



Pokémon Battle Festival Asia 2021

SYARAT DAN KETENTUAN ("Pokémon GO RULEBOOK")

Pokémon GO Battle Festival Asia 2021 (the "Competition")

Promotor turnamen ini adalah ESL Gaming GmbH, dari Schanzenstrasse 23.51063 Cologne Germany
("Promoter" atau "ESL").

Peraturan Pertandingan

Ini adalah dokumen milik ESL dan dapat berubah atas kebijaksanaan Administrasi ESL. Jika ada masalah / ketidakjelasan pada buku Peraturan yang berbahasa Indonesia, anda bisa mengacu ke buku Peraturan bahasa Inggris.

Mematuhi peraturan permainan ini adalah wajib. Dengan berpartisipasi dalam turnamen, anda setuju untuk mematuhi aturan ini, yaitu membentuk kontrak yang mengikat antara anda dan ESL Gaming GmbH ("ESL" atau "kami"). Kami mendorong anda untuk membaca dengan cermat dan perlahan peraturan permainan dan semua dokumen lain yang disebutkan di sini, karena ini adalah bagian dari kontrak dengan anda.

Pemahaman Rulebook

Buku peraturan berikut adalah dokumen pedoman yang berlaku untuk semua tahapan turnamen. Admin berhak untuk membuat perubahan pada buku peraturan dengan atau tanpa pemberitahuan sebelumnya kepada para pemain. Admin adalah pengambil keputusan untuk semua kasus dan perselisihan yang mungkin terjadi dan tidak tertulis dalam buku peraturan ini.

1 Aturan Umum

1.1 Perubahan Aturan

Administrasi Liga berhak untuk mengubah, menghapus, atau mengubah aturan yang diuraikan dalam Buku Aturan ini, tanpa pemberitahuan lebih lanjut. Administrasi Liga juga berhak membuat keputusan atas kasus-kasus yang tidak didukung secara eksplisit, atau dirinci dalam Buku Aturan ini, atau membuat penilaian yang bahkan bertentangan dengan Buku Aturan ini dalam kasus-kasus ekstrem, untuk menjaga fair play dan sportivitas.

1.2 Hak

Semua hak siar Pokémon Battle Festival Asia 2021 dimiliki oleh Niantic, Nintendo, The Pokémon Company, dan ESL. Ini termasuk tetapi tidak terbatas pada: Aliran video, siaran TV, aliran Shoutcast, replay, demo, atau bot skor langsung.

1.3 Kesepakatan

Kesepakatan tertentu antara peserta diperbolehkan untuk sedikit berbeda dari aturan ESL. Perjanjian yang sangat berbeda dari aturan ESL tidak diperbolehkan. Harap dicatat bahwa aturan ESL dibuat untuk memastikan pertandingan yang adil bagi semua peserta. Pemain tidak diperbolehkan untuk mengajukan protes setelah pertandingan jika Pemain berpikir bahwa kesepakatan yang dibuat sebelum pertandingan, pada akhirnya, mengakibatkan kerugian bagi tim Anda. Aturan yang dapat diubah dengan kesepakatan dinyatakan secara eksplisit. Aturan yang tidak dinyatakan secara eksplisit dapat diubah dengan kesepakatan, tidak dapat dibuat kesepakatan. Semua kesepakatan antar peserta yang dibuat selain aturan ESL harus ditulis di komentar pertandingan. Peserta lain harus mengkonfirmasi pengaturan juga di komentar. Untuk menghindari penyalahgunaan fungsi edit, komentar dari pihak ketiga juga harus ditulis. Harap simpan juga tangkapan layar dan/atau file log dari pengaturan Anda. Jika Pemain tidak memenuhi persyaratan ini, protes atau dukungan apa pun terkait pengaturan akan ditolak.

Dengan berpartisipasi dalam seri apa pun di Pokémon Battle Festival Asia, Pemain setuju untuk berpartisipasi di Final jika Pemain memenuhi syarat.

Pemain diharuskan untuk memulai persiapan apa pun yang diperlukan untuk mencapai final. Ini berarti, memiliki identifikasi yang memungkinkan Pemain untuk bepergian tersedia untuk memverifikasi semua peserta di Final langsung. Ini termasuk tetapi tidak terbatas pada, ID foto, ID yang dikeluarkan negara, Paspor, dan Visa.

