Snapdragon Pro Series

Clash Royale

كتاب القواعد

التحديث الأخير: 08.04.2022

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 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

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

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

مسؤولية اللاعب **10**
الموافقة على الدفق/إعادة الإرسال **11**
المقابلات **11**
عرض الفيديو **11**

قواعد البطولة **11**
تغيير حساب اللعبة 11
استخدام معرفات اللاعب الصحيحة 11
مطابقة التغييرات 11
المراقبون والقلاع 11
التنازل 11

الجدول **11**
الموسم 1 11
المباريات التأهيلية المفتوحة #1 11
الفواصل المفتوحة رقم 1 12
المباريات التأهيلية المفتوحة #2 12
الفواصل المفتوحة رقم 2 12
بطولة تصفية الموسم 1 12
الموسم 2 12
فتح مؤهلات#1 12
الفواصل المفتوحة رقم 1 12
فتح مؤهلات#2 12
الفواصل المفتوحة رقم 2 12

تنسيق **12**
فتح مؤهلات 12
مراكز المباريات التأهيلية المفتوحة 12
الفواصل المفتوحة 13
الموسم 1 بطولة التصفية 13

أموال الجائزة **13**
الموسم 1 13
المفتوحة Snapdragon Mobile نهائيات 13
بطولة تصفية الموسم 1 13
الموسم 2 14
Financial Mobile Finals 14

قواعد محددة اللعبة **14**
إصدار اللعبة 14
تصحيح 14
الساحة 14
مستوى الحساب 14
قيود البطاقات 14
دعوات المباراة التلقائية 14
دعوات المباراة اليدوية 15
إعدادات المعركة 15
النتائج 15
دعوات المباراة التلقائية 15
دعوات المباراة اليدوية **15**
التعادل **15**

15 سلوك اللاعب
15 النزاهة التنافسية
15 الامتثال
15 مشاركة الحساب
15 الأجهزة
16 البرنامج والأجهزة
16 إعداد اللعبة
16 المسائل الفنية

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

17 انتهاكات القاعدة والعقوبات والتسجيل
17 قواعد السلوك
18 الغش
18 البرامج
18 إساءة استعمال المعلومات
18 العقوبات على الغش
18 طرق اكتشاف الغش
18 تعاطي العقاقير
18 رفض الاستخدام
18 قائمة المواد والطرق المحظورة
18 الأدوية المقدمة للسرير
18 العقوبات على تعاطي العقاقير
19 استخدام الكحول أو المخدرات النفسية الأخرى
19 تنصيب
19 التلاعب بالمنافسة
19 العقوبات على لاعب المنافسة
19 تحديد التطابق
19 العقوبات على تحديد التطابق
19 قيود إصدار العقوبات
19 حظر الناشر أو ESIC
19 بوليت
19 السلوك العام
19 العزل

التركيب 19
لعبة داخل اللعبة 20
الأضرار أو التأخر 20
سلوك غير مرغوب فيه 20
نتائج مباراة البيع 20
القرعة/faker 20
أو اللاعبين الرائعات 20

شروط الامتثال للخدمة 20
ESL 20
Supercell 20

إشعار حقوق النشر 20

1 التعاريف

1.1 نطاق الصلاحية

هتنفيس يتم تشغيله كجزء من ESL بموجب ESL Gaming GmbH.
هذا هو القاعدة دفتر القواعد صالح حدثوقد لعب المشاركون وجميع المطابقات في نطاق حدث. مع تشارك مشاركة المشاركين إنهم فهم جميع القواعد وتقبلها.

1.2 المنطقة

لأحداث لعبة Snapdragon Pro Series Clash Royale، تشمل منطقة أوروبا والشرق الأوسط وشمال أفريقيا الدول التالية: 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، وقرغيزستان، ولاتفيا، ولبنان، وليبيا، وليختنشتاين، وليتوانيا، ولوكسمبورغ، ومالطا، ومولدوفا، وموناكو، والجبل الأسود، والمغرب، وهولندا، والنرويج، وعمان، والأراضي الفلسطينية، وبولندا، والبرتغال، وقطر، ورومانيا، والسعودية، وصربيا، وسلوفاكيا، وسلوفينيا، البحرين، بلجيكا، البوسنة والهرسك، بيلاروس، تونس، جورجيا، جمهورية كوريا، الدانمرك، رومانيا، سلوفاكيا، سلوفينيا، وإسبانيا، والسويد، وسويسرا، وطاجيكستان، وتونس، وتركيا، وتركمانستان، وأوكرانيا، والإمارات العربية المتحدة، والمملكة المتحدة، وأوزبكستان، والفاتيكان، واليمن.

