Snapdragon Pro Series

PUBG Mobile

دليل القواعد

مقدمة

تاريخ التحديث: 2.24.2022

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

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

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

مع خالص الاحترام،
موظفو ESL

جدول المحتويات

1 التعريفات 7
1.1 نطاق الصلاحية 7
1.2 المنطقة 7
1.3 العقوبات 7
1.3.1 تعريفات ونطاق العقوبات 7
1.3.1.1 نقاط العقوبة البسيطة 7
1.3.1.2 نقاط العقوبة الشديدة 7
1.3.1.3 الغرامات النقدية 7
1.3.1.4 الحظر/الإيقاف 7
1.3.1.5 فقدان الأهلية 7
1.3.1.6 الأساليب الإضافية للعقاب 7
1.3.2 مجموعة من العقوبات 7
1.3.3 العقوبات على المخالفات المتكررة 7
1.3.4 الحظر من البطولة ونقاط العقوبة خارج ESL 8
1.4 المواجهات المباشرة 8
1.5 العقوبات 8
1.6 منظمة البطولة 8
2 قواعد عامة 9
2.1 تغييرات القواعد 9
2.2 صلاحية القواعد 9
2.3 السرّية 9
2.4 الخصوصية 9
2.5 Discord 9
2.5.1 السرّية 9
2.6 بث المواجهات 10
2.6.1 الحقوق 10
2.6.2 التنازل عن هذه الحقوق 10
2.6.3 مسؤولية اللاعب 10
2.6.4 الموافقة على البث / إعادة الإرسال 10
2.6.4.1 تأخير البث 10
2.6.4.2 تسريب كلمات المرور ومعلومات الردهة 10
2.7 شروط المشاركة في الحدث 11
2.7.1 قيود العمر 11
2.7.1.1 ألية التجريد من الأهلية 11
2.7.2 القيود الإقليمية على المشاركين 11
2.7.3 قيود الإقامة 11
2.7.4 طلبات المشاركة في السفر 11
2.7.5 البلد/المنطقة الأم 11
2.7.6 تفاصيل اللاعب 11
2.7.7 إصدار وملفات اللعبة 11
2.7.8 حسابات اللعبة 12

2.7.9 تغييرات الاسم 12
2.7.10 المستعار PUBG Mobile اسم 12
2.7.11 معرّف PUBG Mobile 12
2.7.12 رفض المشاركة 12
2.7.12.1 انتحال الشخصية 13
2.8 حسابات الفرق 13
2.8.1 نظرة عامة على الفريق 13
2.8.2 أسماء الفريق 13
2.8.3 الأسماء والرموز والجهات الراعية 13
2.8.4 استحواذ المنظمة 13
2.8.5 نظرة عامة على القائمة الكاملة 14
2.8.6 تغييرات القائمة 14
2.8.7 التغييرات في حسابات الفرق 14
2.9 قيود الرعاة 14
2.9.1 المحتوى الخاص بالبالغين 14
2.10 بدء المواجهة 14
2.10.1 الدقة في موعد بث المواجهات 14
2.10.2 عدم الالتزام بموعد بث المواجهة 14
2.10.3 غياب المشاركين 14
2.11 إجراءات المواجهة 14
2.11.1 وسائط المواجهة 14
2.12 المقابلات 15
2.13 الأجهزة 15
2.14 قيود العمل 15
2.15 عرض الفيديو 15
3 الجدول 16
3.1 الموسم 1 16
3.2 الموسم 2 17
4 التنسيق 18
4.1 المباريات التأهيلية داخل اللعبة 18
4.2 مباريات تأهيل ESL Play 18
4.3 النهائيات المفتوحة 18
5 الجائزة المالية 18
5.1 قبول وتبادل البيانات 18
5.2 مجموعات الجوائز 19
5.2.1 أوروبا 19
5.2.2 الشرق الأوسط وشمال إفريقيا 19
5.2.3 إفريقيا 21
5.2.4 أمريكا الشمالية 22
5.3 الاقتطاع من الجائزة بسبب نقاط العقوبة 22
5.4 الخصم من الجائزة بسبب الغرامات النقدية 22
5.5 سحب أموال الجائزة 22
5.6 نقل أموال الجائزة 22
6 قواعد اللعبة 22

6.1 بطولات ESL FFA 22
6.1.1 الفكرة 22
6.1.2 عدم الحضور 22
6.2 الملابس داخل اللعبة 23
6.3 إعدادات المباراة، والتنسيق والقواعد 23
6.3.1 المرحلة 1: داخل اللعبة 23
6.3.2 المرحلة 2: ESL Play 23
6.4 نتائج المباراة 23
6.5 النتائج 23
6.6 المشكلات التقنية 23
6.7 حسم الفوز 23
6.8 إعادة بدء المباراة 24
7 قواعد الأحداث 24
7.1 المعدات 24
7.2 الملابس 24
7.3 المسؤولين 24
7.4 موجز اللاعب والبطولة 24
7.5 القائمة المرجعية التقنية 24
7.6 الالتزامات الإعلامية 24
7.6.1 تفويت الالتزامات الإعلامية 24
7.7 مناطق الألعاب 25
7.7.1 المأكولات والمشروبات والتدخين والسلوك 25
7.7.2 وسائط قابلة للحذف 25
7.7.3 كاميرات أو أجهزة مشابهة 25
7.7.4 العناصر غير المستخدمة 25
7.7.5 استخدام الأجهزة 25
7.8 حقوق نشر الصور والوسائط الأخرى 25
7.9 حفل الفائزين 25
7.10 المناطق التي وفرتها ESL 25
8 انتهاك القواعد والعقوبات وهيئة نزاهة الرياضات الإلكترونية 25
8.1 قواعد السلوك 25
8.2 الغش 26
8.2.1 التلاعب بنتائج المواجهات 26
8.2.2 حجب الخدمة 26
8.2.3 برامج مكافحة الغش 26
8.2.4 إساءة استخدام المعلومات 26
8.2.5 عقوبات الغش 26
8.2.6 طرق اكتشاف الغش 26
8.3 تعاطي المواد المنشطة 26
8.3.1 رفض الخضوع للفحص 26
8.3.2 قائمة المواد المحظورة والأساليب 26
8.3.3 الأدوية الموصوفة 26
8.3.4 عقوبات تعاطي المنشطات 26
8.4 استخدام الكحول أو العقاقير المؤثرة على العقل أخرى 26

8.5 الرهان 28
8.6 التلاعب بالمنافسة 28
8.6.1 العقوبات على التلاعب بالمنافسة 28
8.7 التلاعب بنتائج المواجهات 28
8.7.1 العقوبات على التلاعب بنتائج المواجهات 28
8.8 قيود إصدار العقوبات 28
8.9 حظر من الناشر أو هيئة نزاهة الرياضات الإلكترونية 28
8.10 انتهاك آداب الإنترنت 28
8.10.1 السلوك العام 28
8.10.2 الإهانات 28
8.10.3 الرسائل المزعجة 28
8.10.4 الرسائل المزعجة داخل اللعبة 29
8.10.5 إضرار أو إفساد 29
8.11 سلوك غير رياضي 29
8.11.1 تزوير نتائج المواجهة 29
8.11.2 منتحل الشخصية/المحتال 29
8.11.3 خداع المشرفين أو اللاعبين 29
9 إشعار حقوق النشر 29

1 التعريفات

1.1 نطاق الصلاحية

يُدار الحدث كجزء من البطولات الرياضية الإلكترونية بواسطة ESL Gaming GmbH.
هذا هو دليل القواعد الأساسي المعمول به للحدث والمشاركين بها وجميع المواجهات في نطاق الحدث. يقر المشارك بمشاركته أنه يفهم ويوافق على كل القواعد.