1.4 Privasi dan Perlindungan Data

Semua peserta dengan ini setuju bahwa ESL Gaming GmbH (ESL) akan mengumpulkan, menyimpan, membagikan, dan memproses data pribadi peserta turnamen, termasuk pemain, pelatih, manajer tim, dan individu lain yang terkait dengan Tim. Peserta diberitahu bahwa ESL umumnya memproses data pribadi, termasuk, namun tidak terbatas pada, gambar dan kata yang diucapkan, nama, nama panggilan, dan kebangsaan, untuk mengatur dan menyelenggarakan turnamen, menyiarkan turnamen, untuk tetap berhubungan dengan peserta mengenai turnamen, untuk pengiriman hadiah, dll. ESL akan memproses data pribadi tersebut sesuai dengan kebijakan privasinya, tersedia di eslgaming.com/privacypolicy. Untuk informasi lebih lanjut atau pertanyaan, silakan hubungi kami di privacy@eslgaming.com.

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

1.5 Game Version

Semua pemain harus menginstal versi game terbaru untuk berpartisipasi dalam turnamen yang diselenggarakan oleh ESL. Pembaruan harus diinstal sebelum turnamen dimulai.

1.5.1 Patch

Semua pertandingan online akan dimainkan di patch yang tersedia di server langsung pada saat pertandingan. Semua pertandingan offline akan dimainkan di server turnamen.

1.6 Confidentiality

Isi protes, tiket support, diskusi, atau korespondensi lainnya dengan resmi dan administrator liga dianggap sangat rahasia. Publikasi materi tersebut dilarang tanpa persetujuan tertulis sebelumnya dari administrasi Liga.

1.7 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, sangat dilarang, dan dapat menyebabkan hukuman berat.

1.8 Persyaratan dan batasan partisipasi

Untuk berpartisipasi dalam Pokémon Battle Festival Asia 2021, Pemain harus memenuhi persyaratan berikut:

- Semua pemain harus terdaftar di platform ESL Play
- Tempat tinggal
 - Asia Pacific
Wilayah Asia Pasifik terdiri dari negara dan wilayah berikut: Singapura, Filipina, Thailand, Malaysia, Taiwan, Hong Kong, Indonesia.
- Usia Minimum

Semua pemain harus berusia minimal 16 tahun atau lebih.

- Jika seorang pemain diketahui saat ini berpartisipasi atau sebelumnya berpartisipasi dalam pertandingan apa pun saat berusia di bawah 16 tahun, mereka akan didiskualifikasi dari turnamen dan akan kehilangan uang yang telah, atau akan dihasilkan selama turnamen.

1.9 Penggunaan ID Pemain yang Benar

- Seorang pemain hanya boleh menggunakan satu akun selama kompetisi.
- Jika dua pemain dengan nama akun yang sama memasuki kompetisi yang sama pada waktu yang hampir bersamaan, maka para pemain harus bekerja sama dengan penyelenggara kompetisi untuk menemukan kompromi. Jika tidak ada kompromi yang ditemukan, maka nama akun akan dianulir untuk kedua pemain, dan keduanya harus memilih nama akun baru yang sesuai dengan pedoman ini.
- ESL berhak menolak atau mencabut penggunaan nama akun dengan alasan apa pun.
- Setelah diterima dalam turnamen, pemain tidak akan diizinkan untuk mengubah ID Trainer mereka.

1.10 Nama, Simbol, dan Sponsor

ESL berhak melarang penggunaan nama dan/atau simbol yang tidak diinginkan dalam kompetisi mereka. Setiap kata atau simbol yang dilindungi secara hukum umumnya dilarang kecuali pemiliknya memberikan izin. Tidak ada iklan atau promosi sponsor yang semata-mata atau dikenal luas untuk pornografi, penggunaan narkoba, atau tema dan produk dewasa lainnya yang diizinkan sehubungan dengan Pokémon Battle Festival Asia 2021.

1.11 Penolakan Partisipasi

Pemain tidak dapat mengubah akun/nama akun setelah mereka mulai berpartisipasi dalam kompetisi. Admin dalam kasus khusus dapat memutuskan untuk mengizinkan perubahan akun/nama.

1.12 Persyaratan dan batasan partisipasi

Untuk berpartisipasi dalam Pokémon Battle Festival Asia 2021, Pemain harus memenuhi persyaratan berikut:

- Semua pemain harus memegang dokumen perjalanan yang sah untuk siap bepergian (seperti visa jika diperlukan) sebelum berpartisipasi.
- Semua pemain harus berusia 16 tahun atau lebih.
- Semua pemain harus terdaftar di platform ESL Play.

Jika Pemain tidak memenuhi persyaratan ini, Pemain akan dianggap tidak memenuhi syarat. Jika Pemain tidak memenuhi setiap dan semua persyaratan yang memenuhi syarat untuk Babak Grup Nasional, Pemain akan didiskualifikasi dan pemain berikutnya akan menggantikan mereka.

