Snapdragon Pro Series

Brawl Stars

دليل القواعد

تاريخ التحديث: 9-3-2022

مقدمة

تحدد هذه الوثيقة القواعد التي يجب اتباعها في جميع الأوقات عند مشاركتها في مسابقة Snapdragon Pro series. يجوز معاقبة عدم الالتزام بهذه القواعد كما هو موضح.

يجب التذكر أن الكلمة الأخيرة دائمًا ما تكون لإدارة البطولة وأنه قد يتم اتخاذ قرارات غير مدعومة أو مفصلة بشكل واضح أو حتى مخالفة لدليل القواعد هذا للحفاظ على العدل والروح الرياضية.

نأمل في ESL أن تستمتع في المنافسة كمشارك أو متفرج أو صحفي، وسنبذل قصارى جهدنا لجعلها منافسة عادلة وممتعة ومثيرة لجميع المشاركين.

مع خالص الاحترام،
موظفو ESL

جدول المحتويات

1 التعريفات 7
1.1 نطاق الصلاحية 7
1.2 المنطقة 7
1.3 العقوبات 7
1.3.1 تعريفات ونطاق العقوبات 7
1.3.1.1 نقاط العقوبة البسيطة 7
1.3.1.2 نقاط العقوبة الشديدة 7
1.3.1.3 الغرامات النقدية 7
1.3.1.4 الحظر/الإيقاف 7
1.3.1.5 فقدان الأهلية 7
1.3.1.6 الأساليب الإضافية للعقاب 7
1.3.2 مجموعة من العقوبات 7
1.3.3 العقوبات على المخالفات المتكررة 7
1.3.4 الحظر من البطولة ونقاط العقوبة خارج ESL 7
1.4 المواجهات المباشرة 8
1.5 منظمة البطولة 8
1.6 الخصوصية 8
2 قواعد عامة 9
2.1 تغييرات القواعد 9
2.2 صلاحية القواعد 9
2.3 السرّية 9
2.4 اتفاقيات إضافية 9
2.5 بث المواجهات 9
2.5.1 الحقوق 9
2.5.2 التنازل عن هذه الحقوق 9
2.5.3 مسؤولية اللاعب 9
2.5.4 الموافقة على البث / إعادة الإرسال 9
2.6 التواصل 9
2.6.1 Discord 9
2.7 شروط المشاركة في الحدث 9
2.7.1 قيود العمر 9
2.7.2 القيود الإقليمية على المشاركين 10
2.7.3 البلد/المنطقة الأم 10
2.7.4 تفاصيل اللاعب 10
2.7.5 حسابات اللعبة 10
2.7.5.1 اللعب بحسابات لعب غير صحيحة 10
2.8 حسابات الفرق 10
2.8.1 أسماء الفرق 10
2.8.2 التغييرات في حسابات الفرق 10
2.9 قيود الرعاة 10
2.9.1 المحتوى الخاص بالبالغين 10

2.10	الجائزة المالية	10
2.10.1	الاقتطاع من الجائزة بسبب نقاط العقوبة	10
2.10.2	الخصم من الجائزة بسبب الغرامات النقدية	10
2.10.3	سحب أموال الجائزة	10
2.10.4	نقل أموال الجائزة	11
2.10.5	توزيع الجوائز المالية	11
2.11	بدء المواجهة	12
2.11.1	الدقة في موعد بث المواجهات	12
2.11.2	عدم الالتزام بموعد بث المواجهة	12
2.11.3	غياب المشاركين	12
2.12	إجراءات المواجهة	12
2.12.1	وسائط المواجهة	12
2.13	الاحتجاجات على المواجهة	12
2.13.1	التعريف	12
2.13.2	قواعد الاحتجاج على مواجهة	12
2.14	المقابلات	12
2.15	عرض الفيديو	12
3	قواعد الأحداث	14
3.1	المعدات	14
3.2	الملابس	14
3.3	المسؤولين	14
3.4	موجز اللاعب والبطولة	14
3.5	القائمة المرجعية التقنية	14
3.6	الالتزامات الإعلامية	14
3.6.1	تفويت الالتزامات الإعلامية	14
3.7	مناطق الألعاب	15
3.7.1	المأكولات والمشروبات والتدخين والسلوك	15
3.7.2	وسائط قابلة للحذف	15
3.7.3	كاميرات أو أجهزة مشابهة	15
3.7.4	العناصر غير المستخدمة	15
3.7.5	استخدام الأجهزة	15
3.8	حقوق نشر الصور والوسائط الأخرى	15
3.9	حفل الفائزين	15
3.10	المناطق التي وفرتها ESL	15
4	جدول البطولة والتنسيق	16
4.1	تنسيق البطولة	16
4.2	جدول البطولة	16
4.2.1	المجموعة 1	16
4.2.2	المجموعة 2	16
4.2.3	موسم التحدي	16
4.3	نظام توزيع النقاط للمباريات التأهيلية المفتوحة	17
5	قواعد اللعبة الخاصة	17
5.1	ماهية المواجهات	17
5.1.1	الأفضل من مجموعة واحدة	17

5.1.2 الأفضل من ثلاث مجموعات 18
5.1.3 الأفضل من خمس مجموعات 18
5.2 الخرائط 18
5.3 التصنيف 18
5.4 تغييرات المواجهة 19
5.5 حجم القائمة 19
5.6 أقفال القائمة 19
5.7 قواعد داخل اللعبة 19
5.7.1 اختيار البطل 19
5.7.2 إصدارات أبطال جدد 19
5.7.3 إيقاف خطورة الأبطال 19
5.7.4 دعوة المعركة 19
5.7.5 فقدان اتصال اللاعبين 19
5.7.6 النتائج 19
5.7.7 التعادل 19
5.8 تعذُّر الحضور / عدم الحضور 19
5.9 التنازل / الانسحاب 20
6 انتهاك القواعد والعقوبات وهيئة نزاهة الرياضات الإلكترونية 21
6.1 قواعد السلوك 21
6.2 الغش 21
6.2.1 برامج مكافحة الغش 21
6.2.2 إساءة استخدام المعلومات 21
6.2.3 عقوبات الغش 21
6.2.4 طرق اكتشاف الغش 21
6.3 تعاطي المواد المنشطة 21
6.3.1 رفض الخضوع للفحص 21
6.3.2 قائمة المواد المحظورة والأساليب 21
6.3.3 الأدوية الموصوفة 21
6.3.4 عقوبات تعاطي المنشطات 21
6.4 استخدام الكحول أو العقاقير المؤثرة على العقل أخرى 22
6.5 الرهان 22
6.6 التلاعب بالمنافسة 22
6.6.1 العقوبات على التلاعب بالمنافسة 22
6.7 التلاعب بنتائج المواجهات 22
6.7.1 العقوبات على التلاعب بنتائج المواجهات 22
6.8 قيود إصدار العقوبات 22
6.9 حظر من الناشر أو هيئة نزاهة الرياضات الإلكترونية 22
6.10 انتهاك آداب الإنترنت 22
6.10.1 السلوك العام 22
6.10.2 الإهانات 23
6.10.3 الرسائل المزعجة 23
6.10.4 الرسائل المزعجة داخل اللعبة 23
6.10.5 إضرار أو إفساد 23
6.11 سلوك غير رياضي 23

6.11.1 تزوير نتائج المواجهة 23
6.11.2 منتحل الشخصية/المحتال 23
6.11.3 خداع المشرفين أو اللاعبين 23
7 الامتثال لشروط الخدمة 24
7.1 ESL 24
7.2 Supercell 24
8 إشعار حقوق النشر 25

1 التعريفات

1.1 نطاق الصلاحية

تدير ESL Gaming GmbH الحدث كجزء من بطولات ESL الإلكترونية.

دليل قواعد Brawl Stars هذا سارٍ على جميع مراحل الحدث والمشتركين وجميع المواجهات التي تُلعب في نطاق الحدث. يقر المشاركون على فهم جميع القواعد والموافقة عليها بمجرد مشاركتهم.

تحتفظ إدارة البطولة بالحق في إدخال تعديلات على دليل القواعد مع أو دون إشعار مسبق إلى اللاعبين. تحتفظ إدارة البطولة بالحق في إصدار أحكام تجاه هذا البند في الحالات القصوى، والحفاظ على اللعب النزيه والروح الرياضية. مديرو البطولة هم صناع القرار لجميع الحالات والنزاعات التي قد تحدث وليست مكتوبة في دليل القواعد هذا.

