Snapdragon Pro Series

Clash of Clans

دليل القواعد

التحديث الأخير: 09.06.2022

مقدمة

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

يجب أن نتذكر أنه دائمًا ما تكون إدارة البطولة التي تحتوي على الكلمة الأخيرة وأن المقررات التي لا يدعمها على وجه التحديد، أو مفصلة في هذا الكتاب الداخلي، قد تتخذ في حالات قصوى للحفاظ على اللعب العادل والحسابات الرياضية.

نأمل في ESL أن تكون مشاركات أو متفرعة أو تصادع منافسة ممتعة للمشاركة، وسنبذل قصارى جهدنا لجعلها منافسة عادلة وممتعة ومثيرة لجميع المشاركين.

بالأصالة
موظفي ESL

جدول المحتويات

8 التعاريف
8 نطاق الصلاحية
8 المنطقة
8 الخصوصية
8 العقوبات
8 تعاريف ونطاق العقوبات
8 نقاط عقوبة ثانوية
8 نقاط العقاب الرئيسية
8 الغرامات النقدية
8 التعليق/Bans
8 إخلاء الأهلية
8 الأساليب الإضافية للعقاب
8 مزيج من العقوبات
8 العقوبات على الجرائم المتكررة
9 الحظر الشامل للعبة ونقاط العقوبات خارج ESL
9 مطابقات حية
9 الأنظمة
9 منظمة البطولة

9 أحكام عامة
9 متطلبات وقيود المشاركة
9 القيود الإقليمية على المشاركين
9 بلد المنزل/المنطقة
9 رفض المشاركة
10 تغييرات القواعد
10 صلاحية القواعد
10 اتفاقات إضافية
10 التواصل
10 Discord
10 السرية
10 تفاصيل اللاعب
10 حسابات اللعبة
10 اللعب مع حسابات لعبة غير صحيحة
10 حسابات الفرق
10 أسماء الفرق
10 التغييرات في حسابات الفرق
10 قيود الجهة الراعية
10 محتوى معين
10 بدء مباراة
10 التطابقات المستخدمة في البث
11 عدم السماح بقراءة لمطابقة البث
11 لا يظهر المشاركون
11 مطابقة الإجراءات
11 مطابقة الوسائط
11 مطابقة الاحتجاجات
11 التعريف
11 قواعد الاحتجاج على المواجهة

مطابقة البث 11
الحقوق 11
التنازل عن هذه الحقوق 11
مسؤولية اللاعب 11
الموافقة على الدفق/إعادة الإرسال 11
المقابلات 11
عرض الفيديو 11

قواعد البطولة 12
حجم الفريق 12
قفل القائمة 12
تغيير القائمة 12
فترة النقل المحددة 12
تعريفات تغيير القائمة 12
تغيير حساب اللعبة 12
استخدام بطاقات هويات اللاعبين الصحيحة 12
عشائر الفرق 12
تغيير العشيرة 12
مطابقة التغييرات 13
المعلقون والمذيعون 13
التصنيف 13
التحديات الهرمية 13
نوع التحدي الهرمي 13
قيود التحدي الهرمي 13
نشر ضربات وتخطيطات القاعدة 13

الجدول 13
الموسم 1 13
المباريات الهرمية التأهيلية المفتوحة #1 13
النهائيات المفتوحة #1 13
المباريات الهرمية التأهيلية المفتوحة #2 13
النهائيات المفتوحة #2 13
موسم التحدي 13
أوروبا والشرق الأوسط وشمال إفريقيا 14
أمريكا الشمالية 14
نهائيات التحدي 14
بطولة تصفية الموسم 1 14
الموسم 2 14
افتح مؤهلات:الخمول#1 14
الفواصل المفتوحة رقم 1 14
أمريكا الشمالية 14
أوروبا والشرق الأوسط وشمال إفريقيا 14
افتح مؤهلات:الخمول#2 14
الفواصل المفتوحة رقم 2 14
أمريكا الشمالية 14
أوروبا-MENA 14
موسم التحدي 14
أمريكا الشمالية 14
أوروبا-MENA 14
نقود التحدي 14

14 تنسيق
15 المباريات التأهيلية المفتوحة
15 مراكز المباريات الهرمية التأهيلية المفتوحة
15 مراكز الموسم 2 من البطولة الهرمية لأوروبا والشرق الأوسط وشمال أفريقيا
15 النهائيات المفتوحة
15 الموسم 1 من النهائيات المفتوحة
15 النهائيات المفتوحة للموسم 2
15 أمريكا الشمالية
15 أوروبا-MENA
15 متطلبات المباريات التأهيلية المفتوحة
15 موسم التحدي
16 نقود التحدي
16 الموسم 1 بطولة التصفية

16 أموال الجائزة
16 الجائزة المالية
16 خصم على الجوائز بسبب نقاط العقوبات
16 خصم على الجوائز بسبب الغرامات المالية
16 سحب أموال الجائزة
16 نقل أموال الجائزة
17 تحديد الجوائز الخاصة بأوروبا والشرق الأوسط وشمال أفريقيا (الموسم 1)
17 مرحلة Snapdragon Mobile المفتوحة
17 Snapdragon Mobile Challenge
18 تحديد الجوائز الخاصة بالموسم 2 لأوروبا والشرق الأوسط وشمال أفريقيا

18 قواعد اللعبة الخاصة
18 إصدار اللعبة
18 تصحيح
18 مستوى العشيرة
18 مستوى Town Hall
18 مستوى القوات
18 قيود القوات
18 قيود الهجوم
18 أعضاء العشيرة
18 مرحلة Splinine Mobile Open
19 مرحلة Snapdragon Mobile Challenge
19 سجل الحرب
19 قيود الحرب
19 دعوات الحرب
19 وقت التحضير والحرب
19 المواجهات غير المذاعة
19 المواجهات المذاعة
19 فترات الهجوم
20 ترتيب الهجوم
20 حسم الفوز
20 حسم الفوز في المواجهات
20 حسم الفوز بالمراكز
20 النتائج

20 قطع / فقدان الاتصال بالخادم

قطع الاتصال قبل بدء الهجوم 20
قطع الاتصال بعد بدء الهجوم 20

سلوك اللاعب 20
النزاهة التنافسية 20
الامتثال 20
مشاركة الحساب 20
الأجهزة 21
البرمجيات والأجهزة 21
التحضير للعبة 21
المسائل الفنية 21
التواصل الصوتي 21
كاميرات اللاعبين 21

قواعد الأحداث 21
المعدات 21
الملابس 21
المسؤولين 21
موجز اللاعب والبطولة 21
القائمة المرجعية 22
التزامات وسائل الإعلام 22
تفويت الالتزامات الإعلامية 22
مناطق الألعاب 22
المأكولات والمشروبات والتدخين والسلوك 22
وسائط قابلة للإزالة 22
كاميرات أو أجهزة مشابهة 22
العناصر غير المستخدمة 22
استخدام الأجهزة 22
الصور وغيرها من الحقوق الإعلامية 23
حفل الفائزين 23
المناطق التي تم تقديمها 23

انتهاكات القاعدة والعقوبات والتسجيل 23
قواعد السلوك 23
الغش 23
البرامج 23
إساءة استعمال المعلومات 23
العقوبات على الغش 23
طرق اكتشاف الغش 23
تعاطي العقاقير 24
رفض الاستخدام 24
قائمة المواد والطرق المحظورة 24
الأدوية المقدمة للسرير 24
العقوبات على تعاطي العقاقير 24
استخدام الكحول أو المخدرات النفسية الأخرى 24
تنصيب 24
التلاعب بالمنافسة 24
العقوبات على لاعب المنافسة 24
تحديد التطابق 24
العقوبات على تحديد التطابق 24
قيود إصدار العقوبات 24

حظر الناشر أو ESIC 24
بوليت 25
السلوك العام 25
العزل 25
التركيب 25
لعبة داخل اللعبة 25
الأضرار أو التأخر 25
سلوك غير مرغوب فيه 25
نتائج مباراة البيع 25
القرعة/faker 25
أو اللاعبين الرائعات 25

الامتثال لشروط الخدمة 25
ESL 25
Supercell 25

إشعار حقوق النشر 26

1 التعاريف

1.1 نطاق الصلاحية

يُدار الحدث كجزء من البطولات الرياضية الإلكترونية بواسطة ESL Gaming GmbH.
هذا هو دليل القواعد الأساسي المعمول به للحدث، وللمشاركين به، ولجميع المواجهات في نطاق الحدث. يقر المشارك بمشاركته بأنه يفهم جميع القواعد ويقبلها.