1.13 Employment Restrictions

Orang yang bekerja atau menjadi sukarelawan untuk ESL dan/atau The Pokémon Company tidak memenuhi syarat untuk bermain sambil bekerja di perusahaan masing-masing. Orang yang telah bekerja atau menjadi sukarelawan untuk salah satu perusahaan, dalam kapasitas apa pun, tidak memenuhi syarat untuk bermain dalam waktu 90 hari setelah terakhir bekerja untuk perusahaan mereka masing-masing.

2 Jadwal

National Qualifiers

National Qualifier - 26-28 November, menurut wilayah masing-masing (Swiss Format)

National Group Stage - 3-4 Desember 2021, menurut wilayah masing-masing (Top 16 Single Elimination)

Regional Playoffs - 18 Desember 2021 (Single Elimination)

3 Format Turnamen & Aturan Pertandingan

Turnamen akan berjalan dalam format liga dimulai dengan Kualifikasi Nasional berlanjut ke Babak Grup Nasional dan diakhiri dengan Playoff Regional.

3.1 Format Turnamen

3.1.1 National Qualifier

Pemain akan bertanding dalam Swiss Round Best-of-3 (Bo3) di Kualifikasi Nasional. Ronde akan ditentukan oleh jumlah peserta yang mendaftar untuk turnamen:

- 17-32 peserta : 5 ronde
- 33-64 peserta : 6 ronde
- 65-128 peserta : 7 ronde
- 129-256 peserta : 8 ronde

16 pemain teratas akan lanjut ke babak berikutnya.

3.1.2 National Group Stage

16 pemain teratas akan bersaing dalam single elimination Best-Of-3 (BO3). Pemain akan diunggulkan sesuai dengan peringkat mereka dari Kualifikasi Nasional. Top 1 dari masing-masing wilayah akan bersaing di Playoff. Sedangkan slot ke-8 akan diisi oleh peringkat ke-2 dari wilayah pendaftar tertinggi.

3.1.3 Regional Playoffs

8 pemain teratas dari semua wilayah akan bersaing dalam bagan Single Elimination di mana perempat final hingga semi final dimainkan dengan format best of 3 (Bo3), sedangkan grand final akan dimainkan dengan format best of 5 (Bo5).

3.2 Match formats

- Type: Online Battle
- Best of 3 (2 battle wins to claim victory)
- Team Selection: Anda hanya dapat menggunakan 6 Pokémon yang terdaftar saat memasuki turnamen. Dilarang mengubah Battle Team dengan cara apapun setelah turnamen dimulai.
 - Kompetitor akan membawa tim yang terdiri dari 6 Pokémon (Battle Team), untuk didaftarkan sebelum turnamen dimulai.
 - Hanya satu dari setiap spesies Pokémon yang diizinkan di setiap Battle Team. Ini ditentukan dengan memiliki nomor Pokédex yang berbeda (yaitu Ivysaur dan Venusaur) atau pengetikan yang berbeda (yaitu Sunny Castform dan Rainy Castform).
 - Semua tim yang terdiri dari 3 Pokémon (Battle Party) yang digunakan dalam pertandingan dapat terdiri dari kombinasi apa pun dari 6 Pokémon ini.
 - Setelah turnamen dimulai, Battle Team dikunci dan diungkapkan kepada semua Kontestan. Mengubah Battle Team dengan cara apa pun, termasuk tetapi tidak terbatas pada memperkuat, mengembangkan, mengubah gerakan termasuk penambahan gerakan kedua, purifying, atau menukar Pokémon alternatif dalam suatu spesies, dilarang setelah Battle Team terungkap (bahkan jika terlambat power-up atau evolusi akan mencapai CP dan/atau spesies yang terdaftar).
 - Best Buddies diperbolehkan - namun, dalam turnamen tertentu, hanya satu yang dapat digunakan dalam keadaan boost, dan Kontestan hanya dapat menggunakannya pada CP terdaftarnya. Hanya satu Pokémon yang dapat didaftarkan dengan CP Boosted Best Buddies Terbaiknya.
 - Kontestan diizinkan untuk mengubah Buddy mereka selama turnamen, selama itu dikembalikan ke CP terdaftarnya (apakah itu CP normal atau CP yang ditingkatkan) sebelum digunakan dalam pertempuran apa pun.
 - Shadow Pokémon diizinkan dan harus ditunjuk seperti itu ketika Kompetitor mendaftarkan Tim Pertempuran mereka.
 - Beberapa Shadow Pokémon dapat didaftarkan dalam satu Battle Team, tetapi tidak dibarengi oleh formasi non-Bayangan atau Purified mereka. Mereka dianggap sebagai spesies yang sama, berbagi nomor dan pengetikan Pokédex.
 - Mega Evolved Pokémon tidak diperbolehkan.