1.2 المنطقة

ينقسم العالم في أحداث Brawl Stars في Snapdragon Pro Series إلى ثلاث مناطق رئيسية موضحة كما يلي:

- **آسيا والمحيط الهادي:** تايلند، وإندونيسيا، وسنغافورة، والفلبين، وماليزيا، واليابان
- **أوروبا والشرق الأوسط وأفريقيا:** ألبانيا، والجزائر، وأندورا، والنمسا، والبحرين، وبلجيكا، والبوسنة والهرسك، وبلغاريا، وكرواتيا، وقبرص، وجمهورية التشيك، والدنمارك، ومصر، وإستونيا، وفنلندا، وفرنسا، وجورجيا، وألمانيا، وجبل طارق، واليونان، والمجر، وأيسلندا، والعراق، وأيرلندا، وإسرائيل، وإيطاليا، والأردن، وكازاخستان، والكويت، قيرغيزستان، ولاتفيا، ولبنان، وليبيا، وليختنشتاين، وليتوانيا، ولوكسمبورغ، ومالطا، ومولدوفا، وموناكو، والجبل الأسود، والمغرب، وهولندا، والنرويج، وعمان، والأراضي الفلسطينية، وبولندا، والبرتغال، وقطر، ورومانيا، والمملكة العربية السعودية، وصربيا، وسلوفاكيا، وسلوفينيا، وإسبانيا، والسويد، وسويسرا، وطاجيكستان، وتونس، وتركيا، وتركمانستان، وأوكرانيا، والإمارات العربية المتحدة، والمملكة المتحدة، وأوزبكستان، والفاتيكان، واليمن
- **أمريكا الشمالية:** الولايات المتحدة الأمريكية، وكندا، وجامايكا، والمكسيك، وبورتوريكو

1.3 العقوبات

1.3.1 تعريفات ونطاق العقوبات

تُفرض العقوبات على انتهاكات القواعد في ESL. وقد تكون نقاط عقوبة بسيطة أو شديدة، أو غرامات مالية، أو خسائر افتراضية، أو توقيف لاعب/فريق أو إقصاءه حسب الواقعة قيد النظر، وغالبًا ما تكون تركيبات من اثنين أو أكثر من تلك العقوبات. وسيتم إطلاع المشاركين على العقوبة بالبريد وسيتم تزويدهم بفترة زمنية يمكنهم فيها الطعن في القرار. يقتصر تقديم دعاوى الاستئناف على حامل الترخيص أو المتحدث الرسمي المُعين باسمه.

1.3.1.1 نقاط العقوبة البسيطة

يتم إعطاء نقاط عقوبة بسيطة للحوادث الصغيرة مثل عدم رفع الوسائط المطلوبة أو عدم كفاية البيانات أو عدم كفاية المعلومات على حساب فريق أو غيرها من المواد ذات الصلة، وهكذا. كل نقطة عقوبة بسيطة تخصم نسبة واحد في المئة (1%) من الجائزة المالية الإجمالية التي حصل عليها الفريق أو اللاعب في المنافسة.

1.3.1.2 نقاط العقوبة الشديدة

يتم منح نقاط عقوبة شديدة للحوادث الكبرى مثل خداع المشرفين عمدًا وعدم حضور المواجهات وكسر القواعد باستمرار، وهكذا. كل نقطة عقوبة شديدة تخصم عشرة في المئة (10%) من الجائزة المالية الإجمالية للمنافسة.

1.3.1.3 الغرامات النقدية

تُفرض الغرامات النقدية عند الفشل في الوفاء بالالتزامات التي لا ترتبط بشكل مباشر بالبطولة مثل المواعيد الصحفية/الإعلامية، أو الجلسات المحددة لتفاعل المعجبين.

1.3.1.4 الحظر/الإيقاف

يُعطى الحظر أو الإيقاف للحوادث شديدة الخطورة مثل استغلال أو استخدام لاعب غير مسموح به. يمكن منحها إما للاعب أو منظمة.

1.3.1.5 فقدان الأهلية

سيتم التجريد من الأهلية في حالات انتهاك القواعد الشديدة. سيتخلى المشارك غير المؤهل عن كل الجوائز المالية التي تم جمعها من أجل المنافسة وسيتم حظره حتى نهاية تلك المنافسة. في منافسات الفرق، تُحظر المجموعة وجميع أعضائها حتى نهاية تلك المنافسات.

1.3.1.6 الأساليب الإضافية للعقاب

في حالات خاصة، يمكن لإدارة البطولة اختيار طرق أخرى للعقاب.

1.3.2 مجموعة من العقوبات

أساليب العقاب المنصوص عليها في القائمة غير متعارضة ويمكن تقديمها مجتمعة كما تراه إدارة البطولة مناسبًا.

1.3.3 العقوبات على المخالفات المتكررة

تنطبق جميع العقوبات المبينة في هذا الدليل على مرتكبي المخالفات لأول مرة. ستتم معاقبة مرتكبي المخالفات في العادة بشكل أكثر حدة من المدرج في القسم المناسب من هذه القواعد بما يتناسب مع العقوبة المدرجة هناك.

1.3.4 الحظر من البطولة ونقاط العقوبة خارج ESL

لا تسري أحكام الحظر على الرابطة ونقاط العقوبة خارج ESL عادة على ESL إلا عندما يفرض الناشر/ المطور عقوبة لأي لقب. قد تنطبق بعض الاستثناءات حسب تقدير فريق الإدارة.

1.4 المواجهات المباشرة

يشير مصطلح "المواجهات المباشرة" إلى المواجهات التي تُقام في مكان عام، خلال الأحداث، والمواجهات في استوديو أو مواجهات تبثها ESL أو شريك رسمي.

1.5 منظمة البطولة

تنظم ESL هذا الحدث. تُدار ESL بواسطة ESL Gaming GmbH.

ESL Gaming GmbH
Schanzenstr. 23
Köln 51063
ألمانيا
/https://www.eslgaming.com

1.6 الخصوصية

سيتم جمع بيانات اللاعب الشخصية ومعالجتها وتخزينها من أجل المشاركة في المواجهات والتنظيم وتقديم الجوائز. سيتم تخزين معلومات اللاعب الشخصية حتى 25.03.2023 وفقًا للسياسات أو الإجراءات الداخلية لاستيفاء المتطلبات القانونية. يتم إخطار جميع اللاعبين بأن ESL ستجمع معلوماتهم الشخصية كمراقب بيانات وفيما يتعلق بقوانين الخصوصية المعمول بها لكل بلد مشارك.

لأي طلب يتعلق بحقوقك الخاصة بمعلوماتك الشخصية، يُرجى التواصل مع: ESL في https://account.eslgaming.com/privacy-policy

سيتم معالجة أي بيانات شخصية تتم مشاركتها مع أطراف ثالثة وفقًا لسياسات الخصوصية الخاصة بها.

2 قواعد عامة

2.1تغييرات القواعد

تحتفظ ESL بالحق في تعديل القواعد أو إزالتها أو تغييرها، دون إشعار آخر. تحتفظ ESL أيضًا بالحق في إصدار الحكم في الحالات غير المشمولة على وجه التحديد في الدليل من أجل الحفاظ على روح المنافسة العادلة والروح الرياضية.

2.2صلاحية القواعد

إذا كان حكم من هذا الدليل غير قانوني أو غير صالح أو غير قابل للتنفيذ في أي ولاية قضائية، فهذا لا يؤثر في صلاحية أي حكم آخر من أحكام هذا الدليل أو صلاحية استخدامه أو إنفاذه في الاختصاصات القضائية الأخرى أو أي بند آخر من أحكام هذا الدليل.

2.3السرّية

يُعد محتوى المراسلات بالبريد الإلكتروني، أو قنوات المواجهات، أو المناقشات أو أي مراسلات أخرى مع مسؤولي ومديري البطولة سريًا للغاية. يحظر نشر هذه المواد دون موافقة خطية من ESL الإدارة.

2.4اتفاقيات إضافية

لا تتحمل إدارة ESL المسؤولية عن أي اتفاقيات إضافية ولا توافق على إنفاذ أي من هذه الاتفاقيات التي تتم بين اللاعبين الفرديين أو الفرق. تعارض ESL بشدة إبرام مثل هذه الاتفاقيات، ولا يُسمح بالاتفاقيات التي تتعارض مع دليل قواعد ESL تحت أي ظرف من الظروف.

2.5بث المواجهات

2.5.1 الحقوق

جميع حقوق بث ESL محفوظة لدى ESL Gaming GmbHوSupercell. يتضمن هذا على سبيل المثال لا الحصر: روبوتات IRC وبث shoutcast (مثل مقاطعفيديوتفاعل اللاعبين) والإعادات أو العروض أو البث التلفزيوني.

2.5.2 التنازل عن هذه الحقوق

يحق لـESL Gaming GmbH منح حقوق بث مواجهة أو عدة مواجهات لطرف ثالث أو للمشاركين أنفسهم. وفي هذه الحالات، كان يجب ترتيب البرامج باستخدام فريق توزيع برامج ESL قبل بدء المباراة.

2.5.3 مسؤولية اللاعب

لا يمكن للاعبين رفض بث مواجهاتهم على قنوات بث ESL المعتمدة، ولا يمكن أن يختاروا طريقة بث المواجهة. لا يمكن أن يرفض البث إلا مشرف رئيسي. يوافق اللاعب على توفير إقامة كافية حتى يتم بث المباريات.

2.5.4 الموافقة على البث / إعادة الإرسال

يتم فحص اللاعبين أو المذيعين أو أفراد المجتمع الذين يرغبون في بث أو إعادة بث أي من أجزاء من سلسلة الهاتف المحمول إلى جانب ESL من قبل طاقم (ESL) وفقًا لقواعد السلوك المناسبة لتسجيل الدخول. سيلتزم جميع مقدمي البث وصناع المحتوى بقواعد السلوك هذه عند بث/إعادة بث/البث المشترك لكل أحداث ESL أو الأحداث المرتبطة بها.