1.2 المنطقة

ينقسم العالم في بطولات Snapdragon Pro Series إلى ثلاثمناطق رئيسية موضحة كما يلي:

- **أوروبا:** جزر آلاند، وألبانيا، وأندورا، والنمسا، وبلجيكا، والبوسنة والهرسك، وبلغاريا، وكرواتيا، وقبرص، وجمهورية التشيك، والدنمارك، وإنجلترا، وإستونيا، وفنلندا، وفرنسا، وألمانيا، واليونان، وجرينلاند، والمجر، وأيسلندا، وأيرلندا، وإسرائيل، وإيطاليا، ولاتفيا، وليشتنشتاين، وليتوانيا، ولوكسمبورغ، ومالطا، وموناكو، والجبل الأسود، وهولندا، ومقدونيا الشمالية، وأيرلندا الشمالية، والنرويج، وبولندا، والبرتغال، ورومانيا، وسان مارينو، واسكتلندا، وصربيا، وسلوفاكيا، وسلوفينيا، وإسبانيا، والسويد، وسويسرا، والفاتيكان، وويلز

- **الشرق الأوسط وشمال أفريقيا:** الجزائر، والبحرين، والأردن، والكويت، ولبنان، وليبيا، وموريتانيا، والمغرب، وعمان، وفلسطين، وقطر، والسودان، وتونس، واليمن، والمملكة العربية السعودية، والعراق، ومصر، والإمارات العربية المتحدة

- **إفريقيا:** أنغولا، وبنين، وبوتسوانا، وبوركينا فاسو، وبوروندي، والكاميرون، والرأس الأخضر، وجمهورية إفريقيا الوسطى، وتشاد، وجزر القمر، وجمهورية الكونغو الديمقراطية، وجيبوتي، وغينيا الاستوائية، وإريتريا، وإسواتيني، وإثيوبيا، والجابون، وغينيا، وغينيا بيساو، وساحل العاج، وكينيا، وليسوتو، وليبيريا، ومدغشقر، وملاوي، ومالي، وموريشيوس، وموزمبيق، وناميبيا، والنيجر، ونيجيريا، وجمهورية الكونغو، ورواندا، وساو تومي، والسنغال، وسيراليون، والصومال، وجنوب إفريقيا، وجنوب السودان، وتنزانيا، وتوغو، وأوغندا، وزامبيا، وزيمبابوي

- **أمريكا الشمالية:** أنتيغوا، وبربودا، وجزر البهاما، وبربادوس، وكندا، وكوبا، ودومينيكا، وجمهورية الدومينيكان، وغرينادا، وهايتي، وجامايكا، وسانت كيتس ونيفيس، وسانت لوسيا، وسانت فنسنت والغرينادين، وترينيداد وتوباغو، والولايات المتحدة الأمريكية

1.3 العقوبات

1.3.1تعريفات ونطاق العقوبات

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

1.3.1.1 نقاط العقوبة البسيطة

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

1.3.1.2 نقاط العقوبة الشديدة

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

1.3.1.3 الغرامات النقدية

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

1.3.1.4 الحظر/الإيقاف

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

1.3.1.5 فقدان الأهلية

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

1.3.1.6 الأساليب الإضافية للعقاب

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

1.3.2مجموعة من العقوبات

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

1.3.3العقوبات على المخالفات المتكررة

جميع العقوبات المبينة في دليل القواعد هذا تنطبق على المخالفات لأول مرة. سيُعاقب على المخالفات المتكررة عادة بشكل أكثر حدة من المدرج في القسم المختص بهذه القواعد، بما يتناسب مع العقوبة المدرجة هناك.

1.3.4الحظر من البطولة ونقاط العقوبة 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.

1.4 المواجهات المباشرة

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

1.5 العقوبات

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 تُضاف أي ألعاب جانبية أو ألعاب جديدة في أي وقت.

1.6 منظمة البطولة

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

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

2 قواعد عامة

2.1 تغييرات القواعد

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

دليل القواعد التالي مستند إرشادي صالح لجميع مراحل البطولة. يحتفظ المشرفون بالحق في إجراء تعديلات على دليل القواعد مع أو دون إشعار مسبق إلى اللاعبين. يُعد المشرفون صناع القرار في جميع الحالات والنزاعات التي قد تحدث ولا يتم كتابتها في هذا الدليل.

2.2 صلاحية القواعد

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

2.3 السرّية

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.

2.4 الخصوصية

سيتم جمع بيانات اللاعب الشخصية ومعالجتها وتخزينها من أجل المشاركة في المواجهات على الإنترنت والتنظيم وتقديم الجوائز. سيتم تخزين معلومات اللاعب الشخصية حتى 21.02.2023 وفقًا للسياسات أو الإجراءات الداخلية لاستيفاء المتطلبات القانونية. يتم إخطار جميع اللاعبين بأن ESL ستجمع معلوماتهم الشخصية كمراقب بيانات وفيما يتعلق بقوانين الخصوصية المعمول بها لكل بلد مشارك.

لأي طلب يتعلق بحقوقك الخاصة بمعلوماتك الشخصية، يُرجى التواصل مع: ESL عبر https://account.eslgaming.com/privacy-policy
سيتم معالجة أي بيانات شخصية تتم مشاركتها مع أطراف ثالثة وفقًا لسياسات الخصوصية الخاصة بها.

2.5 Discord

قناة التواصل الرسمية لـSnapdragon Pro Series هي Discord. **يجب أن يكون لدى جميع الفرق ممثل واحد على الأقل من فريقهم في الخادم في جميع الأوقات طوال الموسم.**
تأكد من التحقق من خادمنا بشكل منتظم حتى لا تفوّت أي إعلانات مهمة من الاتحاد.
وذلك لإبقاء كل فريق على اطلاع دائم بتغييرات القواعد، ومشاهدة الإعلانات المنشورة، والتواصل مع المشرفين وأعضاء الفرق الأخرى. قد تُرسل بعض المعلومات حصريًا على خادم Discord هذا. يتحمل كل لاعب مسؤولية ضمان معرفته بالمعلومات المنشورة رسميًا في خادم Discord.

إذا كان ذلك خارج أيام اللعب، فيُرجى إرسال تذكرة دعم باستخدام نظام تذكرة الدعم على صفحات النظام الهرمي أو الكأس على ESL. يمكن دائمًا العثور على رابط تذكرة دعم نشط في الرسائل المثبتة لقناة دعم PUBGMobile.

2.5.1السرّية

يُعد محتوى الاحتجاجات وتذاكر الدعم والمناقشات أو أي مراسلات أخرى مع مسؤولي الدوري والإداريين سريًا للغاية. ويُحظر نشر هذه المواد دون موافقة خطية مسبقة من إدارة ESL.