- Pemain harus mematuhi dan bekerja sama untuk setiap permintaan oleh "Juri dan Admin Pokémon" untuk memeriksa Lineup "Battle Team" mereka untuk memastikan bahwa tidak ada aturan yang disebutkan di atas yang dilanggar.
- Pokémon League: Great League (Max CP per Pokémon: 1500)
- Kemenangan dihitung dengan KO dari 3 Pokémon lawan atau yang memberikan damage tertinggi sebelum waktu habis.

3.3 Perubahan pertandingan

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

3.4 Penegakan Aturan

Aturan ini adalah pedoman dan keputusan oleh admin mungkin berbeda dari mereka tergantung pada keadaan. Administrasi turnamen dapat mengubah aturan ini setiap saat tanpa pemberitahuan sebelumnya.

3.5 Persiapan Permainan

Harap selesaikan masalah apa pun yang mungkin terjadi sebelum pertandingan dimulai. Masalah koneksi atau perangkat keras selama pertandingan dapat menyebabkan diskualifikasi oleh admin ESL. Kesepakatan antara tim/pemain harus diposting sebagai komentar pertandingan. Pertandingan harus dimainkan dengan pengaturan yang benar.

3.6 Draws

Jika seri (yaitu kedua entri jurnal menunjukkan seri, atau keduanya menunjukkan kekalahan), pemain harus memainkan 1 pertandingan lagi untuk menentukan pemenangnya. Pertarungan yang mengalami time-out melalui timer Pokémon GO bukan merupakan seri, dan pemenangnya ditentukan oleh entri Jurnal dari Kompetitor.

3.7 Tournament Settings

Game type: 1vs1 Battle

Mode: Online

3.8 Undangan permainan

Players would need to share their battle QR code on Discord, scan and choose Great League to start the battle. If in an event that the QR code does not work as usual, players are able to add their opponent via friend code, trade gifts to get to good friends, and proceed to challenge in the friends tab.

Pemain harus membagikan kode QR pertandingan mereka di Discord, scan, dan memilih Great League untuk memulai pertempuran. Jika pada saat kode QR tidak berfungsi seperti biasa, pemain dapat menambahkan lawan mereka melalui kode teman, trade gifts untuk mendapatkan teman, dan melanjutkan tantangan di tab teman.

- Kode QR akan tidak valid jika Anda meninggalkan layar. Pastikan untuk menyimpannya di halaman depan setelah dibuat.

3.9 Gagal tampil / Tidak Hadir

Setiap pemain memiliki 10 menit untuk tampil di pertandingan (waktu mulai pertandingan +10 menit). Muncul setelah 10 menit akan mengakibatkan kekalahan default. Pemain yang menunggu harus membuka tiket protes untuk meminta kemenangan default. Harap diingat, jika seorang pemain muncul tepat waktu, tetapi harus pergi untuk menyelesaikan masalah, itu tidak dihitung sebagai ketidakhadiran jika dia tidak kembali setelah waktu pertandingan + 15 menit. Penyalahgunaan pengecualian ini akan menyebabkan kekalahan pertandingan secara default. Silakan buka tiket protes jika Pemain merasa bahwa pemain menyalahgunakan aturan ini.

3.10 Hasil Pertandingan

Kedua pemain bertanggung jawab untuk memasukkan hasil pertandingan yang benar di situs ESL. Kedua pemain harus mengambil tangkapan layar di akhir setiap pertandingan di mana hasil akhir dapat dilihat, dan mengunggahnya ke bagian media pertandingan di halaman pertandingan mereka. Jika ada perselisihan atau masalah dengan hasil pertandingan, silakan buka tiket protes untuk

pertandingan. Kedua pemain dapat didiskualifikasi jika tidak ada cukup bukti untuk menyatakan pemenang.

3.11 Menyerah/Meninggalkan Pertandingan

Jika lawan Anda dengan sengaja meninggalkan permainan sebelum permainan berakhir, ia harus menunjukkan tiket protes yang melaporkan apa yang terjadi. Jika permainan tidak selesai, memasukkan hasil di dalamnya dapat menyebabkan kekalahan default.

3.12 Screenshots

Tangkapan layar hasil di layar harus dibuat untuk setiap game yang dimainkan. Tangkapan layar harus diunggah ke halaman dengan detail pertandingan sesegera mungkin setelah pertandingan berakhir. Satu tangkapan layar yang menunjukkan setiap hasil (misalnya per setiap putaran) diperlukan dan dapat diunggah oleh pemenang atau pihak yang kalah. Berikut adalah contoh tangkapan layar yang valid.