1.3 الخصوصية

سيتم جمع بيانات اللاعب الشخصية ومعالجتها وتخزينها لتتطابق مع المشاركة والتنظيم وتقديم الجوائز. سيتم تخزين معلومات اللاعب الشخصية حتى 25.03.2023 وفقًا للسياسات أو الإجراءات الداخلية للإجابة عن المتطلبات القانونية. يتم إخطار جميع اللاعبين بأن ESL ستجمع معلوماتهم الشخصية كمعالجات البيانات وعن قوانين الخصوصية المعمول بها لكل بلد مشارك.

لأي طلب بخصوص حقوقك الخاصة بمعلوماتك الشخصية، يُرجى الاتصال مع: ESL على https://account.eslgaming.com/privacy-policy

1.4 العقوبات

1.4.1 تعاريف ونطاق العقوبات

تعطى العقوبات انتهاكات القواعد داخل ESL. وقد تكون إما نقاط عقوبة شديدة أو بسيطة، أو الغرامات النقدية، أو خسائر افتراضية، أو إيقاف أو استبعاد اللاعبين، حسب الحادثة الواقعة، وفي كثير من الأحيان تكون مزيجًا من هذين الاثنين أو أكثر. وسيتم إطلاع المشاركين على العقوبة بالبريد وسيتم تزويدهم بفترة زمنية يمكن فيها الطعن في القرار. فقط حق الترخيص أو المتحدث الرسمي الذي يعينه مؤهلون لتقديم دعاوى الاستئناف.

1.4.1.1 نقاط عقوبة ثانوية

تُمنح نقاط عقوبة بسيطة للحوادث الصغيرة مثل عدم تحميل الوسائط المطلوبة أو عدم كفاية البيانات أو عدم كفاية المعلومات على حساب اللاعب أو غيرها من الأمور ذات الصلة، وهكذا. تقتطع كل نقطة عقوبة بسيطة نسبة واحد في المئة (1%) من الجائزة المالية الإجمالية التي تلقاها 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

الغرامات النقدية فشل في الوفاء التزامات غير مرتبطة مباشرة بالبطولة مثل التعيينات الصحفية/الإعلامية، أو الجلسات المخطط لتفاعل المروحة.

1.4.1.4 Bans/التعليق

يُمنح الحظر أو الإيقاف لحوادث شديدة الخطورة مثل انتحال صفة أو استخدام لاعب غير مسموح به. يمكن منحهم إما للاعب أو لمنظمة.

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.

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

جميع العقوبات المبينة في دفتر القواعد هذه تنطبق لأول مرة مرتكبي الجرائم. تكرار مرتكبي الجرائم ستتم معاقبتهم عادة أكثر من المدرجة في القسم المناسب من هذه القواعد، بما يتناسب مع العقوبة المدرجة في القائمة.

1.4.4 الحظر الشامل للعبة ونقاط العقوبات خارج ESL

حظر العصبة وعقوبة العقوبات الخارجية من لا تنطبق ESL عادة على ESL إلا عندما يتم منح العقوبة من قبل الناشر؛r/مطور لأي عنوان معين. قد تنطبق بعض الاستثناءات على تقدير فريق الحد الأدنى.

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:

- Arena of Valor
- تجزئة الصلصال
- أحذية Brazzy نجوم
- PUBG Mobile
- رفض 9
- كليش رويل
- الحرائق المجانية
- أهداف الريشة

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

2.1متطلبات وأحكام المشاركة

للمشاركة في بطولات Snapdragon Pro Series Clash Royale، يجب أن تستوفي الشروط التالية:

- يجب أن تكون جميع اللاعبين في الموسم 16 عامًا أو أكبر من بداية البطولة الأولى من الموسم
- يجب تسجيل جميع اللاعبين على منصة ESP
- يجب أن يمر جميع اللاعبين عملية التحقق العادلة والمشاركة مع الحسابات النظيرة واتبع الأمور الرياضية الجيدة

إذا كنت لا تفي بهذه المتطلبات فسوف تعتبر غير مؤهلة. في حالة عدم استيفاء اللاعب لأي أو جميع المتطلبات، سيتم إقصاء اللاعب وسيأخذ مكانه اللاعب الذي يليه. يمكن للاعب الواحد أن يتأهل مرة واحدة فقط إلى النهائيات المفتوحة. إن تأهل اللاعب للنهائيات المفتوحة الأولى، فلا يمكنه المشاركة في أي مباريات تأهيلية أخرى. إن تأهل اللاعب لبطولة التصفية، يسمح له أن يشارك في المجموعة الثانية.

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.

2.2رفض 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.

2.10قيود الجهة الراعية

2.10.1 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.