لطلب الإذن بأن تصبح أحد صناع المحتوى المعتمدين، يرجى إرسال بريد إلكتروني إلى العنوان التالي بناء على منطقتك:

أمريكا الشمالية: مقدم الخدمةna@eslgaming.com
أوروبا والشرق الأوسط وشمال أفريقيا: مقدم الخدمةemea@eslgaming.com
آسيا والمحيط الهادي: مقدم الخدمةapj@eslgaming.com

تحتفظ ESL بالحق في سحب هذه الموافقة من أي فرد بسبب انتهاك قواعد السلوك أو شروط الخدمة.

2.6التواصل

Discord 2.6.1

قناة التواصل الرسمية لـSnapdragon Pro Series هي Discord. تأكد من التحقق من خادمنا بشكل منتظم حتى لا تفوّت أي إعلانات مهمة من الاتحاد.

2.7شروط المشاركة في الحدث

يجب استيفاء الشروط التالية من أجل المشاركة في الحدث.

2.7.1 قيود العمر

يجب ألا يقل عمر جميع المشاركين في أي موسم عن 16 عامًا عند بداية البطولة الأولى من الموسم.

2.7.2 القيود الإقليمية على المشاركين
لا يمكن أن يتأهل أي لاعب أو فريق لنفس الحدث من أكثر من بلدة أو منطقة واحدة.

2.7.3 البلد/المنطقة الأم
البلد الأم للمشارك هو البلد الذي يوجد فيه مكان إقامته الرئيسي (المثبت بتسجيل قانوني أو تأشيرة طويلة الأجل فيما يتعلق بإثبات الإقامة طويلة الأجل - التأشيرات لمدة 90 يومًا لا تكفي) أو البلد الذي يحمل جواز سفر ساري المفعول منها. يمكن اتخاذ هذا القرار مرة أخرى لكل حدث لـESL، ولكن بمجرد اتخاذه سيكون نهائيًا ولا رجعة فيه لذلك الحدث والمواجهات المؤهلة له.

2.7.4 تفاصيل اللاعب
عند الطلب، يجب على اللاعبين إرسال جميع المعلومات المطلوبة بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر، الاسم الكامل وتفاصيل الاتصال وتاريخ الميلاد والعنوان والصور.

2.7.5 حسابات اللعبة
يجب أن يدخل كل لاعب حسابات اللعبة الخاصة به على ملف تعريف ESL الخاص به. إذا لم يكن لديك حساب لعب خاص بـESL، فسيتعين عليك إنشاء واحد قبل ربط حسابات اللعبة.

2.7.5.1 اللعب بحسابات لعب غير صحيحة
يحظر على اللاعبين اللعب بحساب لعبة مختلف عن الحساب المرتبط بحساب ESL للاعبين. قد يؤدي استخدام حساب اللعبة غير صحيح إلى الخروج من الكأس/البطولة ليومها حتى يتم تصحيح المسألة، أو عدم تقديم أي نقاط للألعاب التي تم لعبها بمعلومات غير صحيحة.

2.8حسابات الفرق

2.8.1 أسماء الفرق
لا يجوز أن يكون لاسم فريق ESL أي ملحقات مثل "فريق ESL". يجوز أن يتكون فقط من اسم الفريق و/أو منظمة محتملة.
إذا رعى فريقين الشريك نفسه، فسيتعين عليهما أن يتوصلا إلى اتفاق مع ذلك الشريك حول أي من الفريقين يحتفظ برعاية اللقب خلال البطولة بأكملها.

2.8.2 التغييرات في حسابات الفرق
أي تغييرات في حساب الفريق يجب أن توافق عليها إدارة ESL قبل السماح بإجراء التغييرات. يتضمن هذا على سبيل المثال لا الحصر:
- إضافة أو استبعاد اللاعبين
- تغيير اسم الفريق
- تغيير شعار الفريق.

2.9قيود الرعاة

2.9.1 المحتوى الخاص بالبالغين
غير مسموح بالجهات الراعية أو الشركاء المعروفين وحدهم أو على نطاق واسع بالمواد الإباحية أو تعاطي المخدرات أو غيرها من المواضيع والمنتجات الخاصة بالبالغين/الراشدين في ESL.

2.10الجائزة المالية

يجب أن تُدفع جميع الجوائز المالية خلال 90 يوم عمل من اكتمال حدث ESL قيد النظر، لكن قد يستغرق اكتمال عملية الدفع مدة تصل إلى 180 يوم عمل.

2.10.1 الاقتطاع من الجائزة بسبب نقاط العقوبة
تتسبب كل نقطة عقوبة يحصل عليها المشارك في أثناء حدث أو إحدى مبارياته التأهيلية في الخصم من الجائزة المالية. تكون الخصومات كما يلي:
- سيتم خصم 1% في المئة من الجائزة المالية لكل نقطة عقوبة بسيطة.
- سيتم خصم 10% في المئة من الجائزة المالية لكل نقطة عقوبة شديدة.

يتم حساب الخصم من إجمالي الجائزة المالية الممنوحة للمشارك في نهاية الجزء الأخير من المسابقة المعنية، بما في ذلك الجوائز التي تم الفوز بها على الإنترنت أو خارجه، ولكن باستثناء الجزء المخصص للتعويض عن نفقات السفر (إن وجدت). سيتم إضافة أموال الجائزة المخصومة بشكل نسبي إلى اللاعب أو اللاعبين الآخرين؛ وبالتالي لا يتم فقدان أي جزء من الجائزة المالية بسبب نقاط العقوبة.

وتجدر الإشارة إلى أن الفريق الذي تلقى خصمًا كبيرًا للغاية في الجائزة المالية في مجموع مراحل عديدة من البطولة ربما يتم إقصاؤه.

2.10.2 الخصم من الجائزة بسبب الغرامات النقدية
لا يتم إعادة توزيع الغرامات النقدية على المشتركين الآخرين ولكن تتم إزالتها فحسب من أرباح الفريق المعني.

2.10.3 سحب أموال الجائزة
طالما لم تُدفع جائزة ESL المالية، تحتفظ ESL بالحق في إلغاء دفع أي دفعة معلقة، إذا اكتُشف أي دليل على الاحتيال أو ارتكاب المخالفات.

في حالة الإقصاء، يفقد اللاعب/الفريق تلقائيًا الجائزة المالية التي حصل عليها في هذه المرحلة. وفقًا لخطورة الحالة، قد يشمل الأمر المبلغ الكامل الذي تم الفوز به

خلال الموسم.

2.10.4 نقل أموال الجائزة

سيتم إرسال أموال الجائزة كحوالة بنكية أو من خلال PayPal. سيؤدي عدم توفير معلومات كافية لإتمام عمليات الدفع إلى فشل العمليات. إذا لم يقم أحد المشاركين بجمع أرباحه أو استرداد الشيك خلال سنة من تاريخ الدفع الأول فستتم مصادرة الجوائز.

2.10.5 توزيع الجوائز المالية

الموسم 1		
مجموعة جوائز النهائيات المفتوحة	**أوروبا والشرق الأوسط وشمال إفريقيا**	
المركز	الجائزة	**جائزة إضافية**
الأول	750 دولارًا	يتأهل إلى موسم التحدي
الثاني	750 دولارًا	يتأهل إلى موسم التحدي
الثالث	750 دولارًا	يتأهل إلى موسم التحدي
الرابع	750 دولارًا	يتأهل إلى موسم التحدي
الخامس	600 دولار	
السادس	600 دولار	
السابع	400 دولار	
الثامن	400 دولار	
الإجمالي	5000 دولار	

الموسم 2		
مجموعة جوائز النهائيات المفتوحة	**أوروبا والشرق الأوسط وشمال إفريقيا**	
المركز	الجائزة	**جائزة إضافية**
الأول	900 دولار	يتأهل إلى موسم التحدي
الثاني	900 دولار	يتأهل إلى موسم التحدي
الثالث	900 دولار	يتأهل إلى موسم التحدي
الرابع	900 دولار	يتأهل إلى موسم التحدي
الخامس	900 دولار	يتأهل إلى موسم التحدي
السادس	900 دولار	يتأهل إلى موسم التحدي
السابع	900 دولار	يتأهل إلى موسم التحدي
الثامن	900 دولار	يتأهل إلى موسم التحدي
المركز التاسع	700 دولار	
المركز العاشر	700 دولار	

المركز الحادي عشر	700 دولار	
المركز الثاني عشر	700 دولار	
المركز الثالث عشر	500 دولارًا	
المركز الرابع عشر	500 دولارًا	
المركز الخامس عشر	500 دولارًا	
المركز السادس عشر	500 دولارًا	
الإجمالي	12000 دولار	

2.11بدء المواجهة

2.11.1 الدقة في موعد بث المواجهات

يجب أن تبدأ كل المواجهات خلال البث في الوقت الذي تقدره ESL. لا يجب تأخير موعد بدء كل المواجهات خلال البث عن الوقت الذي حددته ESL. إذا لم يكن لاعب/فريق مستعدًا للعب، يجب إخطار ESL.

2.11.2 عدم الالتزام بموعد بث المواجهة

ستُفرض نقطتي (2) عقوبة بسيطة إذا لم يكن أحد المشاركين مستعدًا للعب في وقت البدء المعلن. وفي هذه المرحلة، سيتم اعتبارهم غائبين. إذا بثت ESL أو شركاؤها المواجهة، ستُمنح ثلاث (3) نقاط عقوبة بسيطة على أي تأخير في بداية المواجهة تسبب فيها الفريق.

2.11.3 غياب المشاركين

إذا لم يكن أحد المشاركين مستعدًا للعب حتى 15 دقيقة بعد بداية المواجهة المقررة،فإنه يُعدُّ غائبًا، وسيُكافئ المنافس بالفوز بسلسلة مواجهات كاملة. (يُقدر هذه المدة مشرف البث حين لا يظهر الفريق للمواجهة التي تُبث)

2.12إجراءات المواجهة

2.12.1 وسائط المواجهة

يجب أن يخزن المشاركون جميع وسائط المواجهة (لقطات الشاشة/العروض التجريبية/الإعادات/وما إلى ذلك) لمدة أسبوعين على الأقل بعد انتهاء المواجهة. إذا كان هناك احتجاج على المواجهة، يجب أن يخزن المشاركون التسجيلات لمدة أسبوعين على الأقل بعد إنهاء الاحتجاج وحله.

يجب إتاحة كل الإعادات أو العروض إذا طلب المسؤولين ذلك. تحتفظ ESL بالحق في تشغيل و/أو رفع العروض التي تم تسجيلها تحت إشراف ESL على مواقع ESL الإلكترونية.

2.13الاحتجاجات على المواجهة

2.13.1 التعريف

يكون الاحتجاج على المشكلات التي تؤثر في نتيجة المواجهة، قد يتم تقديم احتجاج حتى خلال مواجهة على أشياء مثل إعدادات لعبة غير صحيحة وغيرها من المسائل ذات الصلة. يكون الاحتجاج هو الاتصال الرسمي بين الأطراف وأي مشرف.

2.13.2قواعد الاحتجاج على مواجهة

يجب أن يحتوي الاحتجاج على معلومات تفصيلية حول سبب تقديمه، وكيف حدث الخلاف ومتى حدث. قد يتم رفض الاحتجاج إذا لم تُقدم الوثائق المناسبة. قول "إنهم غشاشون" فحسب لن يكون كافيًا. يحظر تمامًا تبادل الإهانات والرسائل العدائية في الاحتجاج وقد تؤدي إلى اكتساب نقاط عقوبة أو تغليب الطرف الآخر على الطرف الذي وجه الإهانة.

2.14المقابلات

بالنسبة لكل لعبة تُعرض في بث أعدته ESL، يجب أن يكون لاعب واحد أو مدرب من كل فريق متاحًا لإجراء مقابلة. يتعين على الفريق تقديم معلومات اتصال لإجراء مقابلة بناء على الطلب. ينبغي أيضًا أن يكون اللاعب متاحًا للتعليق بعد المواجهة. يجب أن يكون اللاعبون الفرديون متاحين دائمًا للمقابلات قبل المواجهة وبعدها.

2.15عرض الفيديو

في مقاطع الفيديو (على سبيل المثال: المقابلات، أو مقاطع الفيديو البارزة، أو ما شابه) التي تجريها بيئة لا تتحكم بها ESL، يجب الحفاظ على البيئة المحيطة/الخلفية المرئية محايدة ونظيفة وصالحة للتقديم. إذا كان الفريق يخطط لعرض أي من الجهات الراعية أو الشعارات أو الإعلانات (على سبيل المثال، في لافتة خلفية أو عناصر موضوعة)، يلزم مراجعة الإعدادات المقررة والموافقة عليها من قبل اتحاد الإدارة مسبقًا. في أي حالة، يُحظر الترويج الواضح لمنتجات الجهات الراعية (بما في ذلك الاستهلاك). لا يجوز أبدًا أن تظهر شعارات العلامة التجارية أكبر من وجوه اللاعبين على الشاشة.

3 قواعد الأحداث

3.1 المعدات

توفر ESL دائمًا أجهزة محمولة. بناءً على الانضباط ومرحلة البطولة، قد يتم توفير سماعات رأستلغي الضوضاء أيضًا.

3.2 الملابس

يجب على اللاعبين والفرق التأكد من أنهم جميعًا يرتدون زيًا موحد اللون خاصًا بالفريق، وسراويل طويلة وأحذية مغلقة (هذا يعني أن السراويل القصيرة أو الشبشب غير مسموح بهما). يحظر ارتداء أي نوع من القبعات. سيتم فرض عقوبات على الانتهاكات البسيطة لهذه القاعدة (غرامة 250 دولار بحد أدنى)، ولكن في الحالات الشديدة (على سبيل المثال لا الحصر، المحتوى المُسيء، وملابس فريق آخر، وما إلى ذلك)، لن يُسمح للاعبين ببدء مواجهاتهم قبل استبدال قطعة الملابس التي تمثل مشكلة. إذا كان الأمر ممكنًا ويُعد مناسبًا من قبل الإدارة، فستوفر ESL ملابس مناسبة للمشاركين غير الملتزمين وفقًا للقاعدة. ستُخصم تكلفة الملابس المقدمة من الجائزة المالية المدفوعة للمشاركين.
يُعد أي تأخير ناجم عن تغيير الملابس خطأ اللاعبين وستُفرض عليه عقوبة وفقًا لقواعد الانضباط.

3.3 المسؤولين

يجب إطاعة واتباع تعليمات المسؤولين دائمًا. قد يؤدي عدم فعل ذلك إلى منح نقاط عقوبة.

3.4 موجز اللاعب والبطولة

اختصاصات اللاعب والبطولة هي وثائق ستُرسل إلى المشاركين عبر البريد قبل البطولة. إنها تُعد امتدادات لدليل القواعد لحدث محدد غير متصل بالإنترنت وملزِمة بنفس القدر.

3.5 القائمة المرجعية التقنية

بعد إكمال عملية الإعداد، سيوقع اللاعب على القائمة المرجعية لمشرفي ESL. تضمن هذه العملية نزاهة النظام المستخدم للتنافس قبل بدء المواجهة. سيتم فرض نقطة (1) عقوبة بسيطة على التوقفات التقنية الناتجة عن المشكلات التي كان يمكن تجنبها إذا تم اتباع القائمة المرجعية بشكل مناسب. من خلال توقيع هذه الوثيقة، يؤكد المشاركون استعدادهم لبدء مواجهتهم كما هو مقرر. قد يتم إجبار المشاركين على بدء المواجهة حتى إذا فشلوا في إكمال هذه العملية بشكل صحيح.

3.6 الالتزامات الإعلامية

إذا قررت ESL أن لاعب أو أكثر من لاعب يجب أن يكونوا جزءًا من المقابلات (المقابلات القصيرة قبل/بعد المواجهة وجلسات المقابلات الأطول)، أو مؤتمر صحفي، أو جلسات توقيع أو التقاط صور أو فيديو، فلا يمكن للاعبين رفض ذلك ويجب أن يحضروا. سيكون لمعظم الأحداث يوم إعلامي إلزامي، حيث سيتم التقاط صور للمشاركين وتسجيل مقاطع لهم وإجراء مقابلات معهم بواسطة ESL لعرض الحدث.

سيتلقى المشاركون جدول وسائل الإعلام مسبقًا للاطلاع على طبيعة الأنشطة من هذا النوع التي تستغرق أكثر من 5 دقائق ومدتها وجدولها.

3.6.1 تفويت الالتزامات الإعلامية

سيؤدي عدم الالتزام بوسائل الإعلام أو الالتزامات المشابهة إلى فرض غرامات مالية. يعتمد نطاقها على التفاصيل. العقوبات التالية هي عقوبات معيارية على الحالات الأكثر شيوعًا:

- عدم الحضور بشكل كامل وفي الوقت المضبوط ليوم الوسائط الإعلامية: 4000 دولار + 5% من الجائزة المالية
- الظهور بشكل غير كامل أو متأخرًا أكثر من اللازم عن جلسة توقيع:
  - تفويت من 1 إلى 30% من التشكيلة: 600 دولار + 0.75% من مكاسب الجائزة المالية
  - تفويت من 31 إلى 50% من التشكيلة: 800 دولار + 1% من مكاسب الجائزة المالية
  - تفويت من 51 إلى 70% من التشكيلة: 1000 دولار +1.25% من مكاسب الجائزة المالية
  - تفويت من 71 إلى 99% من التشكيلة: 1200 دولار + 1.5% من مكاسب الجائزة المالية
  - 100% تفويت من التشكيلة: 2000 دولار + 2.5% من مكاسب الجائزة المالية
- الظهور بشكل غير كامل أو متأخر أكثر من اللازم عن مؤتمر صحفي:
  - تفويت من 1 إلى 30% من التشكيلة: 360 دولارًا + 0.45% من مكاسب الجائزة المالية
  - تفويت من 31 إلى 50% من التشكيلة: 480 دولارًا + 0.6% من مكاسب الجائزة المالية
  - تفويت من 51 إلى 70% من التشكيلة: 600 دولار +0.75% من مكاسب الجائزة المالية
  - تفويت من 71 إلى 99% من التشكيلة: 720 دولارًا + 0.9% من مكاسب الجائزة المالية
  - 100% تفويت من التشكيلة: 1200 دولار + 1.5% من مكاسب الجائزة المالية

يمكن تخفيض الغرامات إذا ظهر المشارك متأخرًا لكن مبكرًا بما يكفي لصنع المحتوى المطلوب/أو لحضور جلسة مقبولة. يمكن أيضًا تخفيض الغرامات بشكل أكبر إذا قدم المشارك إثبات على ظروف تخفف العقوبة. لن يشارك في عملية اتخاذ القرار بشأن هذا سوى ESL فقط.