3.13 Match Media

Semua media pertandingan harus disimpan setidaknya selama 14 hari. Dilarang memalsukan atau memanipulasi media pertandingan dan akan mengakibatkan hukuman berat. Media pertandingan harus diberi nama yang jelas berdasarkan kejadiannya.

3.14 Definisi dari Match Media

Match Media adalah semua unggahan, termasuk tetapi tidak terbatas pada: tangkapan layar, file ESL Wire, demo, model, dan video.

3.15 Streaming / Siaran Ulang

Pemain diizinkan untuk melakukan streaming atau siaran ulang setiap dan semua pertandingan yang tidak disiarkan oleh tim siaran ESL.

Namun, harap perhatikan bahwa streaming pemain mana pun menimbulkan risiko apa pun yang menyertai streaming. Kami menyarankan agar streaming diberikan delay siaran tetapi tidak diharuskan memasang delay.

3.16 Devices

Pemain dapat bermain dengan perangkat apa pun kecuali emulator.

3.17 Technical Issues

Jika kerusakan perangkat keras atau perangkat lunak berdampak signifikan pada hasil permainan, peserta yang terkena dampak harus memberi tahu admin turnamen sesegera mungkin, tetapi paling lambat sebelum pertempuran berikutnya dimulai. Kejadian permainan standar (seperti ketidakmampuan untuk mengganti Pokémon atau menggunakan Charge Move saat animasi Fast Move masih dimainkan) dan kesalahan pengguna adalah contoh masalah yang tidak memerlukan pertandingan ulang (seperti pemberitahuan telepon yang mengganggu permainan).

Para peserta memiliki hak untuk melanjutkan atau memulai kembali pertarungan tetapi admin turnamen memiliki keputusan akhir apakah mereka dapat melakukan pertandingan ulang. Dalam kasus pertandingan ulang, Mereka harus melakukannya dengan Pokémon utama yang sama dan dua Pokémon yang tersisa.

3.18 Masalah yang Diketahui GO Battle League

Berikut adalah daftar isu terkait GO Battle League yang saat ini ada di Battle League:

Terakhir diperbarui: 11 November 2021

- Trainer mungkin mengalami jeda singkat setelah melakukan Charge Move.
Deskripsi masalah: Dalam beberapa kasus, setelah menjalankan Charge Move, Trainer mungkin tidak dapat melukai lawan mereka untuk waktu yang singkat. Status masalah: Investigasi
- Minigame Charged Attack dapat bertahan lebih lama dari yang dimaksudkan

Deskripsi masalah: Trainer dapat melihat penundaan dari saat mereka menyelesaikan mini game Charged Move hingga saat Charged move mendarat. Lawan mereka mungkin dalam beberapa kasus juga mengalami ketidakstabilan. Status masalah: Dikurangi dalam rilis, dan terus diselidiki solusi jangka panjang

- Fast Attack dilempar secara tidak konsisten saat lawan melempar Charged Attack

Deskripsi masalah: Fast Attack terkadang secara tidak konsisten mendarat di Pokémon lawan Anda sama seperti lawan Anda menggunakan Charged Attack. Status masalah: Penyelesaian potensial telah ditemukan, dan kami sedang menguji untuk memverifikasi ini akan memiliki efek yang diinginkan

- Tombol Charged Attack tidak berfungsi saat ditekan

Deskripsi masalah: Terkadang, tombol Charged Attack tidak akan berfungsi saat ditekan dan Charged Attack tidak akan langsung menyala. Status masalah: Investigasi

- Tombol Charged Attack dan Switch menghilang

Deskripsi masalah: Tombol Charged Attack dan Switch terkadang menghilang dan Trainer tidak dapat menyerang atau mengambil tindakan apa pun dalam pertempuran. Status masalah: Investigasi

Pemain tidak diperbolehkan menggunakan bug ini. Jika Anda menemukan bug ini secara tidak sengaja saat berpartisipasi dalam turnamen, harap segera laporkan ke Admin Turnamen dengan bukti (yaitu tangkapan layar). Admin Turnamen akan membuat keputusan setelah penyelidikan lebih lanjut. Jika pemain diketahui telah menggunakan bug dengan sengaja, penalti akan diberikan seperti yang disebutkan dalam **6.7.3 Eksploitasi**.

4 Hadiah

4.1 Penerimaan dan Pertukaran Data

Setelah berkompetisi di kejuaraan yang menghasilkan hadiah, Pemain setuju bahwa Pemain memenuhi persyaratan untuk dan berhak menerima hadiah apa pun. Sebaliknya, Pemain setuju untuk memberikan informasi yang diminta dengan orang yang bertanggung jawab untuk

mengirimkan hadiah kepada pemain yang menerima hadiah. Ini memperhitungkan bahwa setiap pemain yang menerima hadiah harus sama dengan yang bermain di Kejuaraan.

4.2 Waktu Pengiriman dan Klaim

Semua hadiah yang diperoleh dalam turnamen akan memakan waktu maksimal 90 hari untuk dikirim setelah kompetisi berakhir. Jika jangka waktu terkait berakhir dan hadiah yang dipermasalahkan tidak diterima, pemain harus membuka tiket dukungan dari halaman dukungan Kejuaraan yang menginformasikan administrasi hadiah yang hilang sehingga dapat ditinjau.

4.3 Pembagian Hadiah

4.3.1 Hadiah

Posisi	Jumlah
1st Place	Hadiah akan segera di update
2nd Place	Hadiah akan segera di update

5 Komunikasi & Support

5.1 Support

The primary method of communication and support for the Pokémon Battle Festival Asia 2021 is the Pokémon Battle Festival Asia 2021 Discord [Pokémon GO](#).

Metode komunikasi dan dukungan utama untuk Pokémon Battle Festival Asia 2021 adalah Pokémon Battle Festival Asia 2021 Open Discord [Pokémon GO](#). Semua pemain disarankan untuk bergabung dengan server ini untuk mengetahui perubahan aturan dan untuk berkomunikasi dengan admin dan peserta. Hal lain dapat dikomunikasikan secara eksklusif di server ini. Tidak mengetahui hal tersebut karena tidak berada di server tidak akan dianggap sebagai alasan yang masuk akal.

Pemain juga dapat mengirimkan tiket dukungan untuk bantuan apapun selama pertandingan.

5.2 Admin

Semua peserta harus mematuhi keputusan dan aturan penyelenggara turnamen, admin, dan wasit. Semua keputusan bersifat final, kecuali dalam kasus di mana opsi untuk naik banding dinyatakan dengan jelas.

5.3 Confidentiality

Percakapan, baik lisan maupun tertulis, antara penyelenggara, admin, atau wasit, dan peserta bersifat rahasia. Dilarang keras memposting atau membagikan percakapan ini dengan pihak luar, kecuali izin ESL diperoleh.

6 Perilaku Pemain

6.1 Integritas Kompetitif

Pemain diharapkan untuk berperilaku yang terbaik setiap saat. Perilaku yang tidak adil dapat mencakup, tetapi tidak terbatas pada, peretasan, eksploitasi, ringing, dan pemutusan hubungan yang disengaja. Pemain diharapkan menunjukkan sportivitas dan fair play yang baik. Administrasi turnamen mempertahankan penilaian tunggal untuk pelanggaran aturan ini.

6.2 Kepatuhan

Pemain harus mengikuti instruksi dari administrasi turnamen setiap saat.

6.3 Permainan Tidak Adil

- Pemain dilarang terlibat dalam perilaku apa pun yang merupakan permainan tidak adil, sebagaimana didefinisikan di sini.
- Kolusi
 - Kolusi didefinisikan sebagai setiap kesepakatan antara dua (2) pemain

atau lebih untuk merugikan pemain lawan. Ini termasuk perilaku di antara pemain yang merupakan bagian dari organisasi esports yang sama atau berafiliasi di luar kompetisi. Kolusi termasuk, tetapi tidak terbatas pada, tindakan seperti:

- Soft play, yang didefinisikan sebagai kesepakatan apa pun di antara dua (2) pemain atau lebih untuk tidak merusak, menghalangi, atau bermain dengan standar kompetisi yang wajar dalam sebuah game.
- Mengatur sebelumnya untuk membagi uang hadiah dan/atau bentuk kompensasi lainnya (kecuali jika diizinkan menurut aturan kompetisi).
- Mengirim atau menerima sinyal, elektronik atau lainnya, dari konfederasi ke/dari pemain..

6.4 Perilaku Tidak Sportif

Setiap tindakan lebih lanjut, kegagalan untuk bertindak, atau perilaku yang merusak integritas kompetitif kompetisi atau melanggar Buku Aturan ini dan/atau standar integritas yang ditetapkan oleh ESL untuk permainan kompetitif.