2.11بدء مباراة

2.11.1 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.

2.11.2 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.

2.11.3 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)

2.12مطابقة الإجراءات

2.12.1 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.

2.13مطابقة الاحتجاجات

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.

2.13.2 قواعد 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.

2.14مطابقة البث

2.14.1 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.

2.14.2 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.

2.14.3 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.

2.14.4 الموافقة على الدفق/إعادة الإرسال

سيُدفق 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.

2.15المقابلات

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.

2.16عرض 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،

3 قواعد البطولة

3.1تغيير حساب اللعبة

لا يجوز لاللاعبين تغيير الحسابات/أسماء الحسابات بمجرد بدء مشاركتها في السلسلة. يجوز معاقبة التغييرات على الحسابات 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 إدخال تعديلات على الحسابات/الأسماء مع أو دون إشعار مسبق إلى اللاعبين وفقًا للمبادئ التوجيهية المتسلسلة.

3.2استخدام معرفات اللاعب الصحيحة

يجب على جميع اللاعبين تسجيل هوية اللاعب الحقيقي وربطه كحساب ألعاب على حساب ESP الخاص بهم قبل التسجيل أو عند التسجيل. لا بد من الموافقة على أي تطابق بين البيانات المسجلة والبيانات داخل اللعبة من خلال تذكرة الدعم قبل بداية البطولة. قد يؤدي عدم اتباع هذه القاعدة إلى عدم الأهلية. بعد قبول اللاعبين في البطولة لن يُسمح لهم بتغيير معرّف هويتهم.

3.3مطابقة التغييرات

قد تقوم ESL، حسب تقديرها الخاص، بنقل تاريخ أو وقت البدء. ستخطر ESL جميع اللاعبين المعنيين في أقرب وقت ممكن.

3.4المراقبون والقلاع

يجب على اللاعبين السماح للمعلقين والمذيعين بالانضمام إلى جماعاتهم/في قائمة أصدقائهم إذا طُلب منهم ذلك.

3.5التنازل

يحدد التصنيف الترتيب الأولي الذي يتلقاه كل لاعب قبل بداية كل مرحلة من مراحل البطولة حتى تتم مقارنته بلاعب آخر. سيتم توزيع التوزيع العشوائي لجميع المراحل التعليمية الأولية. سيُحدد التصنيف في جميع المراحل الأخرى للبطولة بناء على مراكز اللاعب في التصنيفات الحالية. على سبيل المثال، سيحصل اللاعب الفائز في المباراة التأهيلية الأولى على أفضل رقم تصنيف ممكن (1) ، وسيتلقى اللاعب الأخير في التأهيل أسوأ رقم تصنيف ممكن.

4 الجدول

4.1الموسم 1

4.1.1 المباريات التأهيلية المفتوحة #1

3 أسابيع من البطولات المفتوحة من 22 أبريل حتى 8 مايو في كل يوم جمعة وأحد من الساعة 18:00 بتوقيت وسط أوروبا الصيفي.

4.1.2 الفواصل المفتوحة رقم 1

يوم واحد من مجموعة الإقصاء الفردي في 21 مايو من الساعة 18:00 بتوقيت وسط أوروبا الصيفي.

4.1.3 المباريات التأهيلية المفتوحة #2

3 أسابيع من البطولات المفتوحة من 20 مايو حتى 5 يونيو في كل يوم جمعة وأحد من الساعة 18:00 بتوقيت وسط أوروبا الصيفي.

4.1.4 الفواصل المفتوحة رقم 2

يوم واحد من مجموعة الإقصاء الفردي في 18 يونيو من الساعة 18:00 بتوقيت وسط أوروبا الصيفي.

4.1.5 بطولة تصفية الموسم 1

يوم واحد من مجموعة الإقصاء الفردي في 25 يونيو من الساعة 18:00 بتوقيت وسط أوروبا الصيفي.

4.2الموسم 2

4.2.1 فتح مؤهلات#1

3 أسابيع من البطولات المفتوحة من 7 أكتوبر حتى 23 أكتوبر في كل يوم جمعة وأحد من الساعة 18:00 بتوقيت وسط أوروبا الصيفي.

4.2.2 الفواصل المفتوحة رقم 1

يوم واحد من مجموعة الإقصاء الفردي في 12 نوفمبر من الساعة 18:00 بتوقيت وسط أوروبا الصيفي.

4.2.3 فتح مؤهلات#2

3 أسابيع من البطولات المفتوحة من 11 نوفمبر حتى 27 نوفمبر في كل يوم جمعة وأحد من الساعة 18:00 بتوقيت وسط أوروبا الصيفي.