1.2 المنطقة

بالنسبة إلى أحداث Snapdragon Pro Series في Clash of Clans، فإن العالم يُقسم إلى 2 مناطق رئيسية كما يلي:

- أمريكا الشمالية: الولايات المتحدة الأمريكية، وكندا، وجامايكا، والمكسيك، وبورتوريكو
- دول أوروبا ألبانيا، الجزائر، أندورا، النمسا، البحرين، بلجيكا، البوسنة والهرسك، بلغاريا، كرواتيا، قبرص، جمهورية التشيك، الدنمارك، مصر، إستونيا، فنلندا، فرنسا، جورجيا، ألمانيا، جبل طارق، اليونان، الكرسي الرسولي (دولة الفاتيكان)، المجر، أيسلندا العراق، إيرلندا إسرائيل، إيطاليا، الأردن، كازاخستان، الكويت، قيرغيزستان، لاتفيا، لبنان، الجماهيرية العربية الليبية، ليختنشتاين، ليتوانيا، لوكسمبورغ، مالطا، مولدوفا، موناكو، الجبل الأسود، المغرب، هولندا، النرويج، عمان، الأراضي الفلسطينية (المحتلة)، بولندا، البرتغال، قطر، رومانيا، المملكة العربية السعودية، صربيا، سلوفاكيا، سلوفينيا، إسبانيا، السويد، سويسرا، طاجيكستان، تونس، تركيا، تركمانستان، أوكرانيا، الإمارات العربية المتحدة، المملكة المتحدة، أوزبكستان واليمن

1.3 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 كمعالجات البيانات وعن قوانين الخصوصية المعمول بها لكل بلد مشارك.

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

1.4 العقوبات

1.4.1 تعاريف 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 يمكن فيها الطعن في القرار. يقتصر تقديم دعاوى الاستئناف على حامل الترخيص أو المتحدث الرسمي المُعين باسمه.

1.4.1.1 نقاط عقوبة ثانوية

يتم إعطاء نقاط جزائية بسيطة للحوادث الصغيرة مثل عدم تحميل وسائل التواصل المطلوبة أو عدم كفاية البيانات أو عدم كفاية المعلومات عن حساب فريق أو غيرها من المواد ذات الصلة، وهكذا. كل نقطة جزئيةتخصم من نسبة مئوية واحدة (1%) من الجائزة الإجمالية التي حصل عليها الفريق أو اللاعب في المنافسة.

1.4.1.2 نقاط العقاب الرئيسية

يتم إعطاء نقاط جزرية كبيرة للحوادث الكبرى مثل خداع المعدادات، وذلك دون إظهار التطابق مع التطابق أو إلغاء القواعد المتكررة وما إلى ذلك. كل خصم على عقوبة الإعدام يحتوي على عشرة في المائة (10%) من إجمالي الأموال الممنوحة لهذه المنافسة.

1.4.1.3 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.

1.4.1.4 Bans/التعليق

يتم منح Bans أو التعليق لحوادث شديدة الخطورة مثل استغلال لاعب غير مسموح به أو استخدامه. يمكن منحهم إما لأي لاعب أو منظمة.

1.4.1.5 إخلاء الأهلية

سيحدث عدم الأهلية في حالات انتهاك القواعد الأكثر حدة. فقد قام المشارك غير المؤهّل بمصادرة أموال جميع الأموال التي تم جمعها من أجل المنافسة في المسألة ومنحها حتى نهاية تلك المنافسة. في مسابقات الفريق، تم حظر المنظمة وجميع أعضائها حتى نهاية تلك المنافسة.

1.4.1.6 الأساليب الإضافية للعقاب

في حالات خاصة، يمكن لإدارة البطولة تحديد طرق أخرى للعقاب ومتابعتها.

1.4.2 مزيج من العقوبات

الأساليب المنصوص عليها في القائمة غير حصرية ويمكن تقديمها بالاقتران كما هو موضح في إدارة البطولة.

1.4.3 العقوبات على الجرائم المتكررة

تنطبق جميع العقوبات المبينة في هذا الدليل على مرتكبي المخالفات لأول مرة. سيُعاقب على تكرار المخالفات بشكل أكثر حدة من المذكور في القسم المختص بهذه القواعد عادةً، بما يتناسب مع العقوبة المذكورة هناك.

1.4.4 الحظر الشامل للعبة ونقاط العقوبات خارج ESL

لا ينطبق الحظر من البطولة ونقاط العقاب خارج ESL عادة عليها إلا عندما تُفرض العقوبة من قبل الناشر/ المطور تحت أي مسمى. قد تنطبق بعض الاستثناءات حسب تقدير فريق الإدارة.

1.5 مطابقات حية

يشير مصطلح "الخطامات الحية" إلى التطابق الذي يحدث في موقع عام خلال الأحداث والمطابقات في الاستوديو أو مطابقات للبث بواسطة ESL أو شريك رسمي.

1.6 الأنظمة

الألعاب المعروضة حاليًا في Snapdragon Pro Series هي:

- Clash of Clans
- Brawl Stars
- PUBG Mobile
- Asphalt 9
- Clash Royale
- Free Fire
- Legends of Runeterra

قد تكون هناك ألعاب جانبية أو ألعاب جديدة تتم إضافتها إلى أي نقطة.

1.7 منظمة البطولة

يتم تنظيم الحدث بواسطة ESL. تعمل ESL بواسطة ESL Gaming GmbH.
ESP فيش GmbH
Schanzenstr. 23
Köln 51063
ألمانيا
/https://www.eslgaming.com

2 أحكام عامة

2.1 متطلبات وقيود المشاركة

للمشاركة، يجب عليك استيفاء الشروط التالية:

- يجب أن يحمل جميع اللاعبين وثائق سفر صالحة جاهزة للاستخدام (مثل التأشيرات إذا لزم الأمر) قبل المشاركة
- يجب أن تكون جميع اللاعبين في الموسم 16 عامًا أو أكبر من بداية البطولة الأولى من الموسم
- يجب تسجيل جميع اللاعبين على منصة ESL Play
- يجب أن يجتاز جميع اللاعبين التحقق من اللعب النزيه، والمشاركة بحسابات نظيفة، والتحلي بالروح الرياضية الجيدة

إذا كنت لا تفي بهذه المتطلبات فسوف تعتبر غير مؤهلة. في حالة عدم استيفاء فريق لأي أو كل المتطلبات المؤهلة لـSnapdragon Mobile Challenge وكلها، يُستبعد الفريق ويأخذ الفريق التالي في الترتيب مكانه. إذا كان فريق ما مؤهلاً لتحدي Snapdragon Mobile Challenge من خلال المواجهات الهرمية #1 أو أول نهائي مفتوح، فلا يمكن أن يشارك الفريق وكل أعضائه في المواجهات الهرمية #2. لا يمكن أن يتأهل فريق أو لاعب إلا مرة واحدة. إذا وصل فريق إلى النهائي المفتوح الأول لكنه ليس مؤهلًا لـSnapdragon Mobile Challenge، فله الحق في الانضمام إلى المواجهات الهرمية #2.

2.1.1 القيود الإقليمية على المشاركين

لا يجوز لأي فريق أو أي لاعب أن يسعى للحصول على نفس الحدث من أكثر من بلد أو منطقة.

2.1.2 بلد المنزل/المنطقة

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.

2.2 رفض المشاركة

تحتفظ ESL بالحق في رفض مشاركة أي فريق أو لاعب لأي سبب وحذر.

2.3تغييرات القواعد

تحتفظ ESL بالحق في إجراء تعديلات على دليل القواعد مع أو دون إشعار مسبق إلى اللاعبين. تحتفظ ESL بالحق في إصدار أحكام تتعارض حتى مع دليل القواعد هذا في الحالات القصوى، للحفاظ على اللعب النزيه والروح الرياضية. مديرو البطولة هم صناع القرار لجميع الحالات والنزاعات التي قد تحدث وليست مكتوبة في دليل القواعد هذا.

2.4صلاحية القواعد

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

2.5اتفاقات 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.

2.6التواصل

Discord 2.6.1

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

2.7السرية

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.

2.8تفاصيل اللاعب

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

2.9حسابات 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.

2.9.1 اللعب مع حسابات لعبة 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.

2.10حسابات الفرق

2.10.1 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.

2.10.2 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.

2.11قيود الجهة الراعية

2.11.1 محتوى معين

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.

2.12بدء مباراة

2.12.1 التطابقات المستخدمة في البث

يجب أن تبدأ جميع المطابقات خلال البث عند تعليقها، وفقًا لتقدير ESL. يجب أن تبدأ جميع المطابقات خلال البث في وقت لاحق من الوقت الذي تحدده ESL. إذا لم يكن فريق/فريق مستعدا للطلب، يجب إخطار ESP.

2.12.2 عدم السماح بقراءة لمطابقة البث
يمكن منح اثنين (2) من نقاط عقوبة القصر إذا لم يكن أحد المشاركين مستعدين للعب في وقت البدء المعلن. وفي هذه المرحلة، سيتم منح عدم عرض. إذا بثت ESL أو شركاؤها المواجهة، ستُمنح ثلاث (3) نقاط عقوبة بسيطة على أي تأخير في بداية المواجهة تسبب فيها الفريق.

2.12.3 لا يظهر المشاركون
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)

2.13مطابقة الإجراءات

2.13.1 مطابقة الوسائط
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 جميع الدفعات أو النسخ المتماثل إذا طلب من المسؤولين. تحتفظ ESL بالحق في اللعب و/أو تحميل مواقع ESL على المواقع الإلكترونية، جميع الدفعات المسجلة في ترتيب ESL.

2.14مطابقة الاحتجاجات

2.14.1 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.

2.14.2قواعد الاحتجاج على المواجهة
يجب أن يحتوي الاحتجاج على معلومات تفصيلية حول سبب تقديم الاحتجاج، وكيف كان الاختلاف قد حدث وعندما يحدث الاختلاف. قد يتم رفض احتجاج إذا لم تقدم الوثائق المناسبة. لن تقوم كلمة بسيطة "بشش". ويحظر حظرا صارمًا على العزل والهواء، وقد تؤدي إلى فرض نقاط جزائية أو أن الاحتجاج ضد الطرف العازل.

2.15مطابقة البث

2.15.1 الحقوق
تمتلك ESL Gaming GmbH جميع حقوق بث ESL. يتضمن هذا على سبيل المثال لا الحصر: بث shoutcast، أو بث الفيديو (مثل بث تفاعل اللاعبين)، أو الإعادات، أو العروض التجريبية، أو البث التلفزيوني.

2.15.2 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.

2.15.3 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.

2.15.4 الموافقة على الدفق/إعادة الإرسال
سيُدقق موظفو ESL في اللاعبين أو مقدمو البث أو أفراد المجتمع الذين يرغبون في بث أو إعادة بث أي أجزاء من Snapdragon Pro Series مع ESL، وسيمنحون مدونة قواعد السلوك المناسبة للتوقيع. ستلتزم جميع أجهزة الدفق والمحتوى بمدونة السلوك هذه عندما يتم التلاعب بمراحل التيارات أو التلاعب بجميع أحداث ESL ذات الصلة.

لطلب الإذن بأن يصبح أحد محركات المحتوى المعتمد، يرجى إرسال رسالة بريد إلكتروني إلى عنوان البريد الإلكتروني التالي بناءً على منطقتك:

أمريكا الشمالية: مقدم الخدمةna@eslgaming.com
أوروبا والشرق الأوسط وشمال أفريقيا: مقدم الخدمةemea@eslgaming.com

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

2.16المقابلات

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.

2.17عرض 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 البطولة

3.1حجم الفريق

لا يمكن للفريق أن يملك سوى خمسة (5) لاعبين في تشكيلة الفريق النشطة واثنين (2) من اللاعبين البدلاء.

3.2قفل القائمة

سيُطبق قفل القائمة على الفرق فور تسجيلهم طوال مدة كل من البطولتين الهرميتين وكذلك كامل Snapdragon Mobile Challenge.

3.3تغيير القائمة

3.3.1 فترة النقل المحددة

لا يُسمح بإجراء تغييرات في غير فترة النقل المحددة. سيُسمح للفرق بإجراء تغيير قائمة واحد (1) خلال التواريخ التالية.

- أوروبا والشرق الأوسط وشمال أفريقيا: من 6 يونيو إلى 14 يونيو.
- أمريكا الشمالية: من 6 يونيو إلى 16 يونيو.

3.3.2 تعريفات تغيير القائمة

عندما يتأهل فريق ما لـSnapdragon Mobile Challenge، تبدأ القواعد التالية في أن تطبق عليهم:

- يمكن للفرق إضافة لاعب واحد (1) في كل موسم فقط
- يمكن أن تستبعد الفرق اللاعبين بحرية، ولكن يجب أن تتكون القائمة من 4 لاعبين على الأقل في جميع الأوقات (حتى بين أيام اللعب)
- إذا كان لدى فريق 7 لاعبين ويريد إضافة لاعب جديد، فسيتعين عليه دائمًا إزالة أحدهم أولًا.
- إذا كان لدى فريق 5 لاعبين ويريد إزالة أحد اللاعبين، 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 لم يتأهل لـSnapdragon Mobile Challenge بعد المواجهات الهرمية المفتوحة #1 أو النهائي المفتوح #1، من تغيير أي من اللاعبين في الفريق أو كلهم. من أجل تغييرات القائمة، يرجى تكوين فريق جديد على ESL Play بالقائمة الجديدة وتسجيل الاشتراك في المواجهات الهرمية #2 باستخدام ذلك الفريق الجديد. يمكنك أيضًا إرسال تذكرة دعم تطلب إلغاء قفل فريقك لإجراء التغييرات إذا كنت ترغب في الاحتفاظ بصفحة الفريق كما هي.

3.4تغيير حساب اللعبة

لا يجوز للاعبين تغيير الحسابات/أسماء الحسابات بحرية بمجرد بدء مشاركتهم في السلسلة. قد تُفرض عقوبات على التغييرات في الحسابات دون إذن من إدارة البطولة.
قد تقرر إدارة البطولة في حالات خاصة السماح بتغييرات الحساب/الاسم إذا تم إرسال طلب عبر تذكرة دعم.
تحتفظ إدارة البطولة بالحق في إجراء تعديلات على الحسابات/الأسماء مع أو دون إشعار مسبق إلى اللاعبين وفقًا للمبادئ التوجيهية للسلسلة.

3.5استخدام بطاقات هويات اللاعبين الصحيحة

يجب على جميع اللاعبين تسجيل الاشتراك وربط بطاقة هوية اللاعب الحقيقية الخاصة بهم على حساب ESL Play لديهم قبل التسجيل أو عند التسجيل. لا بد من اعتماد إدارة البطولة لأي تضاربات بين البيانات المسجلة والبيانات داخل اللعبة من خلال تذكرة دعم قبل بداية البطولة. قد يؤدي عدم اتباع هذه القاعدة إلى الإقصاء. تحتاج جميع الفرق المشاركة إلى 5 لاعبين فرديين ذوي 5 حسابات فردية بحد أدنى.
بعد قبول اللاعبين في المواجهات الهرمية لن يُسمح لهم بتغيير بطاقات هوياتهم.

3.6عشائر الفرق

يُسمح لجميع اللاعبين بالانضمام لعشيرة واحدة فقط من العشائر المشاركة في Snapdragon Pro Series. يجوز أن يكون المشاركون في عشائر متعددة داخل اللعبة شريطة ألا تكون تلك العشائر الإضافية غير مشاركة في Snapdragon Pro Series. يُسمح للاعبين الذين يختارهم فريق جديد خلال فترة النقل بالانضمام إلى عشائرهم الجديدة، ولكن يجب أن يتركوا أي عشائر شاركوا معها سابقًا.

3.7تغيير العشيرة

لا يجوز للاعبين والفرق تغيير العشائر بحرية بمجرد بدء مشاركتهم في السلسلة. قد تُفرض عقوبات على التغييرات في العشيرة دون إذن من إدارة البطولة.
قد تقرر إدارة البطولة في حالات خاصة السماح بالحساب/الاسم إذا تم إرسال طلب عبر تذكرة دعم.
تحتفظ إدارة البطولة بالحق في إجراء تعديلات على العشائر/الأسماء مع أو دون إشعار مسبق إلى اللاعبين وفقًا للمبادئ التوجيهية للسلسلة.

3.8مطابقة التغييرات

قد تؤجل ESL الموعد أو وقت بدء المواجهة حسب تقديرها الخاص. ستُخطر ESL جميع اللاعبين المعنيين في أقرب فرصة ممكنة.

3.9المعلقون والمذيعون

يجب على الفرق السماح للمعلقين والمذيعين في عشائرهم إذا طُلب منهم.