6.5 Perilaku Tidak Profesional

6.5.1 Hostility

- Kata-kata kotor dan ujaran kebencian
 - Seorang pemain tidak boleh menggunakan bahasa yang cabul, kotor, vulgar, menghina, mengancam, kasar, memfitnah, menyinggung atau tidak menyenangkan; atau mempromosikan atau menghasut kebencian atau tindakan diskriminatif, di atau di dekat area pertandingan, kapan saja. Seorang pemain tidak boleh menggunakan fasilitas, layanan, atau peralatan apa pun yang disediakan atau disediakan oleh ESL atau kontraktornya untuk memposting, mengirimkan, menyebarkan, atau menyediakan komunikasi terlarang tersebut.
- Perilaku Mengganggu / Penghinaan

- Perilaku Mengganggu / Seorang pemain tidak boleh mengambil tindakan apa pun atau melakukan gerakan apa pun yang ditujukan kepada pemain lawan, penggemar, atau ofisial, atau menghasut individu lain untuk melakukan hal yang sama, yang menghina, mengejek, mengganggu, atau antagonis.
- Perilaku kasar
 - Perilaku kasar terhadap ofisial ESL, pemain lawan, atau penonton tidak akan ditoleransi. Pelanggaran etiket berulang, termasuk namun tidak terbatas pada menyentuh komputer, tubuh, atau properti pemain lain akan mengakibatkan hukuman. Pemain dan tamunya (jika ada) harus memperlakukan semua individu yang menghadiri pertandingan dengan hormat.
- Pelecehan
 - Pelecehan dilarang. Pelecehan didefinisikan sebagai tindakan sistematis, bermusuhan dan berulang yang terjadi selama periode waktu yang cukup lama, atau contoh mengerikan tunggal, yang dimaksudkan untuk mengisolasi atau mengucilkan seseorang dan/atau mempengaruhi martabat orang tersebut.
- Pelecehan Seksual
 - Pelecehan seksual dilarang. Pelecehan seksual didefinisikan sebagai rayuan seksual yang tidak diinginkan. Penilaian didasarkan pada apakah orang yang berakal akan menganggap tindakan tersebut sebagai tindakan yang tidak diinginkan atau menyinggung. Tidak ada toleransi untuk setiap ancaman/pemaksaan seksual atau janji keuntungan sebagai imbalan atas bantuan seksual.
- Diskriminasi dan Denigrasi
 - Pemain tidak boleh menyinggung martabat atau integritas suatu negara, orang pribadi atau sekelompok orang melalui kata-kata atau tindakan yang menghina, diskriminatif atau merendahkan karena ras, warna kulit, etnis, asal kebangsaan atau sosial, jenis kelamin, bahasa, agama, pendapat politik atau pendapat lain, status keuangan, kelahiran atau status lainnya, orientasi seksual atau alasan lainnya.
- Komentar yang Meremehkan

- Pemain tidak boleh memberikan, membuat, mengeluarkan, mengizinkan, atau mendukung pernyataan apa pun yang dirancang untuk melemahkan persepsi kompetisi atau resmi kompetisi, atau memiliki efek lain yang merugikan atau merugikan kepentingan terbaik ESL atau afiliasinya, atau LoR, sebagaimana ditentukan dalam kebijaksanaan tunggal dan mutlak dari ESL.
- Aktivitas Kriminal
 - Seorang pemain tidak boleh terlibat dalam aktivitas apa pun yang dilarang oleh hukum umum, undang-undang, atau perjanjian dan yang mengarah ke atau mungkin dianggap mungkin mengarah pada hukuman di pengadilan manapun dengan yurisdiksi yang kompeten.
- Kebobrokan Moral
 - Seorang pemain tidak boleh terlibat dalam aktivitas apa pun yang dianggap oleh ESL sebagai tidak bermoral, tercela, atau bertentangan dengan standar konvensional perilaku etis yang tepat.

6.6 Pertaruhan

Bertaruh selama acara ESL (oleh pemain, tim, atau atas nama siapa pun yang terkait dengan tim) dilarang. Mereka yang mengambil bagian akan didiskualifikasi dari turnamen.

6.7 Cheating

Segala bentuk kecurangan tidak akan ditoleransi. Ketika kecurangan terungkap, tim yang bersangkutan akan segera dikeluarkan dari turnamen. Pemain dapat diminta untuk menginstal perangkat lunak anti-cheat di perangkat mereka selama turnamen. Contoh kecurangan termasuk, namun tidak terbatas pada:

6.7.1 Match Fixing

Mencoba dengan sengaja mengubah hasil pertandingan dengan cara kalah atau mencoba mempengaruhi hasil.

6.7.2 Peretasan

Peretasan didefinisikan sebagai modifikasi apa pun dari klien game Pokémon GO oleh pemain mana pun, atau orang yang bertindak atas nama pemain.