3.7مناطق الألعاب

3.7.1 المأكولات والمشروبات والتدخين والسلوك

يُحظر إحضار أو أكل أي نوع من الطعام في مناطق البطولة ما لم يتم الإعلان عن غير ذلك. يحظر أيضًا التدخين أو التدخين الإلكتروني بشكل صارم. يُسمح للاعبين بتناول مشروبات ولكن فقط في الأكواب أو الزجاجات التي قدمتها ESL وتحت الطاولة فقط ما لم يُذكر غير ذلك. يحظر إصدار الضوضاء العالية واستخدام اللغة العدائية. يجب على المشاركين اتباع قواعد الفندق أو مكان الإقامة في أثناء الوجود في مناطق التدريب.
يمكن فرض نقاط عقوبة على أي انتهاكات.

3.7.2 وسائط قابلة للحذف

ويمنع منعًا باتًا ربط أو استخدام أي وسائط قابلة للنقل على أجهزة البطولة دون سابق فحص والموافقة من مديري البطولة.

3.7.3 كاميرات أو أجهزة مشابهة

لا يُسمح للمشاركين بجلب أي أجهزة إلكترونية أو كاميرات أو أجهزة مشابهة (مثل السجائر الإلكترونية) إلى منطقة اللعب ما لم يسمح مسؤولو البطولة بذلك مسبقًا. يجب تسليم مثل هذه الأجهزة إلى مسؤولي البطولة قبل بدء الاستعداد للمواجهة الأولى. الهواتف الشخصية قد تُجمع مسبقًا.

لا يُسمح للمشاركين بالتقاط صور و/أو أخذ أي تسجيلات على المسرح وخلال مراسم الافتتاح ما لم تأذن ESL بخلاف ذلك.

يُسمح بالنسخ الورقية للمستندات لأغراض تكتيكية بأحجام وأعداد معقولة (على سبيل المثال، دفتر ملاحظات).

3.7.4 العناصر غير المستخدمة

يجب حفظ العناصر غير الضرورية بشكل مُلح (على سبيل المثال، الملابس غير المستخدمة والحقائب وما إلى ذلك) بعيدًا كما وضحت ESL.

3.7.5 استخدام الأجهزة

يجب استخدام جميع الأجهزة التي تقدمها ESL لأغراض البطولة فقط. سيؤدي استخدام الأجهزة غير المصرح به (مثل تصفح وسائل التواصل الاجتماعي) إلى نقطة (1) عقوبة بسيطة..

3.8حقوق نشر الصور والوسائط الأخرى

بمشاركة جميع اللاعبين وأعضاء الفريق الآخرين تمنح ESL الحق في استخدام أي مواد تصوير فوتوغرافي أو مواد صوتية أو مقاطع فيديو على موقعها الإلكتروني أو لأي غرض ترويجي آخر.
بالإضافة إلى ذلك، يجب على كل لاعب توقيع نسختين من نموذج الإطلاق الذي سيحصلون عليه مسبقًا من أجل القراءة ويجب أن يوقعوه قبل بدء مواجهتهم الأولى.

3.9حفل الفائزين

يجب على المشاركين أن يبقوا في منطقة البطولة من أجل حفل الفائزين بعد نهائي البطولة.

3.10المناطق التي وفرتها ESL

لا يُسمح إلا بالأنشطة التسويقية التي سمحت بها ESL في أي من المناطق التي وفرتها ESL (مثل مناطق البطولة وغرف التدريب وغرف الفندق وما إلى ذلك).

4 جدول البطولة والتنسيق

4.1تنسيق البطولة

يتم تقسيم البطولة إلى مجموعتين منفصلتين. تُقام منافسات كل مجموعة لمدة ثلاثة أسابيع، إذ ستُتاح 6 مقاعد في المباريات التأهيلية المفتوحة لكل مجموعة. تجمع الفرق التي تشارك في المباريات التأهيلية المفتوحة نقاطًا مقابل مركزها في البطولة. ستتأهل أفضل 8 فرق تجمع أكبر قدر من النقاط بناء على أدائها إلى النهائيات المفتوحة. لكل مجموعة نهائيات خاصة بها. سيتم إعلان المزيد من المعلومات حول النهائيات المفتوحة وموسم التحدي والنهائي في تاريخ لاحق لأوروبا والشرق الأوسط وشمال أفريقيا. لا يوجد موسم تحدٍ في منطقة آسيا والمحيط الهادي وأمريكا الشمالية.

4.2جدول البطولة

4.2.1 المجموعة 1

اسم البطولة	تاريخ البطولة
مباراة تأهيلية مفتوحة #1	19 أبريل 2022
مباراة تأهيلية مفتوحة #2	20 أبريل 2022
مباراة تأهيلية مفتوحة #3	26 أبريل 2022
مباراة تأهيلية مفتوحة #4	27 أبريل 2022
مباراة تأهيلية مفتوحة #5	3 مايو 2022
مباراة تأهيلية مفتوحة #6	4 مايو 2022
النهائيات المفتوحة	12 مايو 2022

4.2.2 المجموعة 2

اسم البطولة	تاريخ البطولة
مباراة تأهيلية مفتوحة #1	17 مايو 2022
مباراة تأهيلية مفتوحة #2	18 مايو 2022
مباراة تأهيلية مفتوحة #3	24 مايو 2022
مباراة تأهيلية مفتوحة #4	25 مايو 2022
مباراة تأهيلية مفتوحة #5	31 مايو 2022
مباراة تأهيلية مفتوحة #6	1 يونيو 2022
النهائيات المفتوحة	9 يونيو 2022

4.2.3 موسم التحدي

لا يسري هذا الجدول إلا على منطقة أوروبا والشرق الأوسط وشمال أفريقيا.

اسم البطولة	تاريخ البطولة
يوم التحدي #1	28 يونيو 2022
يوم التحدي #2	30 يونيو 2022
يوم التحدي #3	5 يوليو 2022

يوم التحدي #4	7 يوليو 2022
يوم التحدي #5	12 يوليو 2022
يوم التحدي #6	14 يوليو 2022
يوم التحدي #7	19 يوليو 2022
يوم التحدي #8	21 يوليو 2022
نهائيات التحدي	24 أغسطس - 28 أغسطس 2022

4.3نظام توزيع النقاط للمباريات التأهيلية المفتوحة

المركز	**مقدار النقاط**
الأول	100
الثاني	75
الثالث - الرابع	55
الخامس إلى الثامن	35
التاسع إلى السادس عشر	20
المركز السابع عشر - المركز الثاني والثلاثون	10
المراكز من 33 إلى 64	5
المراكز من 65 إلى 128	3
المراكز من 129 إلى 256	0

5 قواعد اللعبة الخاصة

5.1ماهية المواجهات

ستُقام المواجهات بأشكال مختلفة وفقًا لمرحلة المنافسة. سنضع المفردات والتنسيقات على النحو التالي:

- **اللعبة** - هي مواجهة واحدة تُلعب في أوضاع وخرائط محددة مسبقًا.
- **المجموعة** - هي مواجهة تجمع الأفضل من ثلاث مجموعات أو خمس مجموعات تُلعب في أحد أوضاع اللعب التالية المتاحة في Brawl Stars:
  - جمع النجوم
  - جمع الجواهر
  - السرقة
  - كرة شجار
  - منطقة الاشتباك
  - ضربة قاضية
- **المباراة** - ستكون هناك مباراة تجمع الأفضل في مجموعة أو ثلاث مجموعات أو خمس مجموعات وفقًا لمرحلة البطولة. خلال المباريات التأهيلية المفتوحة، تتألف جميع المجموعات من 3 مواجهات.

سيتم دائمًا معرفة الوضع والخريطة المحددين مسبقًا وإرسالهما عبر Discord أو membermail.