3.10التصنيف

يحدد التصنيف الترتيب الأولي الذي يتلقاه كل فريق قبل بداية كل مرحلة من مراحل البطولة حتى تتم مطابقته مع فريق آخر. سيكون التصنيف لجميع مراحل التأهيل المبدئية عشوائيًا. سيُحدد التصنيف في جميع المراحل الأخرى للبطولة بناءً على مراكز الفرق في التصنيفات الحالية. على سبيل المثال، سيحصل الفريق الفائز في المواجهة التأهيلية الأولى على أفضل رقم تصنيف ممكن (1)، وسيتلقى الفريق الأخير في التأهيل أسوأ رقم تصنيف ممكن.

3.11 التحديات الهرمية

3.11.1 نوع التحدي الهرمي

لا يمكن لعب المواجهات الهرمية إلا عبر خيار المتحدي الفوري.

3.11.2 قيود التحدي الهرمي

يمكن أن يحصل كل فريق على تحدٍ واحد (1) مفتوح في كل مرة. سيؤدي الإخفاق في حضور مواجهة بسبب لعب الفريق بالفعل في مواجهة تحدٍ آخر إلى خسارة افتراضية.

3.12نشر ضربات وتخطيطات القاعدة

أثناء مرحلة Open Ladder من البطولة، يُحظر نشر ضرباتك و / أو تخطيط القاعدة لخصمك دون موافقة كتابية مسبقة منهم. وهذا يشمل على سبيل المثال لا الحصر نشره عبر Twitter و YouTube و Discord والرسائل الخاصة.

يجب طلب الموافقة الكتابية وتقديمها في قسم التعليقات في صفحة مباراة ESL Play.

سيؤدي عدم الالتزام بهذه القاعدة إلى خسارة افتراضية لجميع المباريات التي لم يتم استيفاء هذا المطلب فيها. في الحالات الشديدة ، يمكن زيادة العقوبة.

4 الجدول

4.1الموسم 1

4.1.1 المباريات الهرمية التأهيلية المفتوحة #1

3 أسابيع من المواجهات الهرمية المفتوحة من 12 أبريل حتى 29 أبريل في كل يوم ثلاثاء وخميس وجمعة.

4.1.2 النهائيات المفتوحة #1

يوم واحد من مجموعة الإقصاء المزدوج في 8 مايو.

4.1.3 المباريات الهرمية التأهيلية المفتوحة #2

3 أسابيع من المواجهات الهرمية المفتوحة من 10 مايو حتى 26 مايو في كل يوم ثلاثاء وخميس وجمعة.

أثناء الأسبوع الأخير من Open Ladder #2 سيتم نقل يوم اللعب من 27 مايو (الجمعة) إلى يوم 25 مايو (الأربعاء).

4.1.4 النهائيات المفتوحة #2

يوم واحد من مجموعة الإقصاء المزدوج في 5 يونيو.

4.1.5 موسم التحدي

4.1.5.1 أوروبا والشرق الأوسط وشمال إفريقيا

4 أسابيع من دوري الكل ضد الكل من 15 يونيو حتى 6 يوليو.

4.1.5.2 أمريكا الشمالية

4 أسابيع من دوري الكل ضد الكل من 17 يونيو حتى 8 يوليو.

4.1.6 نهائيات التحدي

سيتم الإعلان عن المزيد من المعلومات في وقت لاحق.

4.1.7 بطولة تصفية الموسم 1

سيتم إعلان المزيد من المعلومات في تاريخ لاحق.

4.2الموسم 2

4.2.1 افتح مؤهلات:الخمول#1

3 أسابيع من المواجهات الهرمية المفتوحة من 4 أكتوبر حتى 21 أكتوبر في كل يوم ثلاثاء وخميس وجمعة.

4.2.2 الفواصل المفتوحة رقم 1

4.2.2.1 أمريكا الشمالية

يوم واحد من مجموعة الإقصاء المزدوج في 30 أكتوبر.

4.2.2.2 أوروبا والشرق الأوسط وشمال إفريقيا

يوم واحد من مجموعة الإقصاء الفردي في 30 أكتوبر.

4.2.3 افتح مؤهلات:الخمول#2

3 أسابيع من المواجهات الهرمية المفتوحة من 1 نوفمبر حتى 18 نوفمبر في كل يوم ثلاثاء وخميس وجمعة.

4.2.4 الفواصل المفتوحة رقم 2

4.2.4.1 أمريكا الشمالية

يوم واحد من مجموعة الإقصاء المزدوج في 27 نوفمبر.

4.2.4.2 أوروبا-MENA

يوم واحد من مجموعة الإقصاء الفردي في 27 نوفمبر.

4.2.5 موسم التحدي

4.2.5.1 أمريكا الشمالية

4 أسابيع من دوري الكل ضد الكل من 7 ديسمبر حتى 18 يناير.

4.2.5.2 أوروبا-MENA

في الموسم 2، لن يكون لمنطقة أوروبا والشرق الأوسط وشمال إفريقيا موسم تحدٍ وستنتهي الأقسام مع النهائيات المفتوحة.

4.2.6 نقود التحدي

سيتم إعلان المزيد من المعلومات في تاريخ لاحق.

5 تنسيق

5.1المباريات التأهيلية المفتوحة

ستتمكن الفرق من التنافس في موسمي مواجهات هرمية منفصلين. سيكون كل منهما مواجهات هرمية لمدة 3 أسابيع بها 3 أيام مباريات في الأسبوع. تبدأ جميع الفرق مع 1000 نقطة هرمية وستتحرك في النظام الهرمي بناءً على الفوز والخسارة طوال المرحلة. ستتقدم الفرق مع النقاط الأكثر في الموسم كما هو موضح أدناه.

في الموسم 1، سيؤهل موسمي المواجهات الهرمية فريقين إلى موسم التحدي مباشرة، وستؤهل كل مواجهة هرمية 8 فرق للنهائي المفتوح الخاص بها.

في الموسم 2، بالنسبة إلى أمريكا الشمالية سيؤهل موسمي المواجهات الهرمية فريقين إلى موسم التحدي مباشرة، وستؤهل كل مواجهة هرمية 8 فرق للنهائي المفتوح الخاص بها.

بما أنه لن يكون هناك موسم تحدٍ في الموسم 2 بالنسبة إلى منطقة أوروبا والشرق الأوسط وشمال أفريقيا، فسيؤهل موسمي المواجهات الهرمية 8 فرق للنهائي المفتوح الخاص بها.

5.1.1 مراكز المباريات الهرمية التأهيلية المفتوحة

الإيداع	الجائزة
الأول	مؤهل تلقائيًا لمرحلة التحدي
من الثاني إلى التاسع	مؤهل للنهائيات المفتوحة

5.1.2 مراكز الموسم 2 من البطولة الهرمية لأوروبا والشرق الأوسط وشمال أفريقيا

الإيداع	جائزة
من الأول إلى الثامن	مؤهل للملفات المفتوحة

5.2النهائيات المفتوحة

5.2.1 الموسم 1 من النهائيات المفتوحة

سيتنافس الثمانية فرق المؤهلين من موسم المواجهات الهرمية في مجموعة إقصاء مزدوجة. سيتم لعب المجموعة في يوم واحد إلى أن يُحدد أفضل 3 فرق.

سيتقدم أعلى 3 فرق من كل نهائي مفتوح إلى موسم التحدي. سيؤهل النهائيان المفتوحان 6 فرق إلى موسم التحدي.

5.2.2 النهائيات المفتوحة للموسم 2

5.2.2.1 أمريكا الشمالية

8 أفرقة مؤهلة من موسم الخمول الخاص بالتنافس في قوس القضاء المزدوج. سيتم لعب الأقواس في يوم واحد إلى أن يتم تحديد أفضل ثلاثة أفرقة.

سيتقدم أعلى 3 فرق من كل عملية فتح إلى موسم التحدي. ستخضع الفواصل المفتوحة 2 فرق لموسم التحدي.

5.2.2.2 أوروبا-MENA

سيتنافس الثمانية فرق المؤهلون من موسم المواجهات الهرمية في مجموعة إقصاء فردية. سيتم لعب المجموعة في يوم واحد.

5.2.3 متطلبات المباريات التأهيلية المفتوحة

يجب على جميع الفرق المشاركة في 10 مواجهات هرمية على الأقل من أجل التأهل إلى النهائي المفتوح والجوائز للموسم. سيتم استبعاد أي فريق لا يلعب 10 مواجهات على الأقل من منطقتهم المؤهلة، وستنتقل جميع الفرق التي تليها منطقة واحدة لكل منها من أجل سد الثغرة الناتجة من استبعاده.

5.3موسم التحدي

سيتنافس 8 فرق (المواجهات الهرمية #1 المركز 1، من المركز 1 إلى 3 في النهائي المفتوح #1، المركز 1 بالمواجهات الهرمية #2، من المركز 1 إلى 3 في النهائي المفتوح #2) في موسم دوري الكل ضد الكل (ستلعب الفرق ضد بعضها مرة واحدة) على مدار 4 أسابيع لتحديد الـ 4 فرق الأفضل.

سيتقدم أفضل 4 فرق إلى موسم التحدي.

في الموسم 2، لن يكون لمنطقة Activision-MNA موسم اختراق وستنتهي الفرقة مع الفواصل المفتوحة.

5.4نقود التحدي

سيتم إعلان المزيد من المعلومات في تاريخ لاحق.

5.5الموسم 1 بطولة التصفية

في الموسم 1، سيحصل الفائز ببطولة التصفية على تذكرة ذهبية إلى بطولة العالم لـClash of Clans لعام 2022.

سيتم إعلان المزيد من المعلومات في تاريخ لاحق.

6 أموال الجائزة

6.1الجائزة 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.

6.1.1 خصم على الجوائز بسبب نقاط العقوبات

تشير كل عقوبة إلى أن المشاركة التي يحصل عليها أحد المشتركين خلال حدث أو مؤهلاً يعاقب عليها الخصم مقابل الأموال. الاستقطاعات هي كما يلي:

- بالنسبة إلى كل نقطة جزئية، سيحدث خصم إجمالي على الجائزة بنسبة 1% .
- لكل نقطة جزاء رئيسي، سيتم خصم إجمالي خصم إجمالي قدره 10% .

يتم حساب الخصم من إجمالي أموال الجائزة الممنوحة للمشاركين في نهاية الجزء الأخير من المسابقة المعنية، بما في ذلك على كل من الإنترنت و دون الاتصال بجوائز على الإنترنت، ولكن باستثناء الجزء الذي يُقصد به تعويضنا عن نفقات السفر (إن وجدت). ستتم إضافة أموال الخصم بشكل متناسب مع الفرق الآخرين؛ وبالتالي لن يتم فقدان أموال جائزة عن طريق نقاط العقوبات.

تجدر الإشارة إلى أن فريق حصل على جوائز عالية للغاية في إجمالي عدد مراحل البطولة قد يكون غير مؤهل.

6.1.2 خصم على الجوائز بسبب الغرامات المالية

لا يتم إعادة توزيع الغرامات النقدية على المشتركين الآخرين إلا بعد إزالتها من تجربة الفريق المعني.

6.1.3 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.

6.1.4 نقل أموال الجائزة

سيتم إرسال أموال الجائزة كنقل مصرفي أو فوق PayPal. لن يؤدي عدم تقديم معلومات كافية عن المدفوعات التي سيتم استكمالها إلى المدفوعات. إذا لم يقم أحد المشاركين بجمع ذنبه أو استرداد شيك خلال سنة من تاريخ الدفع الأولي فقد تم مصادرة الجوائز.

6.2تحديد الجوائز الخاصة بأوروبا والشرق الأوسط وشمال أفريقيا (الموسم 1)

6.2.1 مرحلة Snapdragon Mobile المفتوحة

يجرى التوزيع على كل موسم مواجهات هرمية. *جميع الجوائز مدرجة بالدولار وخاضعة لأسعار صرف العملات.

المركز	الجائزة
الأول	1750 دولارًا
2	1250 دولارًا
3	750 دولارًا
4	500 دولار
الخامس	300 دولار
السادس	AED 200
السابع	150 دولارًا
الثامن	100 دولار

6.2.2 Snapdragon Mobile Challenge

*جميع الجوائز مدرجة بالدولار وخاضعة لأسعار صرف العملات.

مكان	الجائزة
الأول	20000 دولار
2	10000 دولار
3	7500 دولار
4	5000 دولار
5	3000 دولار
6	2000 دولار
7	1500 دولار
8.8	1000 دولار

6.3تحديد الجوائز الخاصة بالموسم 2 لأوروبا والشرق الأوسط وشمال أفريقيا

يجرى التوزيع كل نهائيات مفتوحة. *جميع الجوائز مدرجة بالدولار وخاضعة لأسعار صرف العملات.

الإيداع	الجائزة
الأول	AED 2000
2	AED 1000
3	AED 500
4	AED 500
5	AED 250
6	AED 250
7	AED 250
8.8	AED 250

7 قواعد اللعبة الخاصة

7.1إصدار اللعبة

يجب على جميع اللاعبين تثبيت أحدث نسخة من اللعبة للمشاركة في الألعاب التي استضافتها ESL. يجب تثبيت التحديثات قبل بدء البطولة.

7.2تصحيح

ستُلعب جميع المواجهات على ملف التصحيح الموجود على الخوادم المباشرة في وقت المواجهة.

7.3مستوى العشيرة

يُسمح للفرق بالمشاركة مع عشائر من أي مستوى.

7.4مستوى Town Hall

يجب على اللاعبين استخدام حساب يحتوي على أعلى مستوى Town Hall متوفر على الخوادم المباشرة في وقت المواجهة. قد لا يشارك اللاعبون ذوو مستوى Town Hall أقل من الأعلى.

7.5مستوى القوات

قد يستخدم اللاعبون قوات من أعلى مستوى أو ما أدناه.

7.6قيود القوات

- يُسمح باستخدام الأحداث والقوات المؤقتة خلال Snapdragon Pro Series كلها حتى تحدد إدارة البطولة خلاف ذلك.
- يُسمح باستخدام القوات الفائقة خلال Snapdragon Pro Series كلها حتى تحدد إدارة البطولة خلاف ذلك.
- يُسمح باستخدام التعزيزات داخل اللعبة والعناصر السحرية خلال Snapdragon Pro Series كلها حتى تحدد إدارة البطولة خلاف ذلك.

7.7قيود الهجوم

يمكن لكل لاعب استخدام هجوم واحد فقط. صالح في جميع مراحل البطولة.

7.8أعضاء العشيرة

7.8.1 مرحلة Splinine Mobile Open

إلى جانب أعضاء الفرق الأخرى المشاركة في Snapdragon Pro Series، يحق لأي شخص أن يكون في العشيرة. يتحمل قائد الفريق مسؤولية اختيار الأعضاء المناسبين للحرب الودية. سيؤدي عدم فعل ذلك إلى خسارة افتراضية.

7.8.2 مرحلة Snapdragon Mobile Challenge

لأولئك اللاعبين الـ7 فقط الأهلية ليكونوا في العشيرة، والمشاركة في الحرب الودية، والذين يكونون جزءًا من فريق ESL Play نفسه وأكد عليهم قائد الفريق مسبقًا. يجب إعداد العشائر على وضع الدعوة فقط عندما تكون في مستوى Town Hall ومتطلبات الميدالية الأدنى.

7.9سجل الحرب

كل فريق مسؤول عن إعداد سجل الحرب الخاص به على الوضع العام.

7.10قيود الحرب

كل فريق مسؤول عن عدم كونه في أي حرب أخرى، بينما يحاول بدء الحرب الودية. سيؤدي عدم مواجهتك لتحدٍ بسبب كونك نشطًا في حرب أخرى إلى خسارة افتراضية.
تُطبق قيود الحرب على اللاعبين بشكل منفرد، لذا تأكد من توافر جميع لاعبيك، وإلا فلن تكون متاحًا لتحديات الحرب الودية.

7.11دعوات الحرب

خلال المراحل المفتوحة، على الفريق على الجانب الأيسر من صفحة المواجهات أن يستضيف لعبة ويرسل دعوة إلى الفريق المنافس لحرب ودية من 5 لاعبين مقابل 5 لاعبين.
يجب إرسال الدعوة بالإعدادات التالية:

- فترة التحضير: 5 دقائق
- فترة المعركة: 30 دقيقة
- عدد الهجمات: 1

بالنسبة للمواجهات التي تُبث بثًا مباشرًا، سيتواصل أحد أعضاء إدارة البطولة مع الفرق المعنية لبدء الحروب من داخل العشائر. ستُفرض عقوبة على بدء حرب مذاعة دون موافقة إدارة البطولة.

7.12وقت التحضير والحرب

7.12.1 المواجهات غير المذاعة

يجب أن تكون المواجهات غير المذاعة ذات فترة تحضيرية تبلغ 5 دقائق وفترة معركة تبلغ 30 دقيقة.

7.12.2 المواجهات المذاعة

يجب أن تكون المواجهات المذاعة ذات فترة تحضيرية تبلغ 5 دقائق وفترة معركة تبلغ 45 دقيقة.

7.13فترات الهجوم

تسري فترات الهجوم على المواجهات المذاعة فقط. تحدد الهجمات الأولى على أساس تصنيف الفرق (انظر 3.11. التصنيف).
تعد فترات الهجوم بمنزلة مبدأ توجيهي، وسيُمنح اللاعبون توجيهات من قبل إدارة البطولة حول وقت بدء هجماتهم.

الجدول الزمني لترتيب الهجمات		
الهجوم	وقت الحرب المتبقي	الفريق - المهاجم
1	37 دقيقة 0 ثانية	الفريق الأدنى في التصنيف - اللاعب 1
2	33 دقيقة 0 ثانية	الفريق الأعلى في التصنيف - اللاعب 1
3	29 دقيقة 0 ثانية	الفريق الأدنى في التصنيف - اللاعب 2
4	25 دقيقة 0 ثانية	الفريق الأعلى في التصنيف - اللاعب 2
5	21 دقيقة 0 ثانية	الفريق الأدنى في التصنيف - اللاعب 3
6	17 دقيقة 0 ثانية	الفريق الأعلى في التصنيف - اللاعب 3
7	13 دقيقة 0 ثانية	الفريق الأدنى في التصنيف - اللاعب 4
8	09 دقائق 0 ثانية	الفريق الأعلى في التصنيف - اللاعب 4
9	05 دقائق 0 ثانية	الفريق الأدنى في التصنيف - اللاعب 5

10	01 دقيقة 0 ثانية	الفريق الأعلى في التصنيف - اللاعب 5

7.14ترتيب الهجوم

في أثناء المواجهات المذاعة، يكون إلزاميًا على الفرق تقديم قائمة للبطولة تحتوي على الترتيب الذي سيهاجم به لاعبوهم في الحرب. يجب تقديم القائمة بحلول آخر 5 دقائق في الحرب (بعد 40 دقيقة من وقت الحرب المتبقي).

7.15حسم الفوز

7.15.1 حسم الفوز في المواجهات

في حالة انتهاء مواجهة بتعادل في النجوم خلال أي مرحلة في Snapdragon Pro Series، سيُحدد التصنيف وفقًا لما يلي:

1. النسبة المئوية الإجمالية للتدمير (حتى خانتين عشريتين)
2. أسرع متوسط لمدة الهجوم (حتى خانتين عشريتين)
3. الأكثر في هجمات الثلاث نجوم
4. أسرع وقت هجوم

7.15.2 حسم الفوز بالمراكز

في حالة تعادل الفرق في أي نقطة للتأهل أو الحصول على الجوائز، أو في الحالات التي يجب فيها تحديد المركز في مجموعة استبعدت منها الفرق في نفس النقطة (أي المركز الثالث أو الرابع، ومن المركز الخامس إلى الثامن)، فإن المركز النهائي للفرق سيُحدد بما يلي:

1. نتائج المواجهات وجهًا إلى وجه في المرحلة
2. إجمالي الفوز بالمواجهات في المرحلة
3. إجمالي النجوم المكتسبة خلال جميع المواجهات في المرحلة
4. النسبة المئوية الإجمالية للتدمير في المرحلة (حتى خانتين عشريتين)
5. أفضل هجمات الثلاث نجوم في المرحلة

7.16النتائج

كلا الفريقين مسؤولان عن تسجيل النقاط وكذلك عن دقة النقاط المسجلة على ESL Play. يجب على كلا الفريقين أخذ لقطة للشاشة في نهاية المواجهة، حيث تكون النتيجة الصحيحة مرئية، ثم رفعها إلى موقع ESL Play. 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.

7.17قطع / فقدان الاتصال بالخادم

7.17.1 قطع الاتصال قبل بدء الهجوم

في حالة قطع اتصال لاعب قبل بدء الهجوم ، يجب أن يبدأ اللاعب التالي في الصف الهجوم بناءً على ترتيب هجوم اللاعبين المقدم.

يمكن للاعب غير المتصل أن يبدأ هجومه في مقعد الهجوم التالي لفريقه بمجرد استقرار اتصاله.

في حالة عدم استقرار اتصاله حتى نهاية الحرب ، فسيتم احتساب الهجوم على أنه هجوم بصفر (0) نجمة وبصفر (0) بالمائة. لا توجد إمكانية لتكرار هذا الهجوم.

7.17.2 قطع الاتصال بعد بدء الهجوم

في حالة قطع اتصال لاعب بعد بدء الهجوم ولكن الهجوم لم يتم تسجيله على الخادم ، فسيتم احتساب الهجوم على أنه هجوم بصفر (0) نجمة وبصفر (0) بالمائة. لا توجد إمكانية لتكرار هذا الهجوم.

في حالة قطع اتصال اللاعب بعد بدء الهجوم وتم تسجيل الهجوم على الخادم ، سيتم احتساب الهجوم كما هو مسجل على الخادم. لا توجد إمكانية لتكرار هذا الهجوم.

8 سلوك اللاعب

8.1النزاهة التنافسية

من المتوقع أن يتصرف اللاعبون بأفضل ما لديهم في جميع الأوقات. قد يتضمن السلوك غير النزيه على سبيل المثال لا الحصر القرصنة والاستغلال وانتحال الشخصية وقطع الاتصال المتعمد. من المتوقع من اللاعبين أن يُظهروا روحًا رياضية جيدة ولعبًا نزيهًا. تحتفظ إدارة البطولة وحدها بالحكم على انتهاكات هذه القواعد.

8.2الامتثال

يجب على اللاعبين اتباع تعليمات إدارة البطولة في جميع الأوقات.

8.3مشاركة الحساب

يجب على جميع اللاعبين استخدام حساباتهم الخاصة. مشاركة الحساب ممنوعة، وستؤدي إلى حظر الحساب في جميع مراحل البطولة.

8.4الأجهزة

بالنسبة إلى جميع مراحل المنافسة، يجب أن يستخدم اللاعبون جهازًا محمولًا (الهاتف الذكي أو اللوحي) في اللعب. يحظر على مضاهاة أو أي برنامج تعديل اللعبة من خلال الكمبيوتر أو الأجهزة غير المصرح بها الأخرى. سيواجه اللاعبون الذين يتم صيدهم باستخدام هذا البرنامج عقوبة.

8.5البرمجيات والأجهزة

يُحظر استخدام أي برمجيات أو أجهزة للحصول على فوائد غير تلك المتاحة داخل اللعبة وسيتم فرض عقوبة على فعل ذلك. على سبيل المثال لا الحصر أي برمجيات لطرف ثالث (أي تطبيقات غير موافق عليها تعبث باللعب)، أو اللعب على خوادم خاصة، أو الهجمات المبرمجة.

8.6التحضير للعبة

يلزم وجود أجهزة واتصال بالإنترنت مستقرين للمشاركة في Snapdragon Pro Series.
يُنتظر من اللاعبين أن يضمنوا أن أجهزتهم واتصالهم مناسبين قبل بدء المنافسة.

8.7المسائل الفنية

اللاعبين مسؤولون عن المسائل الفنية الخاصة بهم، بما في ذلك الأجهزة والبرامج أو الإنترنت. لن يتم إعادة جدولة المواجهات بسبب المشكلات التقنية، وستُلعب المواجهات مع ذلك.

8.8التواصل الصوتي

يُلزم كل لاعب مشارك في مواجهات البث بالانضمام إلى خادم Discord الخاص بـSnapdragon Pro Series والقناة الصوتية المخصصة للفريق على discord للتواصل مع الفريق والتواصل مع إدارة البطولة.

بالإضافة إلى الخمسة (5) لاعبين المشاركين ومديري البطولة، يُسمح أيضًا للاعبين (2) البديلين في الفرق بالانضمام.

8.9كاميرات اللاعبين

كل لاعب في النهائيات المفتوحة وفي مرحلة التحدي مُلزم بأن يكون لديه جهاز مزود بكاميرا تسمح له بالظهور بشكل مباشر في مواجهات البث التي تُلعب عبر الإنترنت.

في حالة عدم امتلاك اللاعب لمثل هذا الجهاز، يكون إخطار إدارة البطولة بذلك إلزاميًا. قد ترسل إدارة البطولة جهازًا للاعب أو ستُستخدم صورة اللاعب بدلاً من ذلك إذا لم يكن ذلك خيارًا متاحًا.