6.7.3 Eksploitasi

Eksploitasi didefinisikan sebagai sengaja menggunakan bug dalam game untuk mencari keuntungan. Eksploitasi termasuk, namun tidak terbatas pada, penggunaan bug atau gangguan apa pun yang disengaja untuk mendapatkan keuntungan dalam game, dalam penentuan tunggal resmi ESL, tidak berfungsi sebagaimana dimaksud. Masalah dalam game GO Battle League yang diketahui dapat ditemukan [di sini](#). Pemain **SANGAT** tidak diizinkan untuk memanfaatkan bug yang tercantum dalam daftar yang disediakan. Jika pemain diketahui menggunakan bug dengan sengaja, mereka akan didiskualifikasi dari turnamen. Semua keputusan yang dibuat oleh tim Admin Turnamen bersifat final.

6.7.4 Spectator Monitors

Melihat atau mencoba melihat monitor penonton.

6.7.5 Ringing

Bermain di bawah akun pemain lain atau meminta, membujuk, mendorong, atau mengarahkan orang lain untuk bermain di bawah akun pemain lain. Selain itu, seorang pemain tidak diperbolehkan meminta orang lain memberikan saran kepada mereka selama permainan turnamen.

6.7.6 DDoSing

Membatasi, atau mencoba membatasi, koneksi peserta lain ke game melalui serangan Distributed Denial of Service atau cara lain apa pun.

6.7.6 Software atau Hardware

Menggunakan perangkat lunak atau perangkat keras apa pun untuk mendapatkan manfaat yang tidak tersedia dalam game. Contohnya termasuk, namun tidak terbatas pada: perangkat lunak pihak ketiga (aplikasi tidak disetujui yang memanipulasi alur game), bermain di server pribadi, serangan dengan skrip.

6.8 Penyipuan

Tidak ada pemain yang boleh menawarkan atau meminta hadiah, uang tunai, atau hadiah lainnya kepada pemain lain, operator turnamen, atau orang lain yang terhubung dengan ESL untuk mempengaruhi proses atau hasil permainan di Turnamen Pokémon GO.

6.9 Hadiah

Tidak ada pemain yang dapat menerima hadiah, penghargaan, atau kompensasi apa pun untuk layanan yang dijanjikan, diberikan, atau diberikan sehubungan dengan permainan kompetitif, termasuk layanan yang terkait dengan mengalahkan atau mencoba mengalahkan pemain pesaing atau layanan yang dirancang untuk melempar atau memperbaiki pertandingan. atau permainan. Satu-satunya pengecualian untuk aturan ini adalah dalam hal kompensasi berbasis kinerja yang dibayarkan kepada seorang pemain oleh sponsor atau pemilik resmi tim.

6.10 Perangkat Tidak Resmi

Penggunaan segala jenis perangkat curang dan/atau program curang.

- Spoofing
 - Kompetitor yang telah memalsukan lokasi GPS mereka di Pokémon GO harus memilih keluar dari peringkat pemain dan hanya dapat bersaing di turnamen terakreditasi dengan akun Unranked Arena.

6.11 Diskoneksi Sengaja

Pemutusan hubungan yang disengaja tanpa alasan yang tepat dan dinyatakan secara eksplisit. Setiap tindakan pemain yang mengarah pada pemutusan sambungan akan dianggap disengaja, terlepas dari maksud sebenarnya dari pemain tersebut.

6.12 Diskualifikasi

ESL berhak mendiskualifikasi tim dan pemain. Tim mana pun yang diketahui menggunakan eksploitasi yang diketahui akan kehilangan permainan mereka saat eksploitasi pertama kali terjadi. Jika tim diketahui menggunakan exploit lain yang diketahui untuk kedua kalinya, dan hal itu dilakukan dengan sengaja, mereka akan dikeluarkan dari acara dan dilarang mengikuti acara di masa mendatang.

6.13 Rekaman Pertandingan

Semua pertandingan harus dicatat oleh para pemain (Hanya berlaku untuk pertandingan di 8 besar ke atas). Jika dalam keadaan apapun para pemain tidak dapat merekam pertandingan mereka, harap hubungi penyelenggara turnamen untuk mendapatkan bantuan.

7. Siaran Langsung

Semua konten, foto, video, tayangan ulang, dan sumber daya lainnya yang dihasilkan oleh pemain dan Pokémon Battle Festival Asia 2021 adalah milik ESL. Pemain menerima kondisi ini dengan menyetujui untuk bersaing di Pokémon Battle Festival Asia 2021.

7.1 Kewajiban Media

Jika liga 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. Selain itu, pemain mungkin diminta untuk memberikan gambar atau aset lain ke Liga berdasarkan persyaratan ESL. Sebagian besar acara akan memiliki hari media wajib, di mana peserta akan difoto, difilmkan dan diwawancarai oleh kru Penyelenggara Turnamen untuk presentasi

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

8. Peraturan ESL Play

Aturan umum ESL Play dan persyaratan partisipasi termasuk aturan dan katalog poin penalti, silakan kunjungi <https://play.eslgaming.com/rules>.