5.1.1 الأفضل من مجموعة واحدة

يعني الأفضل من مجموعة واحدة أن اللاعبين سيلعبون مجموعة واحدة فقط في الوضع والخريطة المحددين مسبقًا:

- المواجهة الأولى
- المواجهة الثانية
- إذا انتهت النتيجة 1:1، فستكون هناك مواجهة ثالثة

5.1.2 الأفضل من ثلاث مجموعات

يعني أن اللاعبين سيلعبون حتى 3 مجموعات، ويتم إعلان الفريق فائزًا بمجرد فوزه بمجموعتين:
المجموعة 1 - وضع وخريطة 1:
- المواجهة الأولى
- المواجهة الثانية
- إذا انتهت النتيجة 1:1، فستكون هناك مواجهة ثالثة

المجموعة 2 - وضع وخريطة 2:
- المواجهة الأولى
- المواجهة الثانية
- إذا انتهت النتيجة 1:1، فستكون هناك مواجهة ثالثة

المجموعة 3 - وضع وخريطة 3 (تُقام في حال كانت نتيجة المجموعات 1:1):
- المواجهة الأولى
- المواجهة الثانية
- إذا انتهت النتيجة 1:1، فستكون هناك مواجهة ثالثة

5.1.3 الأفضل من خمس مجموعات

يعني أن اللاعبين سيلعبون حتى 5 مجموعات، ويتم إعلان الفريق فائزًا بمجرد فوزه بثلاث مجموعات:
المجموعة 1 - وضع وخريطة 1:
- المواجهة الأولى
- المواجهة الثانية
- إذا انتهت النتيجة 1:1، فستكون هناك مواجهة ثالثة

المجموعة 2 - وضع وخريطة 2:
- المواجهة الأولى
- المواجهة الثانية
- إذا انتهت النتيجة 1:1، فستكون هناك مواجهة ثالثة

المجموعة 3 - وضع وخريطة 3:
- المواجهة الأولى
- المواجهة الثانية
- إذا انتهت النتيجة 1:1، فستكون هناك مواجهة ثالثة

المجموعة 4 - وضع وخريطة 4 (تُقام في حال عدم فوز أي فريق بثلاث مجموعات):
- المواجهة الأولى
- المواجهة الثانية
- إذا انتهت النتيجة 1:1، فستكون هناك مواجهة ثالثة

المجموعة 5 - وضع وخريطة 5 (تُقام في حال عدم فوز أي فريق بثلاث مجموعات):
- المواجهة الأولى
- المواجهة الثانية
- إذا انتهت النتيجة 1:1، فستكون هناك مواجهة ثالثة

5.2 الخرائط

يحتوي كل وضع لعبة على خرائط خاصة به. سيرسل فريق المشرفين الخرائط قبل بدء كل بطولة. سيتم نشرها وتثبيتها على قناة Snapdragon Pro Series على Discord وإرسالها عبر membermail إلى جميع اللاعبين ESL الذين يربطون حسابهم على ESL بالبريد الإلكتروني.

الخرائط والطرق التي سيتم استخدامها خلال المنافسة:
منطقة الاشتباك - المواجهات المتوازية، وحلقة النار، والتنافس المتسارع
الضربة القاضية - النطاق الذهبي، والفينكس المشتعل، وصخرة بيلي
السرقة - البطاطا المشتعلة، والجسر البعيد، والمنطقة الآمنة
جمع النجوم - الكعكة ذات الطبقات، والنجم المضيء، وموسم الجفاف
كرة شجار - الاستاد الخارق، والركلة الساحقة، والميادين المخادعة
جمع الجواهر - منجم هاردروك، وكريستال آركيد، والصراخ المزدوج

5.3 التصنيف

لا تنطبق قاعدة التصنيف إلا في موسم التحدي والنهائيات. لا تحتوي المباريات التأهيلية المفتوحة على أي تصنيف خاص - ستُوضع جميع الفرق عشوائيًا. يحدد التصنيف الترتيب الأولي الذي يتلقاه كل فريق قبل بداية مخطط نهائيات المتحدي. سيتحدد التصنيف بناءً على التصنيف النهائي لكل فريق في موسم التحدي.

لن يُعتد بأي روابط في التصنيف من خلال سجلات الفرق ضد بعضها بعضًا. في حال انتهاء مواجهة بالتعادل بين فريقين (ولم يحسم أحدهما الفوز بأي طريقة) لهما التصنيف ذاته، سيتم تحديد تصنيف الفريقين عن طريق قطعة نقود.

5.4تغييرات المواجهة

يجوز لـESL تغير موعد بدء المواجهة كما تراه مناسبًا. ستُخطر ESL جميع اللاعبين المعنيين في أقرب فرصة ممكنة.

5.5حجم القائمة

لا يمكن للفريق أن يملك سوى ثلاثة (3) لاعبين في تشكيلة الفريق النشطة ولاعب (1) واحد بديل. لا يُسمح بإجراء تغييرات في غير فترة النقل المحددة. سيُسمح للفرق بإجراء تغييرات كاملة على القائمة بين المجموعات بشرط ألا تكون مؤهلة لموسم التحدي.

5.6أقفال القائمة

سيتم تطبيق قفل قائمة الفريق في النهائيات المفتوحة وموسم التحدي ونهائيات التحدي من السلسلة.

سيتم قفل القوائم، ما يمنع حدوث أي تغييرات في القائمة عندما يتقدم فريق إلى النهائيات المفتوحة.
أي فريق يتأهل إلى النهائيات المفتوحة أو موسم / نهائيات التحدي سيتم تطبيق قفله في قائمته وسيُسمح له بإجراء تغيير على قائمة واحدة فقط خلال مدة المسابقة.

عندما يتأهل الفريق إلى النهائيات المفتوحة أو موسم التحدي أو نهائيات التحدي، ستبدأ القواعد التالية في الانطباق عليه:

- يمكن للفرق إضافة لاعب واحد فقط
- يمكن أن تستبعد الفرق اللاعبين كما تشاء، لكن يجب أن تتكون القائمة من لاعبين على الأقل في جميع الأوقات (حتى بين أيام اللعب)
- إذا كان لدى فريق 4 لاعبين ويريد إضافة لاعب جديد، فسيتعين عليه دائمًا إزالة لاعب من القائمة أولًا.
- إذا كان لدى فريق 3 لاعبين ويريد إزالة لاعب من القائمة، فسيتعين عليه دائمًا إضافة لاعب على الفور.
- وقد تُرفض مثل هذه الطلبات بناء على الوقت وعوامل أخرى.
- القوائم مغلقة على صفحة ESL Play، لذا لا يتمكن الفريق من إجراء التغييرات على القائمة إلا بعد التواصل مع إدارة البطولة أولاً.

سيتمكن أي فريق غير مؤهل إلى موسم التحدي أو النهائيات بعد النهائيات المفتوحة من تغيير أي لاعبين في الفريق أو جميعهم. لتنفيذ مثل هذه التغييرات، يُرجى تقديم تذكرة دعم تطلب إلغاء قفل فريقك لإجراء تغييرات إذا كنت ترغب في الاحتفاظ بصفحة الفريق كما هي.

5.7قواعد داخل اللعبة

5.7.1 اختيار البطل

خلال جميع مراحل الموسم، سيُسمح للفرق بتغيير أبطالهم في الفترات الفاصلة بين المباريات. يمكن لكلا الفريقين اختيار البطل ذاته.

5.7.2 إصدارات أبطال جدد

سيتم تعطيل جميع الأبطال الجدد الذين تم إصدارهم بعد أسبوعين (2) من تاريخ يوم المواجهة المحدد ولن يكونوا متاحين خلال تلك الفترة. لكن سيظل الأبطال الجدد متاحين للعب في أي يوم مباراة آخر يحدث بعد أسبوعين (2) على الأقل من تاريخ الإصدار.

5.7.3 إيقاف خطورة الأبطال

سيوقف كل فريق بطلًا طوال مدة المواجهة. لا يمكن استخدام كل الأبطال الذين تم إيقافهم على يد أي من الفريقين طوال مدة المواجهة. يتم إجراء عمليات إيقاف الأبطال باستخدام وظيفة طاقة المواجهة في Brawl Stars.

5.7.4 دعوة المعركة

سيتلقى كل فريق دعوته تلقائيًا. لا ينبغي على الفرق إنشاء الردهات يدويًا (مسموح بذلك فقط بقرار الإدارة).

5.7.5 فقدان اتصال اللاعبين

اللاعبون مسؤولون عن الاتصال بالإنترنت، وفي حالة فقدوا الاتصال، يجب على فريقهم متابعة المواجهة لتصبح اثنين ضد ثلاثة

5.7.6 النتائج

يتم نقل النتائج إلى الموقع الإلكتروني تلقائيًا. يمكن لإدارة البطولة أيضًا أن تطلب من اللاعبين تأكيدًا يدويًا، لذلك يتعين على كلا الفريقين أخذ لقطة شاشة في نهاية المواجهة، لنتمكن من رؤية النتيجة الصحيحة، ثم نرفعها على موقع ESL عند الحاجة. إذا كان لديك اعتراض على نتيجة المواجهة، يُرجى فتح تذكرة احتجاج. يمكن تجريد كلا اللاعبين من الأهلية إذا لم يكن هناك دليل كافٍ للإعلان عن الفائز.

5.7.7 التعادل

في حالة التعادل في أي من أوضاع اللعبة، يجب على الفرق إعادة لعب الوضع ذاته فور الانتهاء، ما لم يأمر المشرفون بخلاف ذلك. سيُسمح للاعبين باستخدام أبطال مختلفين وقوى نجوم وأدوات مختلفة.

5.8تعذُّر الحضور / عدم الحضور

لكل لاعب 15 دقيقة لحضور المواجهة (تاريخ البدء + 15 دقيقة). سيؤدي الحضور بعد 15 دقيقة إلى خسارة افتراضية. يجب على الفريق المنتظر فتح تذكرة احتجاج لطلب إقرار نتيجة الفوز الافتراضي. يُرجى وضع التالي في الاعتبار، إذا ظهر اللاعب في الوقت المناسب لكنه يحتاج إلى المغادرة لتسوية أمر ما، فلن يتم احتساب ذلك على أنه عدم حضور إذا لم يعد بعد 15 دقيقة من وقت بداية المواجهة. سيؤدي إساءة استخدام هذا الاستثناء إلى خسارة افتراضية للمواجهة. يُرجى فتح تذكرة احتجاج إذا كنت تشعر بأن اللاعب يسيء استخدام هذه القاعدة.