تحتفظ إدارة البطولة بالحق في عدم إظهار كاميرات اللاعب في البث المباشر في حالة ظهور شيء لا يفي بمبادئنا التوجيهية، أو إذا كانت جودة التلقيم لا تصل إلى الحد الأدنى للمعايير.

9 قواعد الأحداث

9.1المعدات

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

9.2الملابس

يجب على اللاعبين والأفرقة التأكد من أنهم جميعًا في إطار عمل جماعي متساوي، وطويل طويل منظم وأحذية مغلقة (أي شورت غير مسموح بها). أي نوع من ملابس الرأس محظور. 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 ويعتبر مناسبًا من قبل الإدارة، فستتوفر ESL ملابسًا مناسبة للمشاركين غير الراضين وفقًا للمادة. ستطرح تكلفة توفير الملابس من الأموال الممنوحة للمشاركين.
يُعد أي تأخير ناجم عن تغيير الملابس خطأ اللاعبين وستُفرض عليه عقوبة وفقًا لقواعد الانضباط.

9.3المسؤولين

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

9.4موجز 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.

9.5القائمة المرجعية

بعد إكمال عملية الإعداد، سيوقع اللاعب على القائمة المرجعية لمشرفي ESL. توجد هذه العملية لضمان سلامة النظام المستخدم للتنافس قبل بدء التطابق. أما الاستخدامات التقنية الناجمة عن المشاكل التي قد تكون قد لاحظت إن تم اتباع القائمة المرجعية بشكل صحيح فسوف يعاقب بعقوبة طفيفة واحدة. 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.

9.6التزامات وسائل الإعلام

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 إعلامية مسبقًا لإطلاع على طبيعة أي أنشطة من هذا النوع ومدتها وجدولها الذي يستغرق أكثر من 5 دقائق.

9.6.1 تفويت الالتزامات الإعلامية

لن يؤدي عدم تحقيق وسائل الإعلام أو الالتزامات المشابهة إلى فرض غرامات مالية. يعتمد نطاقها على التفاصيل. العقوبات التالية هي عقوبات معيارية على الحالات الأكثر شيوع:

- 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 أيضًا إذا قدم المشارك إثبات ظروف التخفيف. لن يشارك في عملية اتخاذ القرار بشأن هذا سوى ESL وحدها.

9.7مناطق الألعاب

9.7.1 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 البخار بشكل صارم. يُسمح باللاعبين بتقديم مشروبات ولكن فقط في الأكواب أو الزجاجات التي قدمتها ESL أو أقل من الجدول فقط ما لم يُذكر خلاف ذلك. يتم حظر الضوضاء واللغة العدوانية التامتين. يجب على المشاركين اتباع قواعد الفندق أو مكان الإقامة في أثناء الوجود في مناطق التدريب.
يمكن معاقبة أي انتهاكات باستخدام نقاط جزائية.

9.7.2 وسائط قابلة للإزالة

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

9.7.3 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 لمسؤولين بطولة البطولة قبل البدء بإنشائها قبل التطابق الأول. الهواتف الشخصية قد تُجمع مسبقًا.

لا يُسمح للمشاركين بالاطلاع على الصور و/أو تقديم أي تسجيلات في المرحلة وأثناء مراسم الافتتاح ما لم تأذن ESL بخلاف ذلك بخلاف ذلك.

تسمح النسخ الورقية للمستندات لأغراض التكتيكية بأحجام وأرقام معقولة (على سبيل المثال، دفتر الملاحظات).

9.7.4 العناصر غير المستخدمة

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

9.7.5 استخدام الأجهزة

يجب استخدام جميع الأجهزة التي تقدمها ESL لأغراض البطولة فقط. سيؤدي الاستخدام غير المصرح به للأجهزة (تصفح وسائل التواصل الاجتماعي وما إلى ذلك) إلى الحصول على (1) نقطة عقوبة بسيطة.

9.8 الصور وغيرها من الحقوق الإعلامية

من خلال المشاركة، يمنح جميع اللاعبين وأعضاء الفريق الآخرين الحق في استخدام أي مواد التصوير الفوتوغرافي أو الصوت أو مقاطع الفيديو على موقعنا أو لأي غرض ترويجي آخر.
بالإضافة إلى ذلك، يجب على كل لاعب توقيع نسختين من نموذج الإطلاق الذي سيحصلون عليه مسبقًا من أجل القراءة واضطر إلى تسجيل الدخول قبل بدء مراحلهما الأول.

9.9 حفل الفائزين

يتعين على المشاركين أن يبقوا في منطقة البطولة الخاصة بحفل الفائزين بعد الانتهاء من المبادرة.

9.10 المناطق التي تم تقديمها

لا يُسمح إلا بالأنشطة التسويقية التي سمحت بها ESL في أي مناطق قائمة على ESL (مثل مناطق البطولة وغرف الممارسة وغرف الفندق وما إلى ذلك).

10 انتهاكات القاعدة والعقوبات والتسجيل

تعتبر ESL وخصائصها جزءًا من ESP, the Esالموانئ Integrity Commission. يعني ذلك أن جميع قواعد وأنظمة ESP تنطبق على جميع ألعاب ESL. يمكنك البحث عنهم في موقعهم الإلكتروني https://esic.gg/.
تهدف الفقرات الفرعية التالية إلى إعطائك فكرة عن الأشياء المحظورة. لمزيد من المعلومات المفصلة يُرجى زيارة موقع ESIC الإلكتروني.

10.1 قواعد السلوك

يجب على كل مشترك التصرف في احترام ممثلي ESL والصحفيين ووجهات العرض والشركاء وغيرهم من اللاعبين. يطلب من المشاركين تمثيل الموانئ، ESL والجهة الراعية لهم. يسري هذا على السلوك داخل اللعبة وكذلك في المحادثات والرسائل والتعليقات وغيرها من وسائل الإعلام. ونتوقع من اللاعبين أن يتصرفوا وفقًا للقيم التالية:

- Compasion: معاملة الآخرين كما ستعامل.
- النزاهة: كن أمينًا، التزم، والعب بنزاهة.
- الاحترام: أظهر الاحترام لجميع الأشخاص الآخرين، بما في ذلك زملاء الفريق، والمنافسين، وموظفي الحدث.
- مرافق: يكون شجاعة في المنافسة وتوقف على ما هو قائم.

يجب ألا يشارك المشاركون في المضايقة أو خطاب الكراهية بأي شكل. يتضمن هذا، على سبيل المثال لا الحصر، ما يلي:

- التعرّف أو السلوك المسيء أو الاستخدام اللفظي فيما يتعلق بالجنس، والهوية الشخصية، والتعبير، والميول الجنسي، والعرق، والإثنية، والإعاقة، والمظهر المادي وحجم الجسم، والعمر، والديانة.
- التلاعب أو الترويع (جسديا أو عبر الإنترنت).
- التجميع، أو الإغماء، أو الاختطاف، أو التحريض على تعطيل الجداول أو وسائل التواصل الاجتماعي.
- نشر معلومات تعريف هوية شخصية آخرين أو التهديد بها.
- اهتمام جنسي غير مرغوب فيه. يتضمن هذا، تعليقات غير مرغوب فيها أو جسور أو تقدم جنسي.
- الدعوة أو التشجيع على أي سلوك أعلاه.

يُرجى الرجوع إلى AnyKey Keystone Code لمعرفة المزيد عن السلوك الرياضي الجيد. راجع ESIC Code of Conduct لقواعد السلوك والعقوبات المفصلة
سيؤدي انتهاك قواعد السلوك هذه إلى نقاط جزائية. في حالة تكرار أو حدوث انتهاكات صارمة، قد تتضمن العقوبات عدم الأهلية أو حظر أحداث ESL المستقبلية.

10.2 الغش

10.2.1 البرامج

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

10.2.2 إساءة استعمال المعلومات

إن الاتصال أثناء التطابق مع الأشخاص غير المشاركين في هذه الثقافة، محظور تمامًا لاستخدام المعلومات حول اللعبة من مصادر خارجية أخرى (على سبيل المثال، الجداول).

10.2.3 العقوبات على الغش

عند اكتشاف الغش في حدث ستكون النتيجة (نتائج) المواجهة (المواجهات) محل الشك باطلة. سيكون اللاعب غير مؤهل، ويخلي عنه أموال جائزته ويحظره من جميع مسابقات ESL لفترة 5 سنوات عادية. ويمكن أن تكون هذه المدة منخفضة، إن كانت عوامل التخفيف ذات الصلة هي الأخرى، ولكنها أعلى في حال وجود ظروف مشددة.
في منافسات الفريق، سيُستبعد الفريق من حدث ESL حينما يحدث الغش.

10.2.4 طرق اكتشاف الغش
تحتفظ ESL بالحق في استخدام طرق مختلفة لتفتيش المشاركين ومعداتهم، مع أو دون معلومات مسبقة.

10.3تعاطي العقاقير

10.3.1 رفض الاستخدام
تعتبر إعادة استخدام الاختبار تعاطي العقاقير. ستكون العقوبات كما هي بالنسبة لحالات إساءة معاملة شديدة.

10.3.2 قائمة المواد والطرق المحظورة
قائمة المواد والأساليب المحظورة التي وضعتها هيئة نزاهة الرياضات الإلكترونية (ESIC) صالحة لبطولات ESL. يمكن العثور على list هنا:
/https://esic.gg/codes/esic-prohibited-list
ويعتبر أي استخدام غير قابل للإلغاء لهذه المواد تعاطي العقاقير.

10.3.3 الأدوية المقدمة للسرير
إذا كان لدى اللاعبين وصفة فعالة للمادة على قائمة قانون الأمريكيين ذوي الإعاقة، يجب عليهم إرسال دليل على إدارة البطولة قبل اليوم الأول من البطولة (الموعد النهائي في الوقت المحلي). وقد تظل خاضعة لاختبار تعاطي العقاقير، لكن سيتم تجاهل النتيجة الإيجابية للمادة المحددة.

10.3.4 العقوبات على تعاطي العقاقير
وسيتم معاقبة حالات الإصابة في تعاطي العقاقير باستخدام نقاط تحذيرية وربما قاصرة على المشاركين.
ستعاقب الحالات الخطيرة (أي استخدام المخدرات التي تحتوي على مواد تعزيز الأداء مثل Aderall) بطلان النتائج التي تم تحقيقها تحت تأثير المادة وحظر واحد إلى سنتين (1-2)، ومصادرة أموال الجائزة، بالإضافة إلى عدم أهلية المشارك.
إذا وجد أحد اللاعبين مذنبًا في حالة حادة من تعاطي العقاقير إلا بعد أن يكون آخر مباراة بطولة البطولة قبل 24 ساعة على الأقل، سيظل اللاعب حصًا على حظر، ولكن ستبقى نتيجة البطولة قائمة ولا توجد عواقب على الفريق. ولن يتم معاقبة حالات الوفاة على الإطلاق، بعد ذلك.

10.4استخدام الكحول أو المخدرات النفسية الأخرى

الاشتراك في مواجهة، سواء كنت متصلًا عبر الإنترنت أو غير متصل، تحت تأثير الكحول أو المخدرات المنشطة الأخرى، حتى لو لم تكن من بين المواد المُعاقب عليها في 10.3.2 ممنوع منعًا باتًا وقد يؤدي إلى العقاب الشديد. يُسمح للمشارك بالاستهلاك المتوسط للكحول خارج ساعات البطولة الجارية، إذا لم يتعارض مع القانون المحلي/الوطني.

10.5تنصيب

لا يجوز إشراك اللاعبين أو مديري الفريق أو الموظفين أو إدارة حضور المنظمات في عملية التبديل أو المقامرة أو التواصل مع المحلفين أو العلمة، أو تقديم أي معلومات قد تساعد في عملية البيع أو المقامرة بشكل مباشر أو غير مباشر لأي من هذه البرامج أو البطولة 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 اتجاه البطولة.

10.6التلاعب 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. يعد المثال الأكثر شيوعًا يوفر المال الذي نقدمه لك ليمنحك الأموال.

10.6.1 العقوبات على لاعب المنافسة
عند الكشف عن محاولة التلاعب بالمنافسة في ESL ستكون نتيجة (نتائج) المواجهة (المواجهات) محل الشك باطلة. سيكون اللاعب غير مؤهل، ويخلي عنه أموال جائزته ويحظره من جميع مسابقات ESL لمدة تتراوح بين واحد وعامين (1-2). غرامة نقدية ممكنة.
في منافسات الفرق، سيُستبعد الفريق من حدث ESL عند حدوث المحاولة.

10.7تحديد التطابق

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.

10.7.1 العقوبات على تحديد التطابق
عند الكشف عن التلاعب في نتائج المواجهات في ESL، ستكون نتيجة (نتائج) المواجهة (المواجهات) المذكورة باطلة. سيكون اللاعب غير مؤهل، ويخلي عنه أموال جائزته ويحظره من جميع مسابقات ESL لفترة 5 سنوات عادية. ويمكن أن تكون هذه المدة منخفضة، إن كانت عوامل التخفيف ذات الصلة هي الأخرى، ولكنها أعلى في حال وجود ظروف مشددة. يمكن تطبيق غرامة مالية.

10.8قيود إصدار العقوبات

ويمكن إصدار العقوبات لمدة محدودة من الزمن بعد وقوع الحادث. في حالة الغش والتطابق، تحدد هذه المدة إلى 10 أعوام. بالنسبة للكسور مثل أرضًا أو خبز، أو تكسب المعلومات الشخصية ذات الصلة من الناحية القانونية (الاسم أو العمر أو الجنسية أو الإقامة أو اللغة)، فقد تحدد المدة إلى 5 سنوات. قد تنتهي صلاحية

الكسور الأصغر حجمًا.

10.9حظر الناشر أو ESIC

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.

10.10 بوليت

من أجل لعبة منظمة وممتعة فإن من الضروري أن يكون لجميع اللاعبين موقف رياضي وعادل. يعاقب على خرق هذه القاعدة واحدة (1) إلى ست (6) نقاط عقوبة بسيطة. أهم وأهم مرتكبي الجرائم المدرجة أدناه. ومع ذلك، يجوز للإدارة تعيين عقوبات على الأنواع الواردة صراحة من خرق العيوب (مثل المضايقة).

10.10.1 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 ينشأ عنه أي شخص يشترك في البطولة بأي طريقة في إعادة حساب أو إهانة أو إهانة أو تقليل الجمهور العام
العلاقات أو القيمة التجارية لأي طرف ذي صلة. يتضمن هذا تعليقات تقييدية تستهدف ESL وشركاءها أو منتجاتهم في المقابلات والبيانات و/أو قنوات التواصل الاجتماعي.

10.10.2 العزل

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.
إن حالات إساءة معاملة شديدة لا سيما مع بيانات جذرية أو خطر العنف الجسدي يمكن أن تؤدي إلى عقوبات أثقل بدرجة كبيرة بما في ذلك الاستبعاد أو عدم الأهلية للاعب.
وفقًا لطبيعة الحانة وشدتها سيتم إسناد العقوبة إلى اللاعب أو الفريق في روابط الفريق. قد يُمنع اللاعبون في منافسات الفرق أيضًا من اللعب لمدة أسبوع مهاجمات أو أكثر.

10.10.3 التركيب

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.

10.10.4 لعبة 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.

10.10.5 الأضرار أو التأخر

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.

10.11 سلوك غير مرغوب فيه

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.

10.11.1 نتائج مباراة البيع

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.)

10.11.2 القرعة/faker

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.

10.11.3 أو اللاعبين الرائعات

يجوز معاقبة أي محاولات لخداع اللاعبين أو الأندية المتعارضة أو أي شخص آخر مرتبط ESL بـ (1) إلى أربع نقاط عقوبة بسيطة.

11 الامتثال لشروط الخدمة

ESL 11.1

بالتسجيل والاشتراك يوافق جميع اللاعبين على شروط استخدام ESL و سياسة الخصوصية الخاصة بـ ESL.

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

12 إشعار حقوق النشر

جميع المحتويات التي تظهر في هذه الوثيقة هي ملكية ESL Gaming GmbH أو يتم استخدامها مع إذن المالك. قد تشكل التوزيع غير المصرح به أو الازدواجية أو التغيير أو الاستخدام الآخر للمادة الواردة في هذه الوثيقة، بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر أي صورة تجارية أو رسم، أو نص أو حلل، أو صورة مصورة، 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 تخزين في قاعدة بيانات أو نظام استرجاع باستثناء الاستخدام الشخصي دون الأذونات المكتوبة لـ ESL Gaming GmbH.

جميع المحتويات في هذه الوثيقة دقيقة لأفضل معرفتنا. 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، intelextrememasters.com، eslgameing.com وesl-one.com وجميع النطاقات الفرعية) في أي وقت دون إشعار مسبق أو إخطار.