2.6 بث المواجهات

2.6.1الحقوق
جميع حقوق بث ESL مملوكة لـTencent and ESL. يتضمن هذا على سبيل المثال لا الحصر: بث shoutcast، أوروبوتات عرض النتائج أو بث الفيديو (مثل مقاطع فيديو تفاعل اللاعبين)، أو الإعادات، أو العروض التجريبية، أو البث التلفزيوني.

2.6.2التنازل 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.

2.6.3مسؤولية 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.

2.6.4الموافقة على البث / إعادة الإرسال
يتم فحص اللاعبين أو المذيعين أو أفراد المجتمع الذين يرغبون في بث أو إعادة بث أي من أجزاء من سلسلة الهاتف المحمول إلى جانب ESL من قبل طاقم (ESL) وفقًا لقواعد السلوك المناسبة لتسجيل الدخول. سيلتزم جميع مقدمي البث وصناع المحتوى بقواعد السلوك هذه عند بث/إعادة بث/البث المشترك لكل أحداث ESL أو الأحداث المرتبطة بها.

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

أمريكا الشمالية: مقدم الخدمةna@eslgaming.com
أوروبا والشرق الأوسط وشمال أفريقيا: مقدم الخدمةemea@eslgaming.com
الهند:karndeep.sharma@nodwin.com

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

2.6.4.1 تأخير البث
يُسمح للاعبين ببث المباريات في أثناء مرحلة المباريات التأهيلية المفتوحة، بشرط أن يكون البث متأخرًا 5 دقائق على الأقل. إذا تم العثور على أي لاعب يسجل بثًا دون تلبية الحد الأدنى من متطلبات التأخير، فستنطبق عليه العقوبات التالية:

1. تحذير أول مخالفة
2. المخالفة الثانية- خسارة نقاط يوم المواجهة، وخصم نقطتي عقاب للاعب وفريقه.
3. المخالفة الثالثة- خصم نقطتي عقوبة إضافيتين للاعب والفريق، وحظر من المشاركة في المباريات لمدة أسبوع.

2.6.4.2 تسريب كلمات المرور ومعلومات الردهة
سيخضع أي لاعب اكتُشف أنه سرّب معلومات الردهة، بما في ذلك اسم الردهة أو كلمة المرور، خلال الموسم إلى العقوبات التالية:

1. تحذير أول مخالفة
2. المخالفة الثانية- استبعاد الفريق من يوم المباراة مع خسارة أي نقاط مكتسبة. كما ستُخصم نقطتي عقوبة من اللاعب الذي سرّب المعلومات.
3. المخالفة الثالثة- خصم نقطتي عقوبة إضافيتين للاعب، وحظر من المشاركة في المواجهات لمدة أسبوع للاعب وفريقه.

2.7 شروط المشاركة في الحدث

يجب استيفاء الشروط التالية من أجل المشاركة في الحدث.

2.7.1قيود العمر

يجب ألا يقل عمر جميع اللاعبين عن 16 عامًا أو أكبر بحلول تاريخ بداية أول مباراة في الموسم. إذا تم العثور على لاعب مشارك حاليًا أو سبقت له المشاركة في أي مباريات وكان عمره أقل من 16 عامًا، فسيتم استبعاد أي فريق وكل الأعضاء من الموسم وسيفقدون أي أموال جمعوها أو كان بإمكانهم جنيها خلال ذلك الموسم.

2.7.1.1 ألية التجريد من الأهلية

إذا حدث التجريد من الأهلية خلال مرحلة المباريات التأهيلية المفتوحة للموسم، فسيُسمح لأي لاعب من الفريق غير دون السن القانونية بتشكيل فريق جديد أو الانضمام إلى فرق أخرى بشرط عدم وجود دليل واضح على محاولة أي من أعضاء الفريق خداع المشرف والتكتم على وجود لاعب قاصر. إذا كان عمر اللاعب أقل من 18 عامًا، فيجب أن يكون أحد الوالدين أو الوصي القانوني قادرًا على مرافقة القاصر في منافسة مباشرة. إذا كان الوالد أو الوصي القانوني غير قادر على السفر، فيجب تعيين وصي مؤقت يمكنه السفر وستحتاج إلى تقديم الوثائق اللازمة إلى ESL. لن تتحمل ESL مسؤولية توفير الوثائق اللازمة لتعيين وصيك مؤقت.

2.7.2القيود الإقليمية على المشاركين

لا يمكن أن يتأهل أي لاعب أو فريق لنفس الحدث من أكثر من بلدة أو منطقة واحدة.

2.7.3قيود الإقامة

يجب أن يكون جميع اللاعبين من سكان المنطقة التي يتنافسون فيها أو مشاركين في منافسة بها. البلدان الإقليمية مذكورة في **1.2 المنطقة**.

2.7.4طلبات المشاركة في السفر

سيتم منح أي لاعب مشارك في Snapdragon Pro Series الفرصة لتقديم طلب مشاركة في السفر في حالة سفره خارج البلدان المحددة للمشاركة في السلسلة. يجب تقديم هذا الطلب قبل أسبوع واحد على الأقل من تاريخ السفر حتى تتم مراجعة الطلب. يعتمد قبول الطلب على المعلومات التي يقدمها اللاعب عن سبب سفره، ومقدار الوقت الذي سيقضيه اللاعب في السفر. سيتم قبول كل طلب أو رفضه على أساس كل حالة على حدة. سيكون الحد الأقصى للوقت المخصص للاعب للمشاركة من منطقة أخرى خارج البلدان المسموح بها في السلسلة أسبوعًا واحدًا. سيتم رفض الطلب الذي يستغرق أي وقت أكثر من ذلك وسيكون اللاعب غير مؤهل للمشاركة.

2.7.5البلد/المنطقة الأم

البلد الأم للمشارك هو البلد الذي يوجد فيه مكان إقامته الرئيسي (المثبت بتسجيل قانوني أو تأشيرة طويلة الأجل فيما يتعلق بدليل على الإقامة طويلة الأجل - التأشيرات لمدة 90 يومًا لا تكفي) أو البلد الذي يحمل جواز سفر ساريًا منها. يمكن اتخاذ هذا القرار مرة أخرى لكل حدث في ESL، ولكن بمجرد اتخاذه سيكون نهائيًا ولا رجعة فيه لذلك الحدث والمباريات المؤهلة له.

2.7.6تفاصيل اللاعب

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

2.7.7إصدار وملفات اللعبة

يجب على جميع اللاعبين تثبيت أحدث نسخة من اللعبة للمشاركة في البطولات التي تستضيفها ESL. يجب تثبيت التحديثات قبل بدء البطولة. سيتم لعب جميع المباريات عبر الإنترنت على ملف التصحيح الموجود على الخوادم المباشرة في وقت المباراة. سيتم لعب كل المباريات غير المتصلة بالإنترنت على خادم البطولة.

2.7.8حسابات اللعبة

يجب أن يُدخل 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. إذا تم العثور على لاعب قد قام بتغيير حسابات اللعبة أو الأسماء داخل اللعبة في أي وقت خلال السلسلة دون إخبار فريق المشرفين له بفعل ذلك، فسيُعد اللاعب غير مؤهل للمشاركة حتى يتم تغيير الاسم مرة أخرى في كل من اللعبة وفي موقع لعب ESL. سيؤدي اللعب مع لاعب غير مسجل، أو لاعب مع حساب لعبة غير دقيق مدرج إلى حذف فريقك من مباريات الردهات وعدم الحصول على أي نقطة في ذلك اليوم. إذا اكتشف فريق المشرفين أي حسابات ألعاب وأسماء داخل اللعبة لا تتطابق تمامًا، فلن يحصل فريقك على أي نقاط في هذا اليوم وسيتم منعه من اللعب في يوم المباراة النشط. إنها مسؤولية كل لاعب وكل فريق أن يتأكدوا أن كل أسماء حساب لعب ESL والأسماء داخل اللعبة متطابقين قبل بداية يوم المباراة. إذا لم تتمكن من مطابقة اسم حساب لعب ESL باسمك في اللعبة، فيجب تغيير اسمك بناء على ذلك.

2.7.9تغييرات الاسم

لن يُسمح بإجراء أي تغييرات في الاسم داخل اللعبة في أي مرحلة خلال الموسم ما لم يكن استخدام الاسم غير قانوني أو أصبح الفريق تابعًا لمنظمة جديدة. يتضمن هذا على سبيل المثال لا الحصر: حسابات اللعبة أو معرّف PUBGMobile أو اسم PUBG Mobile المستعار. بمجرد أن يشارك اللاعب في مباراة الكأس، سواء أكان لاعبًا أساسيًا أم بديلًا، لا يمكن تغيير اسم اللعب أو حساب اللعب إلا إذا أصدر أحد أعضاء إدارة الفريق تعليمات صريحة بأنه يجب تعديله نظرًا لاحتوائه على أحرف غير قانونية، أو أن اسم اللعب أو حساب لعب ESL play غير متطابقين أو بسبب استخدام اسم غير لائق.

2.7.10 اسم PUBG Mobile المستعار

يجب أن تستخدم كل الأسماء داخل اللعبة وأسماء حسابات لعب ESL Play الأحرف الواردة أدناه، لن تكون هناك أي استثناءات للقائمة. إذا كانت لديك حاليًا أحرف معتادة أو خاصة خارج القائمة المقدمة، يجب عليك تغيير اسم اللعب وتحديث حساب لعبك على ESL Play من أجل السماح لك بالمشاركة. لا يمكن للاعبين أو الفرق تغيير اسم اللعب أو اسم حساب ESL Play بعد التنافس في مباراة كأس FFA.
اسم اللعب وحساب اللعب يجب أن يحتووا على الأحرف التالية فقط:

ABCDEFHOLGLKNOPROVUVYZ
Abcdefholglknoprovuvyz
1234567890

يُرجى العلم أن، إذا لم يكن حساب لعبك على ESL Play غير مطابق تمامًا لما نراه داخل اللعبة، فلن يحصل فريقك على أي نقاط في يوم المباراة. (يشمل هذا الأحرف الكبيرة)

2.7.11 معرّف PUBG Mobile

يجب أن تتطابق أرقام معرّف الشخصية داخل اللعبة ومعرّف حساب لعب ESL Play PUBGMobile تمامًا. إذا وجد أن أي لاعب لديه معرّف غير مطابق فلن يحصل الفريق على أي نقاط ليوم كامل وسيمنع من لعب المباراة الجارية.

لا يمكن للاعبين أو الفرق تغيير اسم اللعب أو رقم معرّف PUBG Mobile بعد التنافس في مباراة الكأس. بمجرد مشاركة اللاعب في مباراة الكأس، سواء أكان لاعبًا أساسيًا أم بديلًا، لا يمكن تغيير معرّف شخصية اللعب أو حساب اللعب إلا إذا أصدر أحد أعضاء إدارة الفريق تعليمات صريحة بأنه يجب تعديله.

2.7.12 رفض المشاركة

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

2.7.12.1 انتحال الشخصية

يجب على جميع اللاعبين استخدام حساباتهم الشخصية. غير مسموح للاعبين بالمشاركة بحسابات خارجية، أو تشجيع اللاعبين الآخرين على القيام بذلك. إن اتضح أن أي فريق به لاعب يستخدم حساب لاعب آخر سيتم اعتبارها قضية انتحال شخصية. سيتم استبعاد الفريق من الموسم وسيتم منح اللاعبين المشاركين بين 2 و6 نقاط عقوبة اعتمادًا على الحالة بالإضافة إلى منعهم من المشاركة في باقي الموسم بأي سعة. غير مسموح للاعبين اللعب من حساب لعب مختلف عن ذلك المرتبط بحساب ESL. قد يؤدي استخدام حساب لعب خطأ إلى الخروج من الكأس/ البطولة لمدة يوم كامل حتى يتم تصحيح الأمر، أو لن تمنح أي نقاط للألعاب التي تم لعبها بمعلومات غير صحيحة.

2.8 حسابات الفرق

2.8.1نظرة عامة على الفريق

يجب أن تلعب الفرق وفق القائمة المقيدين بها خلال مدة كل مجموعة مفتوحة. لا يمكن تغيير القوائم خلال المجموعة المفتوحة. يُرجى التأكد من مراجعة معلومات الحساب بعناية. ستتسبب المعلومات الخطأ بعدم حساب النتيجة، ولن تُمنح أي نقاط للفريق على تلك المباراة، وسيخرج من الكأس إن وجدت معلومات خطأ.

يجب أن تكون جميع أسماء المشتركين لائقة. إن تم اعتبار اسمك غير لائق فيجب أن تتم الموافقة على اسمك الجديد وتغيره في النافذة التي يقدمها فريق الإدارة. إن لم يتغير الاسم حينها، فستجازف بالاستبعاد.

2.8.2أسماء الفريق

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

2.8.3الأسماء والرموز والجهات الراعية

تحتفظ ESL بالحق في منع استخدام أسماء و/أو رموز غير مرغوب فيها في مسابقاتهم. أي كلمات أو رموز محمية قانونيًا محظورة بشكل عام ما لم يمنح المالك الإذن. لا يُسمح بأي إعلان أو عرض ترويجي من قبل لرعاة معروفين وحدهم أو على نطاق واسع بالمواد الإباحية أو تعاطي المخدرات أو غيرها من الموضوعات أو المنتجات الخاصة بالبالغين في بطولة ESL. سيخضع المحتوى الذي ينشئه المستخدم لشروط وأحكام PUBGMobile.

2.8.4استحواذ المنظمة

إن اختارت منظمة جديدة فريقًا أو تنازلت عنه منظمة قديمة يرجي تقديم تذكرة دعم للكأس الذي ستشارك فيه. يجب أن تقدم دليلًا صالحًا على استحواذ المنظمة على فريقك (مثل العقد الذي وقعه الفريق والمنظمة) وأيضًا على تغييرات الأسماء التي سيجريها جميع اللاعبين داخل اللعبة (على سبيل المثال ESLFoody --> MOFoody)
بمجرد أن يكون لدينا دليل صالح على الاستحواذ، سيُسمح للفريق بتغيير اسمه وصورته على موقع ESL Play، وسيسمح للاعبين في الفريق بتغيير رمز الفريق فقط في اسم اللعب وحساب اللعب على موقع اللعبة. لن يُسمح للاعبين بتغيير أسمائهم المستعارة، فقط يمكن تغيير رمز الفريق الموجود قبل أو بعد أسمائهم المستعارة. إن اتضح أن فريقًا غيَّر أسماء اللعب بشكل خطأ، فسيمنعون من التنافس حتى يتم استرجاع أسمائهم إلى ما كانت عليه في الأصل. قد يتسبب ذلك بمنع الفريق بأكمله من التنافس.

2.8.5نظرة عامة على القائمة الكاملة
يجب أن تحتوي الفرق على 4 لاعبين أساسيين فقط، ولاعب واحد بديل على الأكثر (إجمالي 5 لاعبين) مدرجين في صفحة وقائمة فريقهم.

يُسمح للفرق أن يعينوا عضوًا إضافيًا سواء لمدير الفريق أو لمالك الفريق. الشخص المعين لهذا الدور لا يُحسب ضمن الأربعة لاعبين الأساسيين واللاعب البديل، وعليه، لا يحق له لعب أي مباراة. إن ثبت أنهم لعبوا في أي مباراة سيخسر الفريق كل نقاط الكأس ويُعطى إنذارًا على أول مخالفة وسيُعطى نقاط عقوبة على أي مخالفات أخرى.

أي فريق يتضح أنه بدّل دور مدير أو مالك بدور لاعب دون موافقة الإدارة لن يحق له المنافسة بوجود ذلك الشخص وربما يكون عرضة للإجراءات التأديبية التي تتضمن خسارة النقاط، ونقاط عقوبة، والاستبعاد من اللعب، و/أو التجريد من الأهلية.

إن تضمن فريقك لاعبين أكثر من الخمسة المسموح بهم (4 أساسيين ولاعب بديل) وقت التسجيل، سيخرج فريقك من الكأس وسيمنع من اللعب حتى يكون به 5 لاعبين فقط في الفريق.
سيتم تطبيق قفل قائمة الفريق من خلال نهائيات السلسة كلها. في حالة وجود نهائيات مباشرة، إن لم يقدر الفريق على السفر، فسيُمنح الفريق التالي المتاح الفرصة.

سيتم قفل القوائم والفرق معًا عند المشاركة في الكأس الأول للفريق.

2.8.6تغييرات القائمة
سيتم قفل القوائم من وقت بدأ فريقك التنافس. لن يُسمح بإجراء تغييرات عندما يكون فريقك مقفلًا. سيتم السماح بتغييرات القائمة يوم 27 مايو 2022. إذا احتجت إلى إجراء تغيير في فريقك، يرجى تقديم تذكرة دعم.

تقتصر النقاط على الفرق التي على موقع Play، لذا إن كنت تنشئ فريقًا جديدًا خلال فترة المباريات التأهيلية المفتوحة ستبدأ نقاط فريقك من 0 بغض النظر عن عدد اللاعبين الذين تحتفظ بهم من القائمة الأصلية.

2.8.7التغييرات في حسابات الفرق
أي تغييرات في حساب الفريق يجب أن توافق عليها إدارة ESL قبل السماح بحدوث التغييرات. هذا يشمل على سبيل المثال لا الحصر؛
- إضافة أو استبعاد اللاعبين
- تغيير اسم الفريق
- تغيير شعار الفريق.

2.9 قيود الرعاة

2.9.1المحتوى الخاص بالبالغين
الرعاة أو الشركاء المعروفون وحدهم أو على نطاق واسع، بالمواد الإباحية أو تعاطي المخدرات أو غيرها من الأمور أو المنتجات المخصصة للبالغين/الراشدين غير مسموح بهم في ESL.

2.10بدء المواجهة

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

2.10.2 عدم الالتزام بموعد بث المواجهة
ستُفرض نقطتي (2) عقوبة بسيطة إذا لم يكن أحد المشاركين مستعدًا للعب في وقت البدء المعلن. وفي هذه المرحلة، سيتم اعتبارهم غائبين. إذا بثت ESL أو شركاؤها المباراة، فستُمنح ثلاث (3) نقاط عقوبة بسيطة إضافية لأي تأخير في بداية المباراة بسبب الفريق.

2.10.3 غياب المشاركين
إذا لم يكن أحد المشاركين مستعدًا للعب بعد 15 دقيقة من البداية المقررة للمباراة،يتم اعتبارهم لم يحضروا وسيُكافأ الخصم بالفوز بسلسلة مباريات كاملة. (يُقدر هذه المدة مشرف البث حين لا يظهر الفريق للمواجهة التي تُبث)

2.11إجراءات المواجهة

2.11.1وسائط المواجهة
يجب أن يخزن المشاركون جميع وسائط المواجهة (لقطات الشاشة/العروض التجريبية/الإعادات/وما إلى ذلك) لمدة أسبوعين على الأقل بعد انتهاء المواجهة. إذا كان هناك احتجاج على المواجهة، يجب أن يخزن المشاركون التسجيلات لمدة أسبوعين كحد أدنى بعد إنهاء الاحتجاج وحله.

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

2.12المقابلات

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.

2.13الأجهزة

يجب على اللاعبين اللعب باستخدام الهاتف أو الجهاز اللوحي، غير مسموح بأنظمة المحاكاة.

2.14قيود العمل

لا يحق للأشخاص العاملين أو المتطوعين في ESL و/أو Tencent أن يلعبوا خلال عملهم في شركاتهم المعنية. الأشخاص الذين عملوا أو تطوعوا لأي من الشركتين، بأي صفة، لا يحق لهم اللعب خلال 90 يومًا من آخر عمل لهم مع شركتهم المعنية.

2.15عرض الفيديو

في مقاطع الفيديو (على سبيل المثال المقابلات، أو مقاطع الفيديو المميزة أو ما شابه) التي تجريها بيئة لا تتحكم بها ESL، يجب الحفاظ على محيطك/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 الاعبين على الشاشة.

3 الجدول

3.1 الموسم 1

اسم البطولة	تاريخ البطولة
المرحلة 1	
المباريات التأهيلية داخل اللعبة	04/05/2022 - 21/04/2022
المرحلة 2	
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #1	12/05/2022
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #2	13/05/2022
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #3	14/05/2022
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #4	16/05/2022
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #5	19/05/2022
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #6	21/05/2022
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #7	23/05/2022
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #8	26/05/2022
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #9	28/05/2022
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #10	30/05/2022
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #11	02/06/2022
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #12	04/06/2022
المرحلة 3	
النهائيات المفتوحة - أوروبا	13/06/2022 - 12/06/2022
النهائيات المفتوحة - الشرق الأوسط وشمال إفريقيا	11/06/2022 - 10/06/2022
النهائيات المفتوحة - إفريقيا	11/06/2022 - 10/06/2022
النهائيات المفتوحة - أمريكا الشمالية	11/06/2022 - 10/06/2022

3.2 الموسم 2

اسم البطولة	تاريخ البطولة
المرحلة 1	
المباريات التأهيلية داخل اللعبة	21/08/2022 - 08/08/2022
المرحلة 2	
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #1	29/08/2022
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #2	01/09/2022
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #3	03/09/2022
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #4	05/09/2022
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #5	08/09/2022
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #6	10/09/2022
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #7	12/09/2022
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #8	15/09/2022
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #9	17/09/2022
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #10	19/09/2022
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #11	22/09/2022
المباراة التأهيلية المفتوحة في ESL Play #12	24/09/2022
المرحلة 3	
النهائيات المفتوحة - أوروبا	04/10/2022 - 03/10/2022
النهائيات المفتوحة - الشرق الأوسط وشمال إفريقيا	02/10/2022 - 01/10/2022
النهائيات المفتوحة - إفريقيا	02/10/2022 - 01/10/2022
النهائيات المفتوحة - أمريكا الشمالية	02/10/2022 - 01/10/2022

4 التنسيق

4.1 المباريات التأهيلية داخل اللعبة

أسبوعان من مباريات التأهيل داخل اللعبة. سيتأهل أول 1024 فريقًا بحد أقصى إلى مباريات تأهيل ESL Play.

4.2 مباريات تأهيل ESL Play

4 أسابيع من مباريات كأس FFA بعدد أقصاه 1024 فريقًا مؤهلًا من مباريات التأهيل داخل اللعبة. 3 أيام لعب في الأسبوع و4 مباريات تلعب في اليوم. ستجمع الفرق نقاطًا بناءً على مراكزهم وعدد عمليات القتل على النحو المحدد في **6.4 نتائج المباراة**.

بعد كل يومين من أيام اللعب، سيتم استبعاد نصف الفرق بناءً على ترتيب النقاط:

- بين يوم اللعب الثاني والثالث، سيتم تخفيض عدد الفرق إلى 512
- بين يوم اللعب الرابع والخامس، سيتم تخفيض عدد الفرق إلى 256
- بين يوم اللعب السادس والسابع، سيتم تخفيض عدد الفرق إلى 128
- بين يوم اللعب الثامن والتاسع، سيتم تخفيض عدد الفرق إلى 64
- بين يوم اللعب ال10 وال11، سيتم تخفيض عدد الفرق إلى 32
- بعد يوم اللعب 12، سيتم تخفيض عدد الفرق إلى 16

ستتأهل الـ16 فرقة الأولى إلى النهائي المفتوح.

4.3 النهائيات المفتوحة

الفرق الـ16 الأولى التي تأهلت من مباريات تأهيل ESL Play ستواجه بعضها في نهائي مدته يومان. سيتألف كل يوم مباراة من خمس مباريات. ستجمع الفرق النقاط بناءً على مراكزهم وعدد عمليات القتل على النحو المحدد في **6.4 نتائج المباراة**.

5 الجائزة المالية

5.1 قبول وتبادل البيانات

بتنافسك على كأس ربح الجائزة، فأنت توافق على أنك تستوفي متطلبات السلسلة وأنك مؤهل لاستلام أي جوائز. وعليه، أنت توافق على مشاركة المعلومات المطلوبة مع الشخص المسؤول عن تقديم الجوائز إلى اللاعب الذي يتسلم الجائزة. مع الأخذ في الحسبان أن أي لاعبين يتسلمون جائزة يجب أن يكونوا نفس من لعبوا في الكأس.
يجب دفع كل أموال الجائزة المالية خلال 90 يوم عمل بعد انتهاء حدث ESL المعني. سيتم إرسال الرسائل الإلكترونية التي تخص دفع أموال الجائزة خلال ذلك الوقت. إذا انتهت مدة المكافأة والجائزة المذكورة لم تُسلم، يجب أن يفتح اللاعب تذكرة دعم من على صفحة دعم الكأس وأن يبلغ الإدارة بالجائزة المفقودة ليتسنى مراجعتها.

5.2 مجموعات الجوائز

5.2.1أوروبا

يكون التوزيع لكل منطقة لكل موسم.
*جميع الجوائز مدرجة بالدولار وخاضعة لأسعار صرف العملات.

المركز	الجائزة
الأول	8000 دولار
الثاني	4000 دولار
الثالث	3000 دولار
الرابع	2500 دولار
الخامس	2300 دولار
السادس	2200 دولار
السابع	2100 دولار
الثامن	2000 دولار
المركز التاسع	1900 دولار
المركز العاشر	1800 دولار
المركز الحادي عشر	1700 دولار
المركز الثاني عشر	1600 دولار
المركز الثالث عشر	1500 دولار
المركز الرابع عشر	1300 دولار
المركز الخامس عشر	1200 دولار
المركز السادس عشر	1100 دولار
المركز 17	1000 دولار
المركز 18 - المركز 19	900 دولار
المركز 20 - المركز 23	800 دولار
المركز 24 - المركز 27	700 دولار
المركز 28 - المركز 32	600 دولار

5.2.2الشرق الأوسط وشمال إفريقيا

يكون التوزيع لكل منطقة لكل موسم.
*جميع الجوائز مدرجة بالدولار وخاضعة لأسعار صرف العملات.

المركز	الجائزة
الأول	8000 دولار
الثاني	4000 دولار
الثالث	3000 دولار
الرابع	2500 دولار
الخامس	2300 دولار

السادس	2200 دولار
السابع	2100 دولار
الثامن	2000 دولار
المركز التاسع	1900 دولار
المركز العاشر	1800 دولار
المركز الحادي عشر	1700 دولار
المركز الثاني عشر	1600 دولار
المركز الثالث عشر	1500 دولار
المركز الرابع عشر	1300 دولار
المركز الخامس عشر	1200 دولار
المركز السادس عشر	1100 دولار
المركز 17	1000 دولار
المركز 18 - المركز 19	900 دولار
المركز 20 - المركز 23	800 دولار
المركز 24 - المركز 27	700 دولار
المركز 28 - المركز 32	600 دولار

5.2.3إفريقيا

يكون التوزيع لكل منطقة لكل موسم.

*جميع الجوائز مدرجة بالدولار وخاضعة لأسعار صرف العملات.

المركز	الجائزة
الأول	8000 دولار
الثاني	4000 دولار
الثالث	3000 دولار
الرابع	2500 دولار
الخامس	2300 دولار
السادس	2200 دولار
السابع	2100 دولار
الثامن	2000 دولار
المركز التاسع	1900 دولار
المركز العاشر	1800 دولار
المركز الحادي عشر	1700 دولار
المركز الثاني عشر	1600 دولار
المركز الثالث عشر	1500 دولار
المركز الرابع عشر	1300 دولار
المركز الخامس عشر	1200 دولار
المركز السادس عشر	1100 دولار
المركز 17	1000 دولار
المركز 18 - المركز 19	900 دولار
المركز 20 - المركز 23	800 دولار
المركز 24 - المركز 27	700 دولار
المركز 28 - المركز 32	600 دولار

5.2.4أمريكا الشمالية

يكون التوزيع لكل منطقة لكل موسم.
*جميع الجوائز مدرجة بالدولار وخاضعة لأسعار صرف العملات.