5.9 التنازل / الانسحاب

في حالة وجود فريق متصل بالإنترنت، ولعب معركة واحدة على الأقل ولكنه لا يستجيب في غضون 10 دقائق لأي من طرق الاتصال التي لدينا على ESL Play (تذكرة احتجاج أو رسالة شخصية)، فسيخسر افتراضيًا، ما يؤدي إلى عدم تأهله في البطولة.

6 انتهاك القواعد والعقوبات وهيئة نزاهة الرياضات الإلكترونية

تعتبر ESL وبطولاتها جزءًا من هيئة نزاهة الرياضات الإلكترونية. يعني ذلك أن جميع قواعد وأنظمة الهيئة تنطبق على جميع بطولات ESL. يمكنك البحث عنها في موقعهم الإلكتروني https://esic.gg/.
يُقصد بالفقرات الفرعية التالية إعطاء انطباع عن الأشياء المحظورة. لمزيد من المعلومات المفصلة يُرجى زيارة موقع ESIC الإلكتروني.

6.1قواعد السلوك

يجب على كل مشارك التصرف باحترام مع ممثلي ESL والصحفيين والمشاهدين والشركاء واللاعبين الآخرين. مطلوب من المشاركين تمثيل الألعاب الإلكترونية وESL والرعاة بشكل مشرف. يسري هذا على السلوك داخل اللعبة وكذلك في المحادثات والرسائل والتعليقات وغيرها من الوسائط. ونتوقع من اللاعبين أن يتصرفوا وفقًا للقيم التالية:

- التعاطف: معاملة الآخرين كما تريد أن تُعامل.
- النزاهة: كن أمينًا، التزم، والعب بنزاهة.
- الاحترام: أظهر الاحترام لجميع الأشخاص الآخرين، بما في ذلك زملاء الفريق، والمنافسين، وموظفي الحدث.
- الشجاعة: كن شجاعًا في المنافسة وفي الدفاع عن الحق.

يجب ألا ينخرط المشاركون في المضايقة أو توجيه خطاب الكراهية إلى أحد بأي شكل. يتضمن هذا، على سبيل المثال لا الحصر:

- خطاب الكراهية أو السلوك المسيء أو الاعتداء اللفظي فيما يتعلق بالجنس، والهوية الجنسية، والتعبير، والميول الجنسي، والعرق، والإثنيّة، والإعاقة، والمظهر المادي أو حجم الجسم، أو العمر، أو الديانة.
- الترصّد أو الترويع (جسديًا أو عبر الإنترنت).
- الرسائل المزعجة أو الهجوم أو الاختطاف أو التحريض على تعطيل البث أو وسائل التواصل الاجتماعي.
- نشر معلومات تحديد هوية أشخاص آخرين أو التهديد بنشرها ("استقاء المعلومات الشخصية").
- اهتمام جنسي غير مرغوب فيه. يتضمن هذا، تعليقات غير مرغوب فيها أو دعابات أو محاولات تقرّب جنسية.
- الدعوة أو التشجيع على أي سلوك من المذكورين أعلاه.

يُرجى الرجوع إلى AnyKey Keystone Code لمعرفة المزيد عن السلوك الرياضي الجيد. راجع ESIC Code of Conduct لقواعد السلوك والجزاءات المفصلة
سيؤدي انتهاك قواعد السلوك هذه إلى الحصول على نقاط عقوبة. في حالة تكرار أو حدوث انتهاكات صارمة، قد تتضمن العقوبات التجريد من الأهلية أو الحظر من أحداث ESL المستقبلية.

6.2الغش

6.2.1 برامج مكافحة الغش

أي استخدام للبرمجيات التي يمكن اعتبارها غشًا محظورة تمامًا. تحتفظ إدارة البطولةبالحق في تحديد ما الذي يمكن اعتباره غشًا.

6.2.2 إساءة استخدام المعلومات

يحظر تمامًا خلال المواجهة التواصل مع أشخاص غير مرتبطين بالمواجهة، وينطبق الشيء نفسه بشأن استخدام معلومات من مصادر خارجية في لعبتك (مثل عمليات البث).

6.2.3 عقوبات الغش

عند اكتشاف الغش في حدث ستكون النتيجة (نتائج) المواجهة (المواجهات) محل الشك باطلة. سيفقد اللاعب أهليته، ويتخلى عن جائزته المالية ويتم حظره من جميع مسابقات ESL لمدة 5 سنوات عادة. ويمكن أن تقل هذه المدة، إن كانت ظروف التخفيف ذات أهمية، ولكنها قد تصبح أعلى في حالة وجود ظروف مشددة.
في منافسات الفريق، سيُستبعد الفريق من حدث ESL حينما يحدث الغش.

6.2.4 طرق اكتشاف الغش

تحتفظ ESL بالحق في استخدام طرق مختلفة لتفتيش المشاركين ومعداتهم، مع أو دون إعلام مسبق.

6.3تعاطي المواد المنشطة

6.3.1 رفض الخضوع للفحص

رفض الخضوع للفحص يُعد تعاطيًا للمواد المنشطة ستكون العقوبات كما هي بالنسبة لحالات تعاطي المواد المنشطة الشديدة.

6.3.2 قائمة المواد المحظورة والأساليب

قائمة المواد والأساليب المحظورة التي وضعتها هيئة نزاهة الرياضات الإلكترونية (ESIC) صالحة لبطولات ESL. يمكن العثور على القائمة هنا:
https://esic.gg/codes/esic-prohibited-list/
ويُعد أي استخدام غير مسموح به لهذه المواد يعتبر تعاطيًا للمنشطات.

6.3.3 الأدوية الموصوفة

إذا كان لدى اللاعبين وصفة طبية صالحة للمادة الموجودة على قائمة الوكالة العالمية لمكافحة المنشطات، يجب عليهم إرسال دليل إلى إدارة البطولة قبل اليوم الأول من البطولة (الموعد النهائي في الوقت المحلي). قد يخضعون إلى فحص تعاطي المواد المخدرة ولكن النتيجة الإيجابية لمادة لها وصفة طبية سيتم تجاهلها.

6.3.4 عقوبات تعاطي المنشطات

حالات التعاطي الخفيفة سيتم إعطاؤها إنذار وقد يُمنح المشارك نقاط عقوبة بسيطة.

ستعاقب الحالات الخطيرة (أي استخدام المخدرات التي تحتوي على مواد تعزيز الأداء مثل Aderall) ببطلان النتائج التي تم تحقيقها تحت تأثير المادة وحظر من سنة إلى سنتين (1-2)، ومصادرة أموال الجائزة، بالإضافة إلى تجريد المشارك من الأهلية.
إن ثبت أن اللاعب مذنب بتعاطي المنشطات بعد انتهاء آخر مواجهة من مواجهات البطولة بـ24 ساعة على الأقل، سيحصل اللاعب على حظر كذلك، لكن ستبقى نتائج البطولة كما هي ولا توجد عواقب على الفريق. ولن يتم معاقبة الحالات الخفيفة على الإطلاق بعد مرور هذه المدة.

6.4استخدام الكحول أو العقاقير المؤثرة على العقل أخرى

الاشتراك في مباراة، سواء كانت عبر الإنترنت أو خارجه، تحت تأثير الكحول أو المخدرات المنشطة الأخرى، حتى لو لم تكن من بين المواد المُعاقب عليها في 4.3.2 ممنوع تمامًا وقد يؤدي إلى العقاب الشديد. يُسمح للمشارك بالاستهلاك المتوسط للكحول خارج ساعات البطولة الجارية، إذا لم يتعارض مع القانون المحلي/الوطني.

6.5الرهان

لا يجوز إشراك أي من اللاعبين أو مديري الفرق أو الموظفين أو إدارة المنظمات المشاركة في المراهنة أو المقامرة، أو المشاركة مع مراهنين أو مقامرين، أو تزويد أي أحد بأي معلومات يمكن أن تساعدهم في الرهان أو المقامرة، سواء بطريقة مباشرة أو غير مباشرة، في أي من مواجهات أو بطولة ESL بشكل عام. أي رهان أو مقامرة ضد مواجهات منظمتك سيؤدي إلى إقصاء المنظمة فورًا و فرض حظر لمدة سنة على الأقل من جميع منافسات ESL لجميع الأشخاص المشاركين. سيتم معاقبة أي انتهاك آخر وفقًا لتقدير إدارة البطولة.

6.6التلاعب بالمنافسة

عرض المال/المزايا، أو توجيه تهديدات أو ممارسة الضغط على أي شخص مشترك مع ESL بهدف التأثير على نتيجة المواجهة يُعد تلاعبًا في المنافسة. يُعد المثال الأكثر شيوعًا هو عرض المال على خصمك ليسمح لك بالفوز.

6.6.1 العقوبات على التلاعب بالمنافسة

عند الكشف عن محاولة التلاعب بالمنافسة في ESL ستكون نتيجة (نتائج) المواجهة (المواجهات) محل الشك باطلة. سيكون اللاعب غير مؤهل، وسيتخلى عن جائزته المالية ويتم حظره من جميع مسابقات ESL لمدة تتراوح بين عام وعامين (1-2). يمكن تطبيق غرامة مالية.
في منافسات الفرق، سيُستبعد الفريق من حدث ESL عند حدوث المحاولة.

6.7التلاعب بنتائج المواجهات

يُعد استخدام أي وسيلة للتلاعب بنتيجة مواجهة لأغراض لا تحقق فائدة في البطولة المعنية تلاعبًا بنتائج المواجهة. المثال الأكثر شيوعًا هو خسارة مواجهة عن قصد للتلاعب برهان على المواجهة.

6.7.1 العقوبات على التلاعب بنتائج المواجهات

عند الكشف عن التلاعب في نتائج المواجهات في ESL، ستكون نتيجة (نتائج) المواجهة (المواجهات) المذكورة باطلة. سيفقد اللاعب أهليته، ويتخلى عن جائزته المالية ويتم حظره من جميع مسابقات ESL لمدة 5 سنوات عادة. ويمكن أن تقل هذه المدة، إن كانت ظروف التخفيف ذات أهمية، ولكنها قد تصبح أعلى في حالة وجود ظروف مشددة. يمكن تطبيق غرامة مالية.

6.8قيود إصدار العقوبات

ويمكن إصدار العقوبات لمدة محدودة من الزمن بعد وقوع الحادث. في حالة الغش والتلاعب بنتائج المواجهات، تحدد هذه المدة بـ10 أعوام. بالنسبة للمخالفات مثل انتحال الشخصية أو التزوير أو الكذب بشأن المعلومات الشخصية ذات الصلة من الناحية القانونية (الاسم أو العمر أو الجنسية أو الإقامة...)، فتصبح المدة 5 سنوات. قد تنتهي صلاحية المخالفات الأقل خطورة.

6.9حظر من الناشر أو هيئة نزاهة الرياضات الإلكترونية

تحتفظ ESL بالحق في رفض مشاركة اللاعبين الذين لديهم حظر سارٍ من ناشر اللعبة في بطولات ESL.
سيتم أيضًا احترام حظر ESIC وتنفيذه في ESL.

6.10انتهاك آداب الإنترنت

من أجل لعبة منظمة وممتعة، فإن من الضروري أن يمتلك جميع اللاعبين روحًا رياضية وعادلة. خرق هذه القاعدة سيتسبب في منح من واحدة (1) إلى ستة (6) نقاط عقوبة بسيطة. أهم وأكثر المخالفات تكرارًا مذكورة في الأسفل. ومع ذلك، يجوز للإدارة تعيين عقوبات على أنواع من انتهاك آداب الإنترنت غير مذكورة صراحة (مثل المضايقة).

6.10.1 السلوك العام

يمتنع جميع المشاركين في جميع الأوقات عن التصرف السيئ أو غير المرغوب أو السلبي تجاه أي شخص مشارك في البطولة بأي طريقة.
يمتنع جميع المشاركين في جميع الأوقات عن أي إجراء أو عدم اتخاذ أي إجراء قد يتسبب لأي شخص مرتبط بالبطولة بالإساءة إلى سمعته أو الازدراء أو الفضيحة أو السخرية أو إفساد العلاقات
العامة أو القيمة التجارية لأي من الأطراف المعنية. يتضمن هذا تعليقات مهينة تستهدف ESL وشركاءها أو منتجاتهم في المقابلات أو التصريحات و/أو قنوات التواصل الاجتماعي.

6.10.2 الإهانات

ستُفرض عقوبات على جميع الإهانات التي تحدث فيما يتعلق بـESL. ينطبق هذا بشكل أساسي على الإهانة أثناء المواجهة لكن أيضًا على موقع ESL الإلكتروني (المنتديات، التعليقات على المواجهة، سجلات زوار اللاعبين، تذاكر الدعم والاحتجاج وما إلى ذلك.). سيتم فرض عقوبات على برامج الدردشة الفورية أو البريد الإلكتروني أو وسائل التواصل الأخرى إذا كان يمكن ربطها بـESL والأدلة واضحة.
يمكن أن تؤدي حالات الإساءة الشديدة بشكل خاص مع التصريحات المتطرفة أو التهديد بالعنف الجسدي إلى عقوبات أشد بكثير بما في ذلك استبعاد اللاعب أو فقدان الأهلية.
وفقًا لطبيعة الإهانة وشدتها سيتم فرض العقوبة على اللاعب أو الفريق في رابطة الفرق. قد يُمنع اللاعبون في منافسات الفرق أيضًا من اللعب لمدة أسبوع مهاجمات أو أكثر.

6.10.3 الرسائل المزعجة

يُعتبر النشر المفرط للرسائل العبثية أو المسيئة أو العدوانية على أنها رسائل مزعجة في ESL.
ستُفرض عقوبة على إرسال الرسائل المزعجة على الموقع الإلكتروني (المنتديات، تعليقات المواجهات، سجلات زوار اللاعبين وتذاكر الدعم والاحتجاج وما إلى ذلك) بناءً على طبيعة وشدة المخالفة.

6.10.4 الرسائل المزعجة داخل اللعبة

ستُمنح ثلاث (3) نقاط عقوبة بسيطة إذا أُسيء استخدام خواص الدردشة بهدف إزعاج المنافس أو تعطيل مجرى اللعبة بشكل عام. جميع خواص الدردشة موجودة من أجل التواصل بكفاءة مع المنافس ومشرفي المواجهات.

6.10.5 إضرار أو إفساد

ستُفرض غرامة على المشاركين الذين يفعلون أشياء قد تتسبب أو تؤدي بالفعل إلى الإضرار بالغرف أو الأثاث أو المعدات أو الأغراض المشابهة أو إفسادها.
ستُفرض الغرامة بناءً على تكلفة استعادة الحالة الأصلية، والجهود المبذولة لإصلاح المسألة، والإضرار بالسمعة مع أطراف ثالثة/العامة.

6.11 سلوك غير رياضي

من أجل لعبة منظمة وممتعة، فإن من الضروري أن يتّسم سلوك جميع اللاعبين بروح رياضية. أهم وأكثر المخالفات تكرارًا مذكورة أدناه. ومع ذلك، يجوز للإدارة فرض عقوبات على أي نوع من أنواع السلوك المنافي للروح الرياضية غير المذكور صراحةً.

6.11.1 تزوير نتائج المواجهة

إذا ضُبط فريق يقوم بإدخال نتائج زائفة إلى المواجهة في صفحة المواجهات، أو يحاول بطرق أخرى أن يزوّر نتيجة المواجهة مثل تزييف وسائط المواجهة، فسيُمنح الفريق ما يصل إلى أربع (4) نقاط عقوبة بسيطة. (وسائط المواجهة كلها مرفوعات بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر: لقطات الشاشة، والعروض التجريبية، والنماذج وما إلى ذلك.)

6.11.2 منتحل الشخصية/المحتال

سيُمنع أي لاعبين متورطين في التزوير أو انتحال شخصية لاعب من المشاركة في ثلاث مواجهات كحد أدنى، وسيُمنح أيضًا نقطة (1) عقوبة شديدة لكل واقعة.

6.11.3 خداع المشرفين أو اللاعبين

يجوز معاقبة أي محاولات لخداع اللاعبين المنافسين أو المشرفين أو أي شخص آخر مرتبط ESL بفرض من نقطة (1) إلى أربع نقاط عقوبة بسيطة.

7 الامتثال لشروط الخدمة

7.1 ESL

يوافق جميع اللاعبين على شروط استخدام ESL و سياسة خصوصية ESL بالتسجيل والاشتراك.

7.2 Supercell

بالتسجيل والاشتراك يوافق جميع اللاعبين على شروط استخدام Supercell وقواعد بطولة Supercell ويؤكدون على أن حساباتهم تحتفي بكل المتطلبات.

8 إشعار حقوق النشر

جميع المحتويات التي تظهر في هذه الوثيقة هي ملكية ESL Gaming GmbH أو يتم استخدامها بإذن من المالك. قد يشكل التوزيع غير المصرح به أو النسخ أو التغيير أو أي استخدام آخر للمادة الواردة في هذه الوثيقة، بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر أي صورة تجارية أو رسم أو نص أو محاكاة أو صورة، خرقًا لقوانين حقوق النشر والعلامات التجارية، ويمكن محاكمتهم بموجب القانون الجنائي و/أو القانون المدني.

لا يجوز نسخ جزء من محتوى هذه الوثيقة بأي شكل أو بأي وسيلة أو تخزينه في قاعدة بيانات أو نظام استرجاع، باستثناء الاستخدام الشخصي، دون أذونات مكتوبة من ESL Gaming GmbH.

جميع المحتويات في هذه الوثيقة دقيقة على حد علمنا. لا تتحمل ESL Gaming GmbH أي مسؤولية عن أي خطأ أو إغفال. نحتفظ بالحق في تغيير المحتوى والملفات على موقعنا الإلكتروني (بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر، eslameing.com وintelextrememasters.com وesl-one.com وجميع النطاقات الفرعية) في أي وقت دون إشعار أو إخطار مسبق.