الأحكام والشروط
("كُتيب القواعد الخاص للعبة Clash Of Clans")

ESL Mobile 2021 ("المسابقة")

مُنظم البطولة هو ESL Gaming GmbH, of Schanzenstrasse 23,51063 Cologne Germany المشار إليه فيما بعد بـ ("المُنظم" أو "ESL").

قواعد اللعبة

هذا المستند قد يخضع للتغير وفقاً لتقدير إدارة ESL.

فهم عام لكُتيب القواعد

هذا الكُتيب هو مستند إرشادي صالح لكل مراحل البطولة. المشرفون لديهم الحق الكامل لتعديل هذا الكُتيب بإخطار مسبق أو بعدم إخطار مسبق للاعبين. المشرفون هم صناع القرار فيما يخص أي حالة أو خلاف يحدث وليس مذكوراً في هذا الكُتيب.

1 قواعد عامة

1.1 تغييرات القواعد

تحتفظ إدارة ESL بالحق الكامل في تعديل, حذف, أو تغيير القواعد المذكورة في هذا الكُتيب بدون سابق إخطار. تحتفظ إدارة الدوري أيضاً بإصدار الأحكام فيما يخص الحالات الغير مدعومة بشكل كافي أو الغير مذكورة بشكل مُفصَّل في هذا الكُتيب أو حتى إصدار أحكام تتعارض مع هذا الكُتيب فيما يخص الحالات الحرجة لضمان اللعب العادل والروح الرياضية.

1.2. حقوق البث

جميع حقوق البث للدوري مملوكة لـ Supercell و ESL. ذلك يشمل لا حصراً: البثوث الحية لمقاطع الفيديو, البث التلفزيوني, البثوث الحية المصحوبة بتعليق صوتي, الإعادات, العروض التجريبية, أو بوتات النتائج الحية.

1.3 الإتفاقيات

أي إتفاقيات بعينها بين المشاركين يُمكن أن تختلف بشكل بسيط عن قواعد ESL. الإتفاقيات التي تختلف بشكل كبير عن قواعد ESL غير مسموح بها على الإطلاق. رجاءاً الأخذ في الاعتبار أن قواعد ESL تضمن مباراة عادلة لكل المشاركين. لا يُسمح بفتح تذكرة احتجاج بعد إنتهاء مباراة إذا كانت الاتفاقيات التي وافقت عليها لهذه المباراة في النهاية لم تكن في صالح فريقك. القواعد التي يُمكن تغييرها بالاتفاقيات موضحة بشكل صريح. القواعد التي لا تنص صراحةُ على أنه يمكن تغييرها بالاتفاق ، لا يمكن عقد اتفاقيات فيما يخصها. جميع الترتيبات بين المشاركين بالإضافة لقواعد ESL يجب كتابتها في قسم التعليقات الخاص بالمباراة. يجب على المشارك الآخر تأكيد الموافقة على الترتيبات في قسم التعليقات أيضاً. لتجنب إساءة استخدام خاصية التحرير ، يجب كتابة تعليق ثالث. برجاء الاحتفاظ بلقطات الشاشة و/أو ملفات السجل للترتيبات الخاصة بك. إذا لم تستوفِ هذه المتطلبات ، فسيتم رفض أي احتجاجات أو دعم بشأن الترتيبات.

بالمشاركة في أي سلسلة من ESL Mobile 2021 فأنت توافق على المشاركة في النهائيات إذا تأهلت لها.

يجب على اللاعبين البدء في أية تحضيرات مطلوبة للوصول للنهائيات. هذا يعني جاهزية جميع الأوراق الضرورية التي تسمح لك بالسفر للتحقق من جميع المشاركين في النهائيات الحية. هذا يشمل على سبيل المثال لا الحصر، بطاقة هوية تحمل صورة ، وبطاقة هوية صادرة من الدولة ، وجواز سفر، وتأشيرة. المزيد من المعلومات في القسم 1.8.

1.4 الخصوصية

البيانات الشخصية للاعبين سيتم جمعها ، ومعالجتها ، وتخزينها للمشاركة في المباريات عبر الإنترنت ، وتنظيمها ، وتسليم الجوائز. سيتم تخزين بيانات اللاعبين الخاصة حتى **21.02.2022** طبقاً لسياسات داخلية أو إجراءات للرد على المتطلبات القانونية. يتم إخطار جميع اللاعبين بأن ESL ستجمع معلوماتهم الشخصية كمراقب للبيانات وفيما يخص قوانين الخصوصية المُطبقة في كل دولة مشاركة.

لأية طلبات تتعلق بحقوقك في معلوماتك الشخصية ، يُرجى التواصل مع ESL عبر:

https://account.eslgaming.com/privacy-policy

أي بيانات شخصية سيتم مشاركتها مع أية طرف ثالث سيتم معالجتها طبقاً لسياسات الخصوصية الخاصة بهم جنباً إلى جنب مع خاصتنا.

1.5 الجائزة المالية

سيتم سداد جميع الجوائز في خلال 90 يوم عمل من بداية النهائيات. سيتم توصيل رسائل البريد الإلكتروني الخاصة بدفع الجائزة في خلال هذه الفترة.

1.6 إصدار اللعبة

يتوجب على جميع اللاعبين تثبيت أحدث إصدار من اللعبة للمشاركة في البطولات المُنظمة من قِبل ESL. يجب تثبيت التحديثات قبل بداية البطولة.

1.6.1 تصحيح اللعبة (Patch)

سيتم لعب جميع المباريات على الإنترنت على التصحيح المتوفر على الخوادم الحية وقت المباراة. سيتم لعب جميع المباريات الحية على خادم البطولة.

1.7 السرية

يعتبر محتوى الإحتجاجات ، و تذاكر الدعم ، والمناقشات ، أو أية مراسلات أخرى مع مسؤولي ومشرفي الدوري في غاية السرية. يُحظر نشر مثل هذا المحتوى بدون موافقة خطية مسبقة من قِبل إدارة ESL.

1.8 الكحول أو غيره من العقاقير ذات التأثير النفساني

لعب مباراة سواء كانت على الإنترنت أو مباراة حية تحت تأثير الكحول أو أي مخدرات ذات التأثير النفساني ، حتى لو لم تكن ضمن المواد التي يُعاقَب عليها ، محظور تماماً ويُمكن أن يؤدي لعقوبة شديدة.

1.9 الأسماء ، والرموز ، والرعاة

تحتفظ ESL بحق حظر استخدام الأسماء و/أو الرموز غير المرغوب فيها في مسابقاتها. يُحظر استخدام أية كلمات أو رموز محمية بموجب القانون إلا إذا سمح مالكها بذلك. لا يُسمح بالإعلان أو الترويج للرعاة المعروفين بشكل منفرد أو على نطاق واسع بالمواد الإباحية ، تعاطي المخدرات ، أو غيرها من الموضوعات و المنتجات للبالغين أو الكبار فيما يتعلق ببطولة ESL. سيخضع المحتوى الذي يُنشأه المستخدم للأحكام والشروط الخاصة بـ Clash of Clans.

1.10 انتحال الهوية

يجب على جميع اللاعبين استخدام حساباتهم الخاصة. لا يُسمح للاعبين بالمشاركة بحسابات لا تخصهم، ولا تشجيع لاعبين آخرين على فعل ذلك. أي فريق يتبين اشتماله على لاعب يستخدم لاعب آخر أو حساب آخر لا يخصه سيتم اعتبار هذه الحالة حالة انتحال شخصية. سيتم استبعاد الفريق من الموسم وسيتم إعطاء اللاعبين المتورطين ما بين 2 لـ 6 نقاط جزاء حسب الحالة بالإضافة لمنعهم من المشاركة لبقية الموسم بأي صفة.

1.11 تغيير الحسابات

لا يجوز للاعبين تغيير الحسابات / أسماء الحسابات بحرية بمجرد بدء مشاركتهم في السلسلة. قد تؤدي التغييرات التي تطرأ على الحسابات بدون إذن المسؤول إلى اقتطاع جزء من أموال الجائزة نتيجة لذلك. قد يقرر المشرفين في حالات خاصة السماح بتغيير الحساب / الاسم إذا تم إرسال طلب عبر بطاقة دعم في قسم Clash of Clans ESL Mobile 2021 في منطقتك.

1.12 رفض المشاركة

تحتفظ ESL بحق رفض مشاركة أي فريق أو لاعب لأي سبب و احتياطات.

لا يجوز للاعبين تغيير الحسابات / أسماء الحسابات بمجرد أن يبدأوا مشاركتهم في البطولة. قد يقرر المشرفين في حالات خاصة السماح بتغيير الحساب / الاسم.

1.13 متطلبات وقيود المشاركة

من أجل المشاركة في ESL Mobile ، يجب أن تفي بالمتطلبات التالية:

- يجب على جميع اللاعبين حمل وثائق سفر صالحة (مثل التأشيرات إذا لزم الأمر) قبل المشاركة.
- يجب أن يكون عمر جميع اللاعبين 16 عامًا أو أكثر.
- يجب تسجيل جميع اللاعبين على منصة ESL Play.

إذا لم تستوفِ هذه المتطلبات ، فسيتم اعتبارك غير مؤهل. في حالة تأهل الفريق الذي لا يستوفي أيًا وجميع المتطلبات لدوري المتحدِ، فسيتم استبعاد الفريق وسيحل الفريق التالي في الصف مكانه. يُسمح للاعبين بالمشاركة في كل من البطولات المفتوحة والـ Play-In Qualifiers.

إذا تأهلت إحدى العشائر لدوري المتحدِ عبر البطولة 1# ، فلن يتمكنوا هم وجميع أعضاء الفريق من المشاركة في البطولة 2#. يمكن للاعب واحد فقط التأهل مرة واحدة! إذا وصل الفريق إلى مرحلة Play-in ولكن لم يتأهل للتحدي ، فسيكون لهم مطلق الحرية في إعادة المحاولة مرة أخرى في البطولة 2#.

1.14 حجم الفريق

يمكن للفريق أن يضم خمسة (5) لاعبين فقط في التشكيلة النشطة واثنين (2) لاعبين بديلين. لا يسمح بإجراء أي تغييرات خارج فترة الانتقالات المحددة. سيسمح للفرق بإجراء تغييرات كاملة على قائمة اللاعبين بين البطولات (Ladders) بشرط ألا يكونوا قد تأهلوا لـ Challenger League Round Robin.

1.15 عدم تغيير قائمة اللاعبين

سيتم فرض عدم تغيير لقائمة اللاعبين أثناء الـ Challenger Finals لجميع السلاسل.

لا يُسمح بتغيير قوائم اللاعبين عندما يتم قبول فريق في البطولة (Ladder). أي فريق يتأهل لـ Challenger League Round Robin لن يُسمح له بتغيير أي لاعب.

أي فريق لا يتأهل لـ Challenger League Round Robin بعد بطولة Open Ladder # 1 سيكون قادرًا على تغيير أي وجميع اللاعبين في الفريق. لتغييرات قائمة اللاعبين ، يرجى إنشاء فريق جديد على ESL Play مع القائمة الجديدة والاشتراك في بطولة

Ladder # 2 باستخدام هذا الفريق الجديد. يمكنك أيضًا إرسال بطاقة دعم تطلب تعديل قائمة فريقك لإجراء تغييرات إذا كنت ترغب في الاحتفاظ بصفحة الفريق كما هي.

1.16 مستوى قاعة المدينة المطلوب

يجب على جميع اللاعبين تلبية متطلبات مستوى قاعة المدينة المحددة في بطولات الـ Ladders. يجب أن يكون لدى جميع اللاعبين المستوى 14 من قاعة المدينة. لا يجوز للاعبين من أي فريق بمستوى قاعة المدينة أقل من 14 المشاركة.

1.17 حدود مستوى القوات

يمكن للمشاركين فقط استخدام قوات من المستوى 14 من قاعة المدينة أو أقل.

1.18استخدام معرفات اللاعب الصحيحة (Player IDs)

يجب على جميع اللاعبين التسجيل وربط معرف اللاعب الحقيقي الخاص بهم كحساب لعبة على حساب ESL Play الخاص بهم قبل أو عند التسجيل. أي عدم تطابق بين البيانات المسجلة وبيانات اللعبة يجب أن يوافق عليها فريق الإدارة عبر بطاقة دعم قبل بدء البطولة. قد يؤدي عدم اتباع هذه القاعدة إلى الاستبعاد من البطولة. تحتاج جميع الفرق المشاركة إلى ما لا يقل عن 5 لاعبين فرديين لديهم 5 حسابات فردية.

بعد قبولهم في بطولة الـ Ladder ، لن يُسمح للاعبين بتغيير معرف اللاعب الخاص بهم.

1.19 عشائر الفرق

عند المشاركة في أي مباراة رسمية ، لا يُسمح لأي فريق بتغيير العشائر إلى عشيرة شاركت بالفعل في أي مباراة من أي نوع. سيُسمح للفرق بتكوين عشيرة جديدة في اللعبة ، بشرط إرسال بطاقة دعم تشرح سبب التغيير. يجب الموافقة على التذكرة قبل إجراء التغيير. سيتم استبعاد أي فريق يتبين أنه قد تغير إلى عشيرة كانت موجودة بالفعل وشارك في أي مباريات من أي مباراة يتم تعيينهم حاليًا للعب فيها أو شاركوا فيها أثناء استخدام العشيرة غير القانونية. سيتم منع الفريق من المشاركة حتى يعودوا مرة أخرى إلى عشيرتهم الأصلية أو إنشاء واحدة جديدة بناءً على تعليمات فريق الإدارة.

يُسمح لجميع اللاعبين بالتواجد في عشيرة واحدة فقط تشارك في سلسلة ESL Mobile 2021. قد يكون المشاركون في عشائر متعددة في اللعبة بشرط ألا تشارك تلك العشائر الإضافية في ESL Mobile 2021. يُسمح للاعبين الذين يتم انتقاؤهم من قبل فريق جديد أثناء فترة الانتقالات بالانضمام إلى عشيرتهم الجديدة ولكن يجب عليهم ترك أي عشائر كانت لديهم سابقًا شاركت خلال ESL Mobile 2021.

2 الجدول

تصفيات السلم المفتوحة #1

2 أغسطس - 25 أغسطس (الاثنين ، الثلاثاء ، الأربعاء)

أوقات السلم لأمريكا الشمالية: 18:00 - 24:00 بتوقيت شرق الولايات المتحدة / 15:00 - 21:00 بتوقيت المحيط الهادئ

أوقات السلم لأوروبا والشرق الأوسط وشمال إفريقيا: 15:00 - 23:00 بتوقيت وسط أوروبا

الكأس المفتوح #1

أمريكا الشمالية: السبت 28 أغسطس

أوروبا والشرق الأوسط وشمال إفريقيا: الخميس 26 أغسطس

تصفيات السلم المفتوحة #2

30 أغسطس - 22 سبتمبر (الاثنين ، الثلاثاء ، الأربعاء)

أوقات السلم لأمريكا الشمالية: 18:00 - 24:00 بتوقيت شرق الولايات المتحدة / 15:00 - 21:00 بتوقيت المحيط الهادئ

أوقات السلم لأوروبا والشرق الأوسط وشمال إفريقيا: 15:00 - 23:00 بتوقيت وسط أوروبا

الكأس المفتوح #2

الخميس 23 سبتمبر

مرحلة Challenger Round Robin

من 7 إلى 29 أكتوبر

- أمريكا الشمالية - أيام الجمعة (4 أسابيع)
- أوروبا والشرق الأوسط وشمال أفريقيا - أيام الخميس والجمعة (4 أسابيع)

مرحلة Challenger Finals

- أمريكا الشمالية - 13 نوفمبر
- أوروبا والشرق الأوسط وشمال أفريقيا - 11 و 12 نوفمبر

3 البطولة

3.1 مراحل البطولة

3.3.1 تنسيق التصفيات المفتوحة (Open Ladder Qualifier)

ستتنافس الفرق في بطولة Ladder مدتها 4 أسابيع. تبدأ جميع الفرق بـ 1000 نقطة وستتغير أثناء البطولة بناءً على المكاسب والخسائر طوال المرحلة. الفرق التي حصلت على أكبر عدد من النقاط ستتحرك للأمام في الموسم كما هو موضح أدناه:

تصنيف التصفيات المفتوحة (Open Ladder Qualifier)	
مؤهل تلقائيًا إلى Mobile Challenger	1st
تأهل إلى Mobile Play-In	2nd - 9th

يجب على جميع الفرق المشاركة في 10 مباريات في الـ Ladder على الأقل من أجل التأهل لجوائز البطولة. أي لاعب لا يلعب 10 مباريات على الأقل ستتم إزالته من مقعده المؤهل للجوائز وسيتحرك جميع الفرق في التصنيف الذين دونهم مركز واحد لكل منهم لملء الفراغ الذي تركوه بسبب الاستبعاد.

سيكون هناك بطولتي Ladder في كل موسم والتي ستؤهل فريقين إجمالاً إلى Challenger Round Robin ، وستؤهل كل بطولة 8 فرق في بطولة Play-In خاصة بهم.

3.3.2 تنسيق بطولة Mobile Play-In

يتم وضع الفرق الثمانية القادمة من بطولة الـ Ladder في دورة إقصاء مزدوج. سنلعب إلى أفضل 3 فرق في يوم واحد. ستتقدم هذه الفرق الثلاثة الأولى إلى Challenger League Round Robin.

ستكون هناك دورتان Play-In يؤهلان ما مجموعه 6 فرق إلى بطولة Challenger Round Robin.

3.3.3 بطولة Challenger Round Robin

8 فرق (فريق من بطولة الـ Ladder الأولى وفريق من بطولة الـ Ladder الثانية و 3 فرق من بطولة الـ Play-In الأولى و 3 فرق من بطولة الـ Play-In الثانية) سوف تتنافس في مباريات Round-robin لتحديد الأربعة الأوائل الذين سيشاركون في نهائيات Challenger League Finals.

- أمريكا الشمالية - دورة فردية من Round Robin (تلعب جميع الفرق بعضها البعض مرة واحدة) على مدار 4 أيام لعب
- أوروبا والشرق الأوسط وشمال أفريقيا - دورة زوجية من Round Robin (تلعب جميع الفرق بعضها البعض مرتين) على مدار 8 أيام لعب

3.1.4 نهائيات Challenger Finals

ستتنافس الفرق الأربعة من دور round-robin في نهائيات Challenger Finals. يتم سرد تفاصيل كل نهائيات إقليمية أدناه:

- أمريكا الشمالية - دورة إقصاء فردية (Single Elimination bracket)
  - نصف النهائي - الأفضل من مباراة واحدة (Best-of-1)
  - النهائيات - الأفضل من 3 مباريات (Best-of-3)
- أوروبا والشرق الأوسط وشمال أفريقيا - دورة إقصاء مزدوجة (Double Elimination bracket)
  - نصف نهائيات الدورة العلوية - الأفضل من 1 مباريات
  - نصف نهائيات الدورة السفلية - الأفضل من 3 مباريات
  - نهائيات الدورة العلوية - الأفضل من 1 مباريات
  - نصف نهائيات الدورة السفلية - الأفضل من 3 مباريات
  - النهائيات الكبرى - الأفضل من 3 مباريات

3.2 التوزيع (Seeding)

يحدد التوزيع الترتيب الأولي الذي يتلقاه كل فريق قبل بداية دورة Challenger Finals. سيتم تحديد التوزيع بناءً على الترتيب النهائي لكل فريق في Challenger Round Robin.

سيتم كسر أي تعادلات في الترتيب من خلال سجلات الفرق ضد بعضها البعض. في حالة إنهاء فريقين للمباراة بالتعادل الكامل (لا يمكن كسر التعادل من قبل أي كاسر للتعادل في المباراة) وتعادلهما في الترتيب ، سيتم تحديد توزيع الفريقين من خلال تقليب العملة (Coin Flip).

3.3 تغييرات المباراة

يجوز لـ ESL ، وفقًا لتقديرها الخاص ، تغيير وقت بدء المباراة. ستقوم ESL بإخطار جميع اللاعبين المشاركين في أقرب وقت ممكن.

3.4 الاستعدادات للعبة

- يرجى حل أي مشاكل قد تحدث قبل بدء المباراة.
- قد تؤدي مشكلات الاتصال أو الأجهزة أثناء المباراة إلى الاستبعاد من قبل مشرفي ESL .
- يجب نشر الاتفاقيات بين اللاعبين كتعليقات على المباراة.
- يجب أن تلعب المباراة بالاعدادات الصحيحة.

3.5 دعوات الحرب

أثناء مراحل بطولة الـ Ladder ، يستضيف الفريق الموجود على الجانب الأيسر من صفحة المباراة لعبة ويرسل دعوة إلى الحرب الودية 5 ضد 5 للفريق الخصم. الفرق لديها 5 دقائق للتحضير وساعة واحدة للعب الحرب. يجوز لكل لاعب استخدام هجوم واحد فقط من هجومين.

بالنسبة للمباريات التي يتم بثها على الهواء مباشرة ، سيتواصل فريق الإدارة مع الفرق المشاركة لتجهيز التحضير المحدد ومدة الحرب. لا تبدأ حربًا حتى تحصل على الضوء الأخضر من أحد أعضاء فريق الإدارة لأن عدم القيام بذلك قد يؤدي إلى عقوبات.

3.6 عدم الظهور / عدم الحضور

كل فريق لديه 15 دقيقة للظهور في مباراة عبر الإنترنت (تاريخ بدء المباراة +15 دقيقة). سيؤدي الظهور بعد 15 دقيقة إلى خسارة افتراضية. يجب على الفريق المنتظر فتح تذكرة احتجاج من أجل طلب الفوز الافتراضي. بمجرد تقديم تذكرة الاحتجاج ، يرجى إلغاء طلب الحرب حتى لا يعلق فريقك في حرب لن يتم لعبها. يرجى أن تضع في اعتبارك ، إذا ظهر لاعب في الوقت المناسب ، لكنه يحتاج إلى المغادرة لحل مشكلة ، فلن يتم احتسابه على أنه عدم حضور إذا لم يعد بعد تاريخ المباراة + 15 دقيقة. سيؤدي إساءة استخدام هذا الاستثناء إلى خسارة المباراة بشكل افتراضي. يرