฐานที่ชัดเจน และสามารถตรวจสอบได้ว่ามีกรกล่าวถึง หรือเกี่ยวข้องกับ ESL

ในกรณีที่มีการล่วงละเมิดอย่างรุนแรง โดยเฉพาะการคุกคาม หรือการกระทำที่ส่งผลต่อกายภาพ อาจมีบทลงโทษสูงถึงการตัดสิทธิ์ในการแข่งขันทันที

บทลงโทษอาจมีการเปลี่ยนแปลงไปตามความเหมาะสม และอาจมีผลแค่เฉพาะผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง หรือทั้งทีม โดยผู้เล่น หรือทีมอาจถูกห้ามทำการแข่งขันเป็นเวลาหนึ่งสัปดาห์ หรือมากกว่านั้น

14.10.3 การสแปม (Spamming)

การโพสต์ข้อความล่วงละเมิด, คำหยาบ, พิมพ์ข้อความต่าง ๆ โดยไม่ได้ไตร่ตรองซ้ำ ๆ จะนับว่าเป็นการสแปม

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

14.10.4 การสแปมในเกม (Spamming In-game)

ผู้เล่น หรือทีมจะถูกลงโทษโดยการนับคะแนนการลงโทษสถานเบาสาม (3) คะแนนเนื่องจากเป็นการก่อกวนผู้เข้าร่วมการแข่งขันอื่น

14.10.5 การก่อความเสียหายต่อสถานที่ (Damaging or soiling)

ผู้เข้าร่วมการแข่งขันที่สร้างความเสียหายต่อสถานที่, เฟอร์นิเจอร์ หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ จะถูกปรับค่าเสียหาย ซึ่งจะคำนวณเป็นค่าซ่อมแซมสิ่งของนั้น ๆ ให้เป็นสภาพเดิมแก่เจ้าของ

14.11 พฤติกรรมที่ไม่มีน้ำใจนักกีฬา

การมีน้ำใจนักกีฬา และมีทัศนคติที่ดี จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้เล่น การทำพฤติกรรมที่ไม่มีน้ำใจนักกีฬา จะทำให้ผู้กระทำผิดถูกลงโทษตามดุลยพินิจของผู้ดูแลการแข่งขัน

14.11.1 การปลอมแปลงผลการแข่งขัน (Faking match result)

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

14.11.2 การสวมรอยเป็นผู้เล่นอื่น (Ringer/faker)

ผู้เล่นที่กระทำการปลอมตนเป็นผู้เล่นอื่น จะถูกห้ามทำการแข่งขันในสาม (3) แมตช์ถัดไป และโดนปรับคะแนนลงโทษสถานหนักหนึ่ง (1) คะแนนต่อครั้ง

14.11.3 การทำให้ผู้เล่น หรือผู้ดูแลเข้าใจผิด (Misleading)

หากมีการกระทำดังกล่าวกับผู้เล่น ผู้ดูแล หรือบุคคลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน ผู้กระทำจะถูกลงโทษโดยการปรับคะแนนลงโทษสถานเบาตั้งแต่หนึ่ง (1) คะแนน จนถึงสี่ (4) คะแนน

15 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)