المركز	الجائزة
الأول	5500 دولار
الثاني	4500 دولار
الثالث	3500 دولار
الرابع	2500 دولار
الخامس إلى الثامن	1750 دولارًا
المركز 9 - المركز 12	1500 دولار
المركز 13 - المركز 16	1250 دولارًا
المركز 17 - المركز 32	1000 دولار

5.3 الاقتطاع من الجائزة بسبب نقاط العقوبة

تتسبب كل نقطة عقوبة يحصل عليها المشارك في أثناء حدث أو إحدى مبارياته التأهيلية في الخصم من الجائزة المالية. تكون الخصومات كما يلي:

- سيتم خصم 1% في المئة من الجائزة المالية لكل نقطة عقوبة بسيطة.
- سيتم خصم 10% في المئة من الجائزة المالية لكل نقطة عقوبة شديدة.

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

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

5.4 الخصم من الجائزة بسبب الغرامات النقدية

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

5.5 سحب أموال الجائزة

ما دامت أموال جائزة ESL لم تُدفع، تحتفظ ESL بالحق في إلغاء أي دفعة مؤجلة إن اكتشفت أي دليل على الغش أو التلاعب.

في حالة عدم التأهل، يخسر اللاعب/الفريق الجائزة المالية التي فاز بها في المرحلة تلقائيًا. وفقًا لخطورة الحالة، قد يشمل الأمر المبلغ الكامل الذي تم الفوز به خلال الموسم.

5.6 نقل أموال الجائزة

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

6 قواعد اللعبة

يحظر استخدام أي عناصر لم يتم الحصول عليها عن طريق الأساليب المعتمدة داخل لعبة PUBG Mobile (باستثناء المكافآت الرسمية) وكذلك العناصر غير المعلنة. إذا انتهك اللاعبون هذه القاعدة، فسيتم التعامل مع الأمر على أنه اختراق. لن يتأهل الفريق، ولن يُمنح أي جوائز وسيحظر الأفراد المشاركون من التنافس.

6.1 بطولات ESL FFA

6.1.1الفكرة

تهدف بطولات ESL FFA إلى اختيار أفضل اللاعبين أو الفرق خلال بطولة متعددة الجولات مفتوحة للجميع. يحسب نظامنا النقاط بناء على موقعك النهائي في المباريات وفي بعض الحالات يضيف نقاطًا إلى بعض إنجازات اللعبة مثل عمليات القتل. سيحتل اللاعبون ذوو أعلى نقاط إجمالية المرتبة الأعلى. يمكنك قراءة المزيد من دليل البطولة.

6.1.2عدم الحضور

لن تنتظر ردهات FFA العامة اللاعبين لأكثر من 5 أو 10 دقائق بناء على البطولة. إن لم يكن اللاعب أو الفريق في المباراة بعد مضي ذلك الوقت فسيخسرون المباراة. يُرجى الرجوع إلى قواعد البطولة المحددة للمزيد من التفاصيل.

6.2 الملابس داخل اللعبة

لا يجوز أن يكون اللاعبون عراة ويجب أن يرتدوا ملابس خلال أي مباراة مسجلة لـSnapdragon Pro Series.

6.3 إعدادات المباراة، والتنسيق والقواعد

6.3.1المرحلة 1: داخل اللعبة

ستلعب المرحلة 1 داخل مشغل اللعبة، وفقًا لقواعد اللعبة.

6.3.2المرحلة 2: ESL Play

خرائط اللعب: إيرانجل، وميرامار، وسانهوك
وضع اللعبة: TPP
سيشارك كل فريق فيما يصل إلى 4 مباريات كل يوم خلال مراحل المباريات التأهيلية المفتوحة.
ستكون الفرق في النهائيات المفتوحة قد لعبت 5 مباريات خلال يوم النهائيات الواحد.

- إجمالي 10 مباريات خلال يومين من أيام النهائيات.

تسجل كل المباريات لكل يوم لعب على نحو تراكمي.

6.4 نتائج المباراة

المركز	**النقاط**
1	15
2	12
3	10
4	8
5	6
6	4
7	2
8	1
9	1
10	1
11	1
12	1
13	0
14	0
15	0
16	0
تبلغ قيمة عمليات القتل نقطة لكل واحدة	

6.5 النتائج

يجب على كل عضو فريق أن يأخذ لقطات للشاشة لنتائج نهاية المباراة في حالة أي نزاعات و/أو مشاكل تقنية في الردهات. يمكن أن يؤدي الفشل في توفير لقطات الشاشة المذكورة عند الطلب إلى إجراءات تأديبية و/أو خسارة نقاط. إذا كانت لديك مشاكل أو لاحظت أي مشكلة، يرجى التواصل مع المديرين في الحال عن طريق تذكرة الدعم. يمكنك الوصول إلينا عبر Discord للأسئلة السريعة، ولكل شيء آخر يرجى فتح تذكرة دعم.

6.6 المشكلات التقنية

الفرق مسؤولة عن مشاكلهم التقنية، بما في ذلك مشاكل الأجهزة والبرامج و/أو الإنترنت. لن يتم إعادة بدء المباريات بسبب المشاكل التقنية وستُلعب رغم ذلك.

6.7 حسم الفوز

في حالة التعادل خلال أي مرحلة من مراحل Snapdragon Pro Series 2022، سيتحدد الترتيب وفقًا لما يلي:

1. يتحدد إجمالي المركز الأول عن طريق جميع المباريات في المرحلة.
2. تتحدد إجمالي نقاط المراكز المتراكمة عن طريق جميع المباريات في المرحلة.
3. تتحدد إجمالي عمليات القتل المتراكمة عن طريق جميع المباريات في المرحلة.
4. المركز في آخر مباراة تم لعبها في المرحلة

6.8 إعادة بدء المباراة

لا تتم إعادة بدء المباراة إلا بموافقة مسبقة من الإدارة.

7 قواعد الأحداث

7.1 المعدات

تقدم ESL دائمًا أجهزة محمولة. بناءً على التدريب ومرحلة البطولة، قد يتم توفير سماعةإلغاء الضوضاء أيضًا.

7.2 الملابس

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

7.3 المسؤولين

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

7.4 موجز اللاعب والبطولة

ملخصات اللاعب والبطولة هي وثائق ستُرسل إلى المشاركين بالبريد الإلكتروني قبل البطولة. تُعد كامتداد لدليل القواعد لحدث محدد غير متصل بالإنترنت وملزِمة مثله.

7.5 القائمة المرجعية التقنية

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

7.6 الالتزامات الإعلامية

إذا قررت ESL أن لاعب أو أكثر يجب أن يكون جزءًا من المقابلات (المقابلات القصيرة قبل/بعد المواجهات و/أو مقابلات أطول) أو مؤتمر صحفي أو حفلة توقيع أو جلسة تصوير أو تسجيل فيديو، فمن غير المسموح للاعبين بالرفض ويجب عليهم الحضور. ستكون بمعظم الأحداث يومًا إلزاميًا للإعلام، حيث سيتم تصوير المشاركين والتسجيل معهم وإجراء مقابلات معهم بواسطة ESL لعرض الحدث.

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

7.6.1تفويت الالتزامات الإعلامية

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

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

يمكن تخفيض الغرامات إذا ظهر المشارك متأخرًا لكن مبكرًا بما يكفي لصنع المحتوى المطلوب/أو لحضور جلسة مقبولة. يمكن أيضًا تخفيض الغرامات بشكل أكبر إذا قدم المشارك إثبات على ظروف تخفف العقوبة. ستتخذ ESL القرار بشأن ذلك وحدها.