4.2.4 الفواصل المفتوحة رقم 2

يوم واحد من مجوعة الإقصاء الفردي في 3 ديسمبر من الساعة 18:00 بتوقيت وسط أوروبا الصيفي.

5 تنسيق

5.1فتح مؤهلات

سيتمكن اللاعبون من المنافسة في مجموعتين منفصلتين. ستستمر كل مجموعة لمدة 3 أسابيع وستكون بكل أسبوع بطولتان. سيتأهل الفائز من كل بطولة تلقائيًا إلى نهائيات المجموعات المفتوحة وسيحصل 15 لاعبًا على نقاط بناء على مراكزهم. اللاعبون الـ10 الأوائل ذوو أكثر نقاط المجمعة في المجموعة سيتأهلون أيضًا إلى النهائيات المفتوحة.

ستؤهل البطولات 6 لاعبين إلى النهائيات المفتوحة مباشرة وسيتأهل 10 لاعبين إضافيين بناء على النقاط التي تم جمعها خلال المجموعة.

5.1.1 مراكز المباريات التأهيلية المفتوحة

الإيداع	جائزة
الأول	مؤهل تلقائيًا للنهائيات المفتوحة
2	45 نقطة
الثالث - الرابع	25 نقطة
الخامس إلى الثامن	10 نقاط
التاسع إلى السادس عشر	5 نقاط

5.2الفواصل المفتوحة

سيتنافس 16 لاعبًا من اللاعبين المؤهلين للمباريات التأهيلية المفتوحة في مجموعة إقصاء فردي. سيتم لعب الأقواس في يوم واحد.

في الموسم 1، سيتقدم أول 4 لاعبين من كل مباراة نهائيات مفتوحة إلى بطولة التصفية.

في الموسم 2، لن تكون هناك بطولة تصفية وستنتهي الأقسام بالنهائيات المفتوحة.

5.3الموسم 1 بطولة التصفية

في الموسم 1، سيتنافس 8 لاعبين من اللاعبين المؤهلين من النهائيات المفتوحة في مجموعة إقصاء فردي. سيتم لعب الأقواس في يوم واحد.

في الموسم 1، سيُمنح الفائز ببطولة التصفية تذكرة ذهبية إلى دوري Clash Royale 2022.

6 أموال الجائزة

6.1الموسم 1

6.1.1 نهائيات Snapdragon Mobile المفتوحة

يجرى التوزيع على كل مجموعة. *جميع الجوائز مدرجة بالدولار وخاضعة لأسعار صرف العملات.

الإيداع	الجائزة
الأول	9000 دولار
2	4000 دولار
3.4th	AED 2000
5.8	AED 1000
9-إلى-16	AED 500

6.1.2 بطولة تصفية الموسم 1

*يتم إدراج جميع الجوائز بالدولار الأمريكي ويخضع سعر صرف العملة.

الإيداع	الجائزة
الأول	4000 دولار + تذكرة ذهبية لدوري CR 2022
2	AED 2000
3.4th	AED 1000
5.8	AED 500

6.2الموسم 2

Financial Mobile Finals 6.2.1

يتم توزيع التوزيع على كل قسم. *يتم إدراج جميع الجوائز بالدولار وخاضعة لأسعار صرف العملة.

الإيداع	الجائزة
الأول	AED 2000
2	AED 1000
3.4th	AED 500
5.8	AED 250

7 قواعد محددة اللعبة

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

سيتم لعب جميع التطابق على التصحيح المتوفر على الخوادم الحية وقت التطابق.

7.3الساحة

يمكن استخدام أي ساحة خلال البطولات.

7.4مستوى الحساب

يُسمح للاعبين بالمشاركة بأي مستوى حساب.

7.5قيود البطاقات

يُسمح باستخدام جميع البطاقات بما فيها بطاقات الفعاليات والبطاقات المؤقتة خلال Snapdragon Pro Series كلها حتى تحدد إدارة البطولات خلاف ذلك.

7.6دعوات المباراة التلقائية

البرنامج المدمج في اللعبة مسؤول عن إرسال الدعوات للاعبين داخل اللعبة لمبارياتهم.

- إذا لم يتم قبول الدعوة من قبل أي من اللاعبين خلال 5 دقائق ، فسيتم إرسال دعوة جديدة.
- إذا لم يتم قبول الدعوة الجديدة من قبل أي من اللاعبين ، فستتغير حالة المباراة تلقائيًا إلى استثناء.
  - إذا كانت المباراة الخاصة بك في حالة استثناء ، فافتح تذكرة احتجاج للحصول على مساعدة من مشرفي البطولة.
- اللاعب الذي يرفض أو لا يقبل الدعوة مرتين سيتلقى خسارة افتراضية لتلك المباراة المحددة.

انتبه ، إذا تم فتح تذكرة احتجاج لمباراتك ، فلن يتم إرسال الدعوات داخل اللعبة تلقائيًا. في هذه الحالة يجب لعب المباراة يدويًا.

7.7دعوات المباراة اليدوية

إذا كان البرنامج المدمج في اللعبة لا يعمل أو تم فتح احتجاج ، فستحتاج إلى دعوة بعضكما البعض يدويًا.

يستضيف اللاعب الموجود على الجانب الأيسر من صفحة المباراة لعبة ويرسل دعوة إلى معركة ودية 1v1 للاعب الخصم.

- ينشئ اللاعب على الجانب الأيسر من صفحة المباراة أول طلب لمعركة ودية
- ينشئ اللاعب على الجانب الأيمن من صفحة المباراة ثاني طلب لمعركة ودية
- ينشئ اللاعب على الجانب الأيسر من صفحة المباراة ثالث طلب لمعركة ودية (إذا لزم الأمر)

هناك طريقتان يمكنك من خلالهما إرسال الدعوات لخوض معركة ودية:

- انضم أو كن في نفس العشيرة
- أضيفوا بعضكم البعض كأصدقاء
  - يمكنك العثور على Clash Royale tag الخاص بخصمك في صفحة المباراة

7.8إعدادات المعركة

- الوضع: Friendly Battle
- التنسيق: Duels
- Best of Three (Bo3)
- لا يُسمح للاعبين بتكرار البطاقات بين ألعاب الأفضل من ثلاثة
  - يجب استخدام تشكيلة فريدة لكل لعبة
  - إذا استخدم اللاعب بطاقة متكررة ، فسيتم خسارة اللعبة وسيحصل الخصم على فوز افتراضي
- الساحة: أي
- وقت المباراة: 3 دقائق
- ترتيب تشكيلات ثابت: لا

7.9النتائج

7.9.1 دعوات المباراة التلقائية

سيتم الإبلاغ عن نتائج المباراة تلقائيًا عن طريق البرنامج المدمج في اللعبة . في حالة مواجهة أي عدم تطابق مع النتيجة التي أبلغ عنها البرنامج المدمج في اللعبة ، فافتح تذكرة احتجاج.

7.9.2 دعوات المباراة اليدوية

كلا اللاعبين مسؤول عن إدخال النقاط وكذلك عن دقة النقاط المدخلة في ESL Play. يجب على كلا اللاعبين أن يأخذوا لقطة للشاشة في نهاية المباراة، حيث تكون النتيجة الصحيحة مرئية ثم رفعها إلى موقع ESL Play. إذا كان لديك تعارض مع نتيجة المباراة، يُرجى فتح تذكرة احتجاج. يمكن إلغاء تأهيل اللاعبين إذا لم يكن هناك دليل كافٍ على إعلان الفائز.

7.10التعادل

خلال ألعاب الأفضل من ثلاثة (Bo3) ، لن يتم أخذ اللعبة التي تنتهي بالتعادل في الاعتبار.

يُسمح للاعبين باستخدام التشكيلة / البطاقات من هذه اللعبة في المتبقي من ألعاب الأفضل من ثلاثة (Bo3).

8 سلوك اللاعب

8.1النزاهة التنافسية

من المتوقع أن تتصرف اللاعبين في أفضل الأوقات. قد يتضمن السلوك غير العادل على سبيل المثال لا الحصر القرصنة والاستغلال والرن والإلغاء المتعمد. من المتوقع أن يعرض اللاعبون على اللعب ممارسة جيدة ولعب عادل. تحتفظ إدارة البطولة بالحكم الوحيد في انتهاك هذه القواعد.

8.2الامتثال

يجب على اللاعبين اتباع تعليمات إدارة البطولة في جميع الأوقات.

8.3مشاركة الحساب

يجب على جميع اللاعبين استخدام حساباتهم الخاصة. يتم حظر مشاركة الحساب وسيؤدي إلى حظر الحساب في جميع مراحل البطولة.

8.4الأجهزة

بالنسبة لجميع مراحل المنافسة، يجب على اللاعبين اللعب على جهاز محمول (الهاتف الذكي أو اللوحي). 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.

8.5البرنامج والأجهزة

يتم حظر استخدام أي برنامج أو جهاز للحصول على فوائد غير متاحة بخلاف ذلك في اللعبة وسيتم معاقبتهم. تشمل الأمثلة على سبيل المثال لا الحصر أي برنامج من برامج الطرف الثالث (أي تطبيقات غير موافق عليها التلاعب باللعب) أو اللعب على خوادم خاصة أو هجمات ببرامج نصية.

