

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Regulamin turniejów ESL PUBG Polska

1. Format Gry

1.1. Zawodnicy

Każdy z graczy uczestniczących w turniejach PlayerUnknown's Battlegrounds (inaczej PUBG) musi wprowadzić swoje ID gracza. Konto gry jest potrzebne, aby zaprosić gracza do pokoju gry i potwierdzić jego tożsamość. Aby uczestniczyć w turniejach i ligach ESL musisz należy poniższe wymagania:

Należy być zarejestrowanym na stronie ESL, mieć przynajmniej 16 lat i posiadać aktywne konto PUBG przyłączone do swojego profilu.

Jeśli nie spełniasz wymagań, możesz nie zostać dopuszczony do gry. Zapisy na każdy turniej kończą się 30 minut przed rozpoczęciem turnieju. Jeśli Twoja drużyna nie zgłosiła się do turnieju przed zamknięciem zapisów, to nie będzie mogła wziąć w nim udziału. Należy także potwierdzić swoją obecność w turnieju 30 minut przed jego rozpoczęciem.

1.2. Nazwy drużyn i graczy

ESL zastrzega sobie prawo do edytowania nicków graczy, i/lub aliasów URL. Drużyna, bądź gracz, który posiada nazwę zbliżoną do nazw innych drużyn/graczy mogą mieć je zmienione przez ESL. Po więcej informacji o nazwach drużyn i graczy prosimy zajrzeć do Ogólnych zasad ESL w sekcji 3.1.2.

“Nicki, nazwy drużyn i aliasy URL” Jeśli nazwa drużyny nie powinna zostać zmieniona, prosimy o napisanie etykiety wsparcia z dowodem posiadania praw do nazwy.

Tylko zarejestrowani członkowie drużyny są uprawnieni do jej reprezentowania. Rozgrywanie jakichkolwiek meczów z inną osobą jest zabronione. (Zobacz: “Ringing/Faking” w Zasadach

Globalnych ESL). Zawodnicy i drużyny muszą występować pod zarejestrowanymi nickami i nazwą drużyny w trakcie oficjalnych meczów.

1.3. Skład drużyny

W skład drużyny musi wchodzić minimalna liczba graczy wymagana do uczestnictwa w turnieju. Drużyny są zobowiązane do rozgrywania meczy wyłącznie z zawodnikami posiadającymi aktywne konto gry. Każda zmiana w składzie drużyny musi zostać dokonana przed startem turnieju. Rozegranie meczu przez innych zawodników nienależących do drużyny będzie karane. Drużyna musi posiadać zarejestrowanych przynajmniej 3 graczy. Każda drużyna ma prawo do jednego zawodnika rezerwowego. Skład drużyny musi zawierać przynajmniej 2 graczy z krajów dozwolonych, określonych na stronie głównej turnieju.

1.4. Wersja gry

Każdy gracz musi zainstalować najnowszą wersję gry, aby uczestniczyć w turniejach ESL. Aktualizacje powinny być zainstalowane przed startem turnieju, aby ograniczyć opóźnienia do minimum.

1.5. Problemy techniczne

Drużyny są odpowiedzialne za swoje problemy techniczne (komputer/Internet). Mecze nie zostaną przełożone przez problemy techniczne graczy i będą rozgrywane pomimo ich wystąpienia. Jeśli czas rozgrzewki się skończy, gra będzie kontynuowana dalej pomimo problemów technicznych graczy. W przypadku ogromnych problemów dotyczących większą ilość graczy, powtórka mapy może zostać ogłoszona przez kanał pomocy na Discordzie.

1.6. Uczestnictwo w turnieju

Pierwsze 160 zespołów potwierdzonych w turnieju będzie dopuszczonych do uczestnictwa. Miejsca w poczekalni będą dostępne dla pierwszych graczy, którzy do nich dołączą od momentu potwierdzenia obecności drużyny 30 minut przed rozpoczęciem turnieju.

Każda poczekalnia może pomieścić 20 drużyn (lub mniej podczas pierwszej rundy, jeśli limit zgłoszonych drużyn nie zostanie osiągnięty). W pierwszej rundzie będą 4 poczekalnie, od drugiej rundy już tylko jedna.

1.7. Dyskwalifikacje

Żeby utrzymać turnieje w najlepszej kondycji, ESL zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji drużyn. Będą one praktykowane tylko w przypadku jawnego opóźniania startu turnieju przez jedną z drużyn, bądź próby blokowania turnieju.

Używanie programów typu Reshade, SweetFX, VibranceGUI i innych programów firm trzecich, które poprawiają, dodają, zmieniają, lub usuwają części gry, kolory, bądź pliki, jest zabronione w tym turnieju.

Umyślne zmienianie kąta postaci w celu wyglądania przez tekstury i obiekty jest zabronione. Nie jest dozwolone przypisywanie dwóch akcji jednemu klawiszowi w opcjach gry.

Jeśli Twój mecz jest transmitowany na oficjalnym kanale, ściąganie ubrań z postaci będzie karane. Każdy gracz jest zobowiązany grać ubraną postacią w tych meczach.

Każde umyślne wykorzystanie błędów gry jest zabronione i będzie karane. Każda drużyna, która zostanie przyłapana po raz pierwszy na wykorzystywaniu błędów, zostanie zmuszona do poddania mapy. Jeśli drużyna ponownie użyje błędu gry, zostanie automatycznie to uznane za celowe, a drużyna zostanie usunięta z obecnego turnieju i zostanie zdyskwalifikowany z przyszłych rozgrywek.

2. Zasady turnieju PUBG

2.1. Format turnieju PUBG

2.1.1. Podstawowe ustawienia meczu

- **Region:** EU
- **Ograniczenia kamery gracza:** Pierwsza osoba
- **Ustawienia mapy:** Słonecznie

2.1.2 Ustawienia meczu

2.1.3 Server

- Server Region: EU
- Player Number restriction: 100
- Team: Squad 4P
- Zombie mode: Off
- DBNO Revive: On
- DBNO revive Casting time: 10s
- DBNO HP Decreasing rate: 1x
- Player Camera Restriction: First Person only on
- Map Option: Sunny
- Playzone Progress: 1x
- Centralized circle: 0x
- Red zone: Disabled

- Care Package Frequency: 1x
- Convert dead player to observer: Off
- Public spectating: Off
- Killer spectating: Off
- Display EndCircle Location: Off
- End Circle Location Rate: 0%
- End Circle Location Town: 1x
- End Circle Location Field: 1x
- End Circle Location Mountain: 1x

2.1.4 Vehicles

- Car / Motorbike: 1x
- Boat: 1x

2.1.5 Weapons

- Sniper Rifles: 1,3x
- Assault Rifles: 1,3x
- Hunting Rifles: 1,3x
- LMGs: 1,3x
- SMGs: 1,5x
- Shotguns: 1,3x
- Handguns: 1,5x
- Throwables: 1,3x
- Melee: 1,3x
- Crossbow: 1,3x
- Flaregun: 0x

2.1.6 Attachment

- Scope Attachments: 1,3x
- Magazine Attachments: 1,3x
- Muzzle Attachments: 1,3x
- Stock, Foregrip Attachments: 1,3x

2.1.7 Consumables

- Med kit : 1,3x
- First aid: 1,3x
- Bandage: 1,3x
- Pain killer: 1,3x

- Energy drink: 1,3x
- Jerry can: 1,3x

2.1.8 Equip

- Bag Lv1: 1,3x
- Bag Lv2: 1,3x
- Bag Lv3: 1,3x
- Helmet Lv1: 1,3x
- Helmet Lv2: 1,3x
- Helmet Lv3: 0x
- Armor Lv1: 1,3x
- Armor Lv2: 1,3x
- Armor Lv3: 1,3x

2.1.9 ETC

- Costumes: 1x
- Ammunitions: 1,8x

2.2. Wybór mapy

Wszystkie gry rozgrywane będą na mapie Erangel z ustawieniem pogody na "Słonecznie".

Drużyny nie wybierają oraz nie eliminują map ani rodzaju pogody. Dokładne ustawienia serwera oraz trybu dostępne są zawsze w sekcji Podstawowe zasady.

2.3. Punkty rankingowe

Każde zabójstwo warte jest 3 punkty. Punkty za zajęcie konkretnego miejsca widoczne są w poniższej tabelce:

Miejsce	Punkty
#1	100
#2	90

#3	75
#4	65
#5	55
#6	40
#7	30
#8	25
#9	20
#10	15
#11	10
#12	10
#13	10
#14	10
#15	10
#16	5
#17	5

#18	5
#19	5
#20	0

2.4. Ustawienia strefy

Ten turniej korzysta ze zmodyfikowanych ustawień strefy. Szczegółowe ustawienia dostępne są poniżej:

Numer strefy	Opóźnienie	Oczekiwanie	Ruch	Obciążenie	Zmniejszenie	Rozrzut	Land Ratio
1	90	300	300	0,6	0,4	0,5	0
2	0	120	120	0,8	0,55	0,56	0
3	0	90	120	1	0,6	0,56	0
4	0	60	180	3	0,55	0,56	1

5	0	60	1 2 0	5	0,7	0,56	0
6	0	60	1 2 0	8	0,6	0,56	0
7	0	60	9 0	10	0,5	0,56	0
8	0	60	6 0	14	0,5	0,56	1
9	0	60	8 0	18	0,001	10	0

3. Regiony

Wszyscy gracze w drużynie muszą pochodzić z Polski. Drużyna musi pochodzić z regionu, w którym bierze udział.

4. Szczegóły

4.1. Przygotowanie gry

Należy rozwiązać wszelkie problemy, które mogą wystąpić przed startem meczów. Problemy z połączeniem lub ze sprzętem podczas trwania meczów mogą doprowadzić do dyskwalifikacji drużyny przez administrację ESL. Należy upewnić się, że wszyscy gracze mogą grać. W grach drużynowych, wszyscy gracze muszą należeć do aktualnego składu drużyny.

4.2. Zastępowanie zawodników

Dopuszcza się zastąpienie jednego gracza.

4.3. No show

Jeśli uczestnik nie może zagrać o wyznaczonej godzinie, to drużyna zostanie usunięta z turnieju.

4.4. Liczba graczy

W skład drużyn musi wchodzić przynajmniej dwóch graczy.

4.5. Rozłączenia

W przypadku, gdy gracz(e) zostanie odłączony od serwera podczas trwania meczu, drużyna może kontynuować rozgrywkę w takiej sytuacji.

4.6. Poddanie

Uczestnicy mogą zdecydować się na poddanie meczu jeśli tylko chcą. Poddanie się wiąże się z tym, że drużyna otrzyma 0 punktów za dany mecz i ewentualne punkty karne.

4.7. Tiebreaker

W przypadku remisu w wynikach, pierwszym rozstrzygnięciem będzie średnie rozmieszczenie drużyn podczas ostatniej rundy. W przypadku gdy remis nadal występuje, drugim etapem rozstrzygnięcia jest liczba zabójstw. Jeśli remis nadal nie zostanie rozstrzygnięty, zwycięzca zostanie wybrany losowo.

4.8. Protesty

Jeśli mecz został nieprawidłowo zgłoszony do naszego systemu, drużyna ma 10 minut na zgłoszenie protestu (pod [\[play.eslgaming.com/protest/add\]](https://play.eslgaming.com/protest/add)) raportem). Protest meczowy musi zawierać jasne i klarowne dowody w postaci zrzutów ekranu z wynikami meczu. Drużyny są odpowiedzialne za dostarczenie dowodu wyniku meczu w przypadku sporów.

4.9. Re-host

Re-host może być tylko wykonany przez administratora. Odłączenia od serwera oraz problemy z lagami kwalifikują się do re-hosta tylko, gdy wystąpią w pierwszych 60 sekundach gry i dotyczyć będą znaczną liczbę graczy, z wyjątkiem nieprzewidzianych sytuacji.

4.10. Obserwatorzy

Obserwatorzy są koordynowani przez administrację ESL oraz osoby, które otrzymały zgodę od administratora (np. shoutcasterzy lub streamerzy).

4.11. Wyniki

Wszystkie wyniki są wprowadzane przez administrację ESL. Jeśli cokolwiek jest niejasne, uczestnicy powinni mieć dostępne zrzuty ekranów w celu zweryfikowania wyników i dołączenia ich do ewentualnego protestu.

5. Komunikacja i wsparcie

Proszę o wysłanie [etykiety wsparcia](#) w razie potrzeby uzyskania pomocy podczas turnieju. W celach komunikacyjnych prosimy drużyny o korzystanie z naszego serwera [Discord PUBG](#).

5.1. Administratorzy

Wszyscy uczestnicy muszą przestrzegać decyzji i reguł organizatorów, administratorów i sędziów turnieju. Wszystkie decyzje są ostateczne, z wyjątkiem przypadków, w których opcja odwołania się jest jasno określona. Rozmowy zarówno ustne jak i pisemne pomiędzy organizatorami, administratorami lub sędziami oraz uczestnikami są poufne. Publikowanie lub udostępnianie tych rozmów stronom zewnętrznym jest surowo zabronione, chyba że uzyskano zezwolenie.

5.2. Media meczowe

Wszystkie media meczowe (zrzuty ekranów, nagrania, itp.) muszą być przechowywane przez minimum 14 dni. Przerabianie lub manipulowanie mediami meczowymi jest zabronione i może doprowadzić do surowych kar. Media meczowe powinny być nazywane odpowiednio do tego co się w nich znajduje. Nie ma możliwości zgłaszania protestu lub napisania etykiety wsparcia w celu zgłoszenia źle nazwanych mediów meczowych. Jednakże, jeśli utrudnia to pracę administracji ze względu na nieodpowiednio nazwane media meczowe, gracz może zostać ukarany z tego tytułu.

5.3. Streamowanie

Streamowanie meczów ESL jest dozwolone tylko w przypadku zgody administracji ESL. Osobiste streamy są zawsze dozwolone, jednak w innych celach należy uzyskać zgodę. W takim wypadku należy napisać etykietę wsparcia.

5.4. Osobiste streamowanie

Osobiste streamy są zawsze dozwolone, jeśli ESL TV nie streamuje tego samego meczu. Jeśli ESL TV streamuje mecz, osobiste streamy są niedozwolone bez zgody administracji. Osobiste streamy meczów pokazywanych przez ESL TV, bez zgody ze strony administracji ESL, mogą doprowadzić do dyskwalifikacji drużyny lub blokady uczestnika streamującego podczas turnieju. Wszystkie streamy prowadzone przez ESL TV zawsze będą ogłoszone przed startem meczu.

6. Katalog punktów karnych

Gracz i drużyna mogą otrzymać maksymalnie 6 punktów karnych za mecz, chyba że jedno naruszenie ma wyższą karę. Drużyna jest karana tylko raz za każde naruszenie, niezależnie od liczby graczy. Jeśli gracz lub drużyna otrzymuje punkty karne za wielokrotne naruszenia, punkty karne są sumowane.

Złamana zasada	Liczba punktów karnych
Ogólne	
Niestawiennictwo ¹	Drużyna: 3; Gracz: 2
Odrzucenie obowiązkowego wyzwania	Ogólne: 1 Poważne (top 10): 2
Przerwanie meczu	Gracz / Drużyna: 2
Gra z nieodpowiednimi graczami	
Nieaktywna blokada	Gracz / Drużyna: 3
Blokada	Gracz / Drużyna: 6
Niezarejestrowany gracz	Gracz / Drużyna: 3
Brak premium (tam gdzie wymagane)	Gracz / Drużyna: 3
Brak trusted (tam gdzie wymagane)	Gracz / Drużyna: 3
Ringer/Faker	Gracz / Drużyna: 6
Gra ze niewłaściwym kontem gry	Gracz / Drużyna: 3
Gra bez zarejestrowanego konta gry	Gracz / Drużyna: 3
Niesportowe zachowanie	
Kilka/Nieprawdziwe konta	Ostrzeżenie / 1-3 punktów karnych
Oszustwo	Gracz / Drużyna: 1 - 4
Fałszywe wyniki	Gracz / Drużyna: 4
Fałszywe media meczowe	Gracz / Drużyna: 6
Fałszywe mecze	Gracz / Drużyna: 6

Oszukiwanie / Korzystanie z niedozwolonych programów firm trzecich	Gracz : 12 / Drużyna: 6
--	-------------------------

1W rozgrywkach pucharowych i ligowych przyznawane są darmowe wygrane zamiast punktów karnych lub usuwania meczy.

Mecze są usuwane tylko wtedy, gdy drużyna/gracz naruszająca zasady wygrała mecz.

1. Game Format

1.1. Player Eligibility

All players participating in PlayerUnknown's Battlegrounds (henceforth PUBG) competitions must enter their PUBG game ID. The gameaccount is needed to invite players into a custom match and to check if the correct player is playing. In order to participate in cups & ladders by ESL, you must meet the following requirements:

You must be a registered player on the ESL website. You must be 16 years old or older. You must have an active PUBG account and link it to your profile.

If you do not meet these requirements, you will be deemed ineligible. Sign-ups will be closed for all cups 30 minutes before they start. If your team has not signed up before this time you will be unable to participate. Your team will also be required to check-in to the cup itself starting 30 minutes before the cup.

1.2. Team and Player Names

ESL reserves the right to edit Nicknames and/or URL aliases. Team or player names that are too similar to that of another team or player are subject to be changed by ESL. For more information on team and player names, please refer to the ESL Global Ruleset section 3.1.2.

“Nicknames, Team Names and URL Aliases.” If a team name has been wrongly seized, please file a support ticket with proof of ownership of the name.

Only registered team members are allowed to play for a team. Playing in any matches with a ringer is prohibited. (See “Ringling/Faking” in the ESL Global Rules) Players and teams must compete under their officially registered PUBG team names and Nicknames during all official matches.

1.3. Roster

Team rosters must consist of at least the minimum amount of players required to participate in a cup. Teams are only allowed to play with players on their roster with a registered gameaccount. All roster changes must be made prior to the start of a cup. Playing with different players and/or illegal ringers will result in punishment. The team must play with their registered roster of 3 players. Every team is allowed to have up to 1 substitute player.

The roster must consist of 2/2 active players from the list of eligible countries, specified on each cup page.

1.4. Game version

All players must install the newest version of the game in order to participate in ESL cups. Updates must be installed before the cup starts, so delays will be at a minimum.

1.5. Technical Issues

Teams are responsible for their own technical issues (hardware/internet). Matches will not be rescheduled because of technical issues and matches will be played nevertheless. If the warm-up time in the starting area is exceeded the game goes on, even if the issue is not solved yet. In case of massive problems influencing a significant amount of players, a replay of the map may be called via the cup's support channels on Discord.

1.6. Participation

The first 160 teams to do their check-ins for each cup get to participate. Slots will be available on a first-come, first-served basis beginning from the check-in process start 30 minutes before the start of the cup.

Each lobby will consist of 20 teams (or less during first round if the sign-up limit is not reached). There will be 4 lobbies during the first round and 1 lobby during the second round.

1.7. Disqualification

To keep cups as efficient as possible, ESL reserves the right to disqualify teams. This will only be done in cases where a team purposefully stalls or attempts to block the cup from starting.

Usage of Reshade, SweetFX, VibranceGUI, and other 3rd party programs that enhance, add, modify, or remove game appearance, color, or files, is strictly prohibited during this event.

Intentionally changing your character's angle to look through a texture or object is prohibited. You are not allowed to set two actions to the same key in key bindings.

If your match is streamed on an official channel any removal of clothes will be punished. You are required to keep your character clothed in these matches.

The intentional use of any bugs, glitches, or errors in the game is strictly forbidden and will be penalized. Any team found to be using any known exploit will forfeit their game upon the first occurrence of the exploit. If the team is found to use another known exploit for a second time and it is determined to have been done on purpose they will be removed from the cup and barred from any future cups.

2. PUBG Cup Rules

2.1. PUBG Tournament Format

2.1.1. Common Match Settings

- **Server region:** EU
- **Team:** DUO
- **Player Camera Restriction:** Third Person
- **Map Option:** Sunny

2.2. Map Pick

All games are to be played on the Erangel "Sunny" map setting. Teams do not pick or ban maps or weather types. For further server settings and mode please refer to the Quick Rules section.

2.3. Ranking points

Each kill is worth 3 points. Placement points are visible in the table below:

Placement	Points
#1	100
#2	90
#3	75
#4	65
#5	55
#6	40
#7	30
#8	25

#9	20
#10	15
#11	10
#12	10
#13	10
#14	10
#15	10
#16	5
#17	5
#18	5
#19	5
#20	0

2.4. Circle settings

This tournament will use modified circle settings. Please find the details below:

Circl e	D el ay	W a it	M ov e	D P S	Shr ink	Spr ead	L a n d
------------	---------------	--------------	--------------	-------------	------------	------------	------------------

Num ber							R at io
1	90	3 0 0	30 0	0 ,	0,4	0,5	0
2	0	1 2 0	12 0	0 ,	0,5 5	0,5 6	0
3	0	9 0	12 0	1	0,6	0,5 6	0
4	0	6 0	18 0	3	0,5 5	0,5 6	1
5	0	6 0	12 0	5	0,7	0,5 6	0
6	0	6 0	12 0	8	0,6	0,5 6	0
7	0	6 0	90	1 0	0,5	0,5 6	0
8	0	6 0	60	1 4	0,5	0,5 6	1
9	0	6 0	80	1 8	0,0 01	10	0

3. Regions

Both players from the team have to be from the following countries:Greece, Cyprus, Bulgaria, Romania, Moldova, Serbia, Croatia, Slovenia, Bosnia and Herzegovina, Montenegro, Macedonia, Albania and Hungary. The team (2/2) has to be from the region they're participating in.

4. Details

4.1. Game preparations

Please resolve any problems that might occur before a match starts. Connection or hardware problems during a match could lead to a disqualification by ESL admins. Make sure all players are eligible to play. In team games, all players must be registered for their corresponding team's roster.

4.2. Substitute Players

It is only allowed to substitute a player.

4.3. No show

If a participant cannot play at the scheduled start time, we will remove the team from participating in the tournament.

4.4. Number of players

Teams are allowed to play with 2 players and no less.

4.5. Disconnects

In the case that a player(s) disconnects during a match, the team is allowed to continue to play the match at a disadvantage.

4.6. Forfeit

Participants can choose to forfeit a match if they wish. Forfeiting will result in 0 points from that match and possible penalty points.

4.7. Tiebreaker

In case of a tie in the results, the first tiebreaker will be the average placement of the teams during the latest round. In case they still tie the second tiebreaker will be the number of kills. If still tied the winner will be chosen randomly.

4.8. Protests

If a match was incorrectly reported into our system, your team has 10 minutes to protest (under [\[play.eslgaming.com/protest/add\]](https://play.eslgaming.com/protest/add)) the report. Match protests must include media evidence clearly showing the results of the match/series. Teams are responsible for providing proof of match results in case of disputes.

4.9. Re-host

A re-host can only be played with admin initiation. Disconnects and lag issues will only qualify for a re-host if the issue occurs within the first 60 seconds of the game and affects a significant amount of players, barring any unforeseen situations.

4.10. Observers

Observers are organized by ESL admins and people that are given permission by an admin (e.g. shoutcasters or streamers).

4.11. Results

All results will be input by ESL personnel. If anything is unclear, participants should have screenshots available to verify the result and file a protest.

5. Communication & Support

Please submit a [support ticket](#) for any assistance during the cup. For communications, we ask teams to use our [PUBG Discord-server](#).

5.1. Admins

All participants must adhere to the decisions and rules of the tournament organizers, admins, and referees. All decisions are final, except in cases where the option to appeal is clearly stated. Conversations, either verbal or written, between organizers, admins or referees, and participants are confidential. Publicly posting or sharing these conversations with outside parties is strictly forbidden, unless permission is obtained.

5.2. Match Media

All match media (screenshots, demos, etc) must be kept for at least 14 days. Faking or manipulating match media is forbidden and will result in severe penalties. Match media should be named clearly based on what it is. It is not possible to file a protest or write a support ticket to complain about bad match media naming. However, if an admin is hindered in their work because of bad match media names then it can be punished.

5.3. Casting and Streaming

Casting an ESL match is only permitted with an ESL admin agreement. Personal streaming is always allowed, for any other purposes to get an agreement please write a Support ticket.

5.4. Personal Streaming

Personal Streaming is always allowed if ESL TV is not casting the same match. If ESL TV is casting a match, personal streaming is not allowed without an admin agreement. Personal Streaming of a match shown by ESL TV, without permission from an ESL admin, can lead to a disqualification of the team or ban of the participant streaming content during the tournament. Any such streaming by ESL TV will always be announced before match start.

6. Penalty Point Catalogue

In general, a player and the team can receive up to 6 penalty points per match, unless a single violation has a higher punishment. A team is only punished once per violation, regardless of how many players. Where a player or team receives penalty points for multiple violations, the penalty points are added together.

Rule violation	Number of penalty points
General	
No show ¹	Team: 3; Player: 2
Reject compulsory challenge	Normal: 1 Intense (top 10): 2
Abort match	Player / Team: 2
Use of ineligible player	
Inactive barrage	Player / Team: 3
Barraged	Player / Team: 6
Unregistered player	Player / Team: 3
Missing Premium (where required)	Player / Team: 3
Missing Trusted (where required)	Player / Team: 3

Ringer/Faker	Player / Team: 6
Playing with wrong gameaccount	Player / Team: 3
Playing without a registered gameaccount	Player / Team: 3
Unsportsmanlike behaviour	
Multiple/Fake accounts	Warning / 1-3 penalty points
Deception	Player / Team: 1 - 4
Fake result	Player / Team: 4
Fake match media	Player / Team: 6
Fake match	Player / Team: 6
Cheating	Player: 12 / Team: 6

¹In cup and league matches default wins are given instead of a match deletion and penalty points. Matches get only deleted if the team/player violating the rules won the match.