7.7 مناطق الألعاب

7.7.1 المأكولات والمشروبات والتدخين والسلوك

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

7.7.2 وسائط قابلة للحذف

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

7.7.3 كاميرات أو أجهزة مشابهة

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

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

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

7.7.4 العناصر غير المستخدمة

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

7.7.5 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.

7.8 حقوق نشر الصور والوسائط الأخرى

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

7.9 حفل الفائزين

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

7.10 المناطق التي وفرتها ESL

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

8 انتهاك القواعد والعقوبات وهيئة نزاهة الرياضات الإلكترونية

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

8.1 قواعد السلوك

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

- التعاطف: معاملة الآخرين كما تريد أن تُعامل.
- النزاهة: كن أمينًا، التزم، والعب بنزاهة.
- التزام: أظهر احترام لجميع البشر الآخرين، بما في ذلك زملاء الفريق والمنافسون وموظفو الحدث.
- الشجاعة: كن شجاعًا في المنافسة وفي الدفاع عن الحق.

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

- خطاب الكراهية أو السلوك المسيء أو الاعتداء اللفظي فيما يتعلق بالجنس، والهوية الجنسية، والتعبير، والميول الجنسي، والعرق، والإثنيّة، والإعاقة، والمظهر المادي أو حجم الجسم، أو العمر، أو الديانة.
- الترصّد أو الترويع (جسديًا أو عبر الإنترنت).
- الرسائل المزعجة أو الهجوم أو الاختطاف أو التحريض على تعطيل البث أو وسائل التواصل الاجتماعي.
- نشر معلومات تحديد هوية أشخاص آخرين أو التهديد بنشرها ("استقاء المعلومات الشخصية").

- اهتمام جنسي غير مرغوب فيه. يتضمن هذا، تعليقات غير مرغوب فيها أو دعابات أو محاولات تقرّب جنسية.
- الدعوة أو التشجيع على أي سلوك من المذكورين أعلاه.

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

8.2 الغش

لن يتم التسامح مع أي شكل من أشكال الغش. عند اكتشاف الغش سيتم إخراج الفريق المعني فورًا من البطولة وسيحظر من جميع المنافسات لمدة 6 أشهر. قد يطلب من اللاعبين تحميل برامج مكافحة الغش على أجهزتهم خلال مدة البطولة.

8.2.1التلاعب بنتائج المواجهات

محاولة تغيير نتائج المباراة عن عمد عن طريق الخسارة أو محاولة التأثير على النتائج.

8.2.2حجب الخدمة

تقييد أو محاولة تقييد اتصال مشترك آخر باللعبة عن طريق هجوم الحرمان من الخدمات أو أي وسيلة أخرى.

8.2.3برامج مكافحة الغش

أي استخدام للبرنامج يمكن اعتباره غشًا محظورًا تمامًا. تحتفظ إدارة البطولةبالحق في تحديد ما الذي يمكن اعتباره غشًا. استخدام أي برنامج أو جهاز للحصول على مزايا غير متاحة في اللعبة. تشمل الأمثلة على سبيل المثال لا الحصر: أي برامج مساعدة طرف ثالث (أي تطبيقات غير موافق عليها والتي تتحكم باللعبة)، أو اللعب على خوادم خاصة أو الهجمات البرمجية.

8.2.4إساءة استخدام المعلومات

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

8.2.5عقوبات الغش

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

8.2.6طرق اكتشاف الغش

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

8.3 تعاطي المواد المنشطة

8.3.1رفض الخضوع للفحص

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

8.3.2قائمة المواد المحظورة والأساليب

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

8.3.3الأدوية الموصوفة

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

8.3.4عقوبات تعاطي المنشطات

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

8.4 استخدام الكحول أو العقاقير المؤثرة على العقل أخرى

لعب مباراة، سواء أكانت على الإنترنت أو لا، تحت تأثير الكحول أو العقاقير المؤثرة على العقل، حتى لو لم تكن بين المواد التي تستأهل العقاب المدرجة تحت 6.3.2 ممنوع تمامًا وقد يؤدي إلى العقاب الشديد. يسمح للمشارك بالاستهلاك المعتدل للكحول خارج ساعات البطولة الجارية، إذا لم يتعارض ذلك مع القانون المحلي/الوطني.

8.5 الرهان

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

8.6 التلاعب بالمنافسة

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

8.6.1العقوبات على التلاعب بالمنافسة

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

8.7 التلاعب بنتائج المواجهات

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

8.7.1العقوبات على التلاعب بنتائج المواجهات

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

8.8 قيود إصدار العقوبات

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

8.9 حظر من الناشر أو هيئة نزاهة الرياضات الإلكترونية

تحتفظ ESL بالحق في رفض اللاعبين الذين لديهم حظر سارٍ من ناشر اللعبة للمشاركة في بطولات ESL.
سيتم أيضًا احترام حظر هيئة النزاهة وتنفيذه في ESL.

8.10انتهاك آداب الإنترنت

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

8.10.1 السلوك العام

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

8.10.2 الإهانات

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

8.10.3 الرسائل المزعجة

يتم اعتبار النشر المفرط للرسائل المجهولة أو المضايقة أو الهجومية على أنها مزعجة في ESL.
سيتم فرض عقوبة على الرسائل المزعجة على الموقع الإلكتروني (المنتديات، تعليقات المواجهة، سجل زوار اللاعب وتذاكر الدعم والاحتجاج وما إلى

ذلك.) بناء على طبيعة وشدة المخالفة.

8.10.4 الرسائل المزعجة داخل اللعبة

سيتم فرض ثلاث (3) نقاط عقوبة بسيطة إذا تمت إساءة استخدام مهام الدردشة بهدف إزعاج المنافس أو بشكل عام تعطيل مجرى اللعبة. جميع مهام الدردشة موجودة من أجل التواصل بكفاءة مع المنافس ومشرفي المواجهة.

8.10.5 إضرار أو إفساد

سيتم فرض غرامة على المشاركين المتسببين في إضرار أو إفساد الغرف أو الأثاث أو المعدات أو أغراض أخرى. سيتم فرض غرامة بناء على تكلفة استعادة الحالة الأصلية، والجهود المبذولة لإصلاح المسألة، والإضرار بالسمعة مع أطراف ثالثة/العامة.

8.11 سلوك غير رياضي

من أجل لعبة منظمة وممتعة، من الضروري أن يمتلك جميع اللاعبين سلوكًا رياضيًا. أهم وأكثر المخالفات تكرارًا مذكورة في الأسفل. ومع ذلك، يجوز للإدارة إلحاق عقوبات على أي نوع من أنواع السلوك غير الرياضي غير المذكورة صراحة.

8.11.1 تزوير نتائج المواجهة

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

8.11.2 منتحل الشخصية/المحتال

أي لاعب متورط في الاحتيال أو انتحال شخصية لاعب سيُمنع من المشاركة في ثلاث مواجهات كحد أدنى، وسيُمنح أيضًا نقطة (1) عقوبة شديدة لكل حادثة.

8.11.3 خداع المشرفين أو اللاعبين

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

9 إشعار حقوق النشر

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

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

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