8.6إعداد اللعبة

الأجهزة القابلة للتشغيل الاتصال بالإنترنت مطلوب للمشاركة في سلسلة Splining Pro.
من المتوقع أن تضمن اللاعبين أجهزتهم وارتباطهم بوقت كاف قبل بدء المنافسة.

8.7المسائل الفنية

اللاعبين مسؤولون عن المسائل الفنية الخاصة بهم، بما في ذلك الأجهزة والبرامج أو الإنترنت. لن يتم إعادة جدولة الخمامات بسبب أن القضايا والمباريات التقنية ستلعب مع ذلك.

9 قواعد الأحداث

9.1المعدات

ESL تقدم دائمًا الأجهزة المحمولة. بناء على الانضباط ومرحلة البطولة، قد يتم توفير سماعات رأس تلغي الضوضاء أيضًا.

9.2الملابس

يجب على اللاعبين التأكد أنهم جميعًا يرتدون أزياء تنظيمية وسراويل طويلة منسقة وأحذية مغلقة (هذا يعني أن الشورت والشبشب غير مسموح بهما). أي نوع من ملابس الرأس محظور. سيتم منح جزاءات على الانتهاكات البسيطة لهذه القاعدة (بحد أدنى 250 دولارًا غرامة)، لكن في الحالات الكبيرة (على سبيل المثال لا الحصر، المحتوى العدواني،الملابس التنظيمية الأخرى، وما إلى ذلك.) لن يُسمح للاعبين بدء مبارياتهم قبل أن يتم استبدال قطعة الملابس المسببة للمشاكل. إذا كان الأمر ممكنًا ويعتبر مناسبًا من قبل الإدارة، فستتوفر ESL ملابسًا مناسبة للمشاركين غير الراضين وفقًا للمادة. ستُخصم تكلفة الملابس المقدمة من الجائزة المالية المدفوعة للمشاركين.
يعتبر أي تأخير ناجم عن تغير الملابس سيعتبر خطأ اللاعبين معاقب وفقًا لقواعد الترقيم.

9.3المسؤولين

يجب أن تكون تعليمات المسؤولين بطاعتها واتبعها دائما. قد يؤدي عدم القيام بذلك إلى منح نقاط جزائية.

9.4موجز اللاعب والبطولة

اللاعب والبطولة ملخصات هي الوثائق سيتم إرساله إلى المشاركين قبل البطولة. إنهم هي تعني كما هو تمديد إلى الدليل لحدث محدد دون اتصال وملزم بالتساوي.

9.5القائمة المرجعية

بعد إكمال عملية إعداد البرنامج، سيدخل اللاعب علامة على القائمة المرجعية تقنية 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 أنهم مستعدون لبدء طاقتك كما هو مقرر. قد يتم إجبار المشاركين على بدء مباراة حتى لو فشلت في إكمال هذه العملية بشكل صحيح.

9.6التزامات وسائل الإعلام

إذا كان ESL يقرر أن أحد اللاعبين أو أكثر يجب أن يكون جزءًا من المقابلات (المقابلات القصيرة بين ما قبل التطابق و/أو بعد إجراء المقابلات مع الاجتماعات) أو المؤتمر الصحفي أو الصور المصورة أو الصور المصورة أو المصورة أو مقاطع الفيديو التي لا يمكن اللاعبين رفض ذلك ويجب أن يحضروا. ستكون معظم الأحداث يومًا إجباريًا إلزاميًا، حيث سيتم تصوير المشاركين وتسجيلهم 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 التزامات وسائط الإعلام

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 إظهار المكتملة والوقت المخصص لأحد: 5% + 4000 AED من الجائزة النقدية
- أخرج بشكل غير كامل أو متأخر للغاية عن جلسة التوقيع:
  - 1-30% من شرائع الخط: 600 0.75% + AED من الجائزة النقدية
  - 31-50% من التلاعب بالخط: 800 1% + AED من الجائزة النقدية
  - 51-70% من التلاعب بالخط: 1000 1.25% + AED من الجائزة النقدية
  - 71-99% من التلاعب بالخط: 1200 1.5% + AED من الجائزة النقدية
  - 100% من أخطاء الخط: 2000 2.5% + AED من الجائزة النقدية
- قم بتقليص عدم اكتمال أو تأخير عقد مؤتمر صحفي:
  - 1-30% من التلاعب بالخط: 360 0.45% + AED من الجائزة النقدية
  - 31-50% من التلاعب بالخط: 480 0.6% + AED من الجائزة النقدية
  - 51-70% من أخطاء الصف الدراسي: 600 0.75% + AED من الجائزة النقدية
  - 71-99% من التلاعب بالخط: 720 0.9% + AED من الجائزة النقدية
  - 100% من أخطاء الخط: 1200 1.5% + AED من الجائزة النقدية

يمكن تخفيض الغرامات إذا ظهر المشارك بالتأخير، ولكنه ما زال مبكرًا بما يكفي لإنشاء المحتوى المطلوب/له جلسة معقولة. يمكن أيضًا تخفيض الغرامات أيضًا إذا قدم المشارك إثبات ظروف التخفيف. القرار الذي سيتم اتخاذه من قبل ESL وحدك.

9.7مناطق الألعاب

9.7.1 المأكولات والمشروبات والتدخين والسلوك

إذا تم الإعلان عن أي شيء آخر، فمن المحظور رفع أو تناول أي طعام في مناطق البطولة. 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. المشاركون يجب اتبع قواعد أو قواعد الموقع أثناء مناطق الممارسة.
يمكن معاقبة أي انتهاكات باستخدام نقاط جزائية.

9.7.2 وسائط قابلة للإزالة

ويمنع منعًا باتًا ربط 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 التبخر) إلى منطقة الألعاب ما لم يسمح لك مسبقًا من قبل مسؤولو البطولة. يجب تسليم مثل هذه الأجهزة لمسؤولين بطولة البطولة قبل البدء بإنشائها قبل التطابق الأول. الهواتف الشخصية قد يتم جمع ذلك قبل.

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

العناصر غير ضرورية على الفور (على سبيل المثال، الملابس التي لا تليه أو أكياس وما إلى ذلك) يجب تخميطها على النحو الموضح في ESL.

9.7.5 استخدام الأجهزة

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

9.8الصور وغيرها من الحقوق الإعلامية

بمشاركة جميع اللاعبين 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 واضطر إلى تسجيل الدخول قبل بدء مراحلهما الأول.

9.9حفل الفائزين

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

9.10المناطق 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 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.

10.1قواعد 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.
- التكامل: أن تكون أمينة، وأن نلتزم بها وأن تلعب عادلة.
- الاحترام: احترم جميع البشر الآخرين، بما فيهم المنافسين، وموظفي الأحداث.
- 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.

10.2الغش

10.2.1 البرامج

أي استخدام للبرنامج الذي يمكن اعتباره تشخيصًا محظور تمامًا. إدارة البطولةتحتفظ أيون بالحق في تحديد ما هو غش.

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 حدثستكون النتيجة (نتيجة) للمطابقة (es) محل السؤال. 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.

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 المحظورة والطرق التي تم إنشاؤها من قبل لجنة Esالموانئ والنزاهة ESL ألعاب. يمكن العثور على list هنا:
/https://esic.gg/codes/esic-prohibited-list
ويُعد أي استخدام غير مسموح به لهذه المواد مثل تعاطي المنشطات.

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.
إن ثبت أن اللاعب مذنب بتعاطي المنشطات بعد انتهاء آخر مباراة من مباريات البطولة بـ24 ساعة على الأقل، فسيحصل اللاعب على حظر كذلك، لكن ستبقى نتائج البطولة كما هي. ولن يتم معاقبة حالات الوفاة على الإطلاق، بعد ذلك.

10.4استخدام الكحول أو المخدرات النفسية الأخرى

لممارسة طابقة، سواء كنت على الإنترنت أو دون اتصال، وفقًا لتأثير الكحول أو المخدرات النفسية الأخرى، حتى لو لم يكن من بين المواد المُعاقب عليها 103-2ممنوع تمامًا وقد يؤدي إلى العقاب الشديد. يسمح الاستهلاك المتوسط للكحول خارج ساعات البطولة النشطة للمشاركة، إذا لم يتعارض مع القانون المحلي/الوطني.

10.5تنصيب

لا يجوز إشراك أي من اللاعبين 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 مباريات أو بطولة ESL بشكل عام. أي اختراق أو مقامرة ضد خاصتك باء-توافق المنظمات سيؤدي إلى عدم الأهلية الفورية للمنظمة وعلى فرض حظر أقل من سنة واحدة من جميع مسابقات ESL لجميع الأشخاص المشاركين. سيتم معاقبة أي انتهاك آخر وفقًا لتقدير اتجاه البطولة.

10.6التلاعب بالمنافسة

توفير المال/الاستحقاقات، أو جعل التهديدات أو ممارسة الضغط ضد أي شخص مشترك مع ESL بهدف التأثير على نتيجة المقابلة تعتبر التلاعب في المنافسة. يعد المثال الأكثر شيوعًا يوفر المال الذي نقدمه لك ليمنحك الأموال.

10.6.1 العقوبات على لاعب المنافسة

عند محاولة التلاعب بالمنافسة، تم الكشف عن ESLستكون النتيجة (نتيجة) للمطابقة (es) محل السؤال. سيكون اللاعب غير مؤهل، ويخلي عنه أموال جائزته ويحظره من جميع مسابقات ESL لمدة تتراوح بين واحد وعامين (1-2). غرامة نقدية ممكنة.

10.7تحديد التطابق

استخدام أي وسيلة للتعامل مع نتيجة التطابق للأغراض التي لا تكون الرياضة إن النجاح في البطولة المعنية يعتبر عملية تحديد مطابقة. فالمثال الأكثر شيوعاً هو فقدان مباراة عن قصد للتلاعب بدعوى على التطابق.

10.7.1 العقوبات على تحديد التطابق

عند الكشف عن نتائج المباريات في ESL ستكون نتيجة (نتائج) المباراة (المباريات) المذكورة لاغية. 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. غرامة نقدية ممكنة.

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 اللاعبين الذين لديهم حظر دائم من ناشر اللعبة للمشاركة في ESL ألعاب.
سيتم أيضًا فرض حظر ESIC الالتزام وترجمت إلى حظر 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 من الفقراء أو غير المرغوب أو السلبية السلوك إلى أي هيئة تشارك 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

جميع العوازل التي تحدث فيما يتعلق ESL سيعاقب. ينطبق هذا بشكل أساسي على إهانة أثناء مباراة ولكن أيضًا على موقع ESL على الإنترنت (المحافل، التعليقات المنسقة، اللاعبين كتب الضيوفتذاكر ودعم الاحتجاج وما إلى ذلك. سيتم فرض عقوبات على البرامج الفورية أو البريد الإلكتروني أو وسائل الاتصال الأخرى إذا كان يمكن ربطها ESL 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 وشدة الإساءة سيخصص الجزاء للاعب.

10.10.3 التركيب
يتم اعتبار النشر المفرط للرسائل المجهولة أو المضايقة أو الهجومية على أنها ESL.
اخرج على الموقع الإلكتروني (المحافل، التعليقات المتوافرة، اللاعبين كتب الضيوفسيتم معاقبة تذاكر ودعم الاحتجاج وما إلى ذلك وفقًا لطبيعة الجريمة وشدتها.

10.10.4 لعبة داخل اللعبة
3 (3) سيتم منح نقاط عقوبة بسيطة إذا تم استخدام وظيفة الدردشة في اللعبة من أجل تحقيق الهدف من المنافس أو بشكل عام تعطيل تدفق اللعبة. جميع مهام الدردشة موجودة في التواصل بكفاءة مع المنافس وبدجات التطابق.

10.10.5 الأضرار أو التأخر
سيتم فرض غرامة على المشاركين في اتخاذ الإجراءات التي قد تؤدي أو يؤدي إلى الإضرار بغرف أو الأثاث أو المعدات أو العناصر المشابهة. سيتم بناء غرامة على تكلفة استعادة الحالة الأصلية، ومعالجة الجهود لإصلاح هذه المسألة، الإضرار السمعة مع أطراف ثالثة/عام.

10.11 سلوك غير مرغوب فيه

من أجل لعبة منظمة وممتعة, من الضروري أن يكون لجميع اللاعبين الرياضيين السلوك. أهم وأهم وأهم مرتكبي الجرائم ترد أدناه. ومع ذلك، يجوز للإدارة تعيين عقوبات على الأنواع غير المدرجة في البورصة بشكل صريح السلوك.

10.11.1 نتائج مباراة البيع
إذا اكتشفنا أن اللاعب يقوم بإدخال نتائج زائفة للمباراة في صفحة المباراة، أو يحاول بطرق أخرى أن يزيف نتيجة المباراة مثل تزييف وسائط المباراة، سيُمنح اللاعب ما يصل إلى أربع (4) نقاط عقوبة بسيطة. (مطابقة وسائل التواصل مع جميع الإعلانات على سبيل المثال لا الحصر إلى: لقطات الشاشة والدمات والنماذج وما إلى ذلك.)

10.11.2 القرعة/faker
أي لاعبين المشاركين في بث اللاعبين أو تعطيهم سيمنعون على الأقل 3 متطابقة، سيتم منح علامة جنائية واحدة (1) في كل حالة.

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 شروط الامتثال للخدمة

11.1 ESL

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

11.2 Supercell

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، eslgaming.com وesl-one.com وجميع النطاقات الفرعية) في أي وقت دون إشعار مسبق أو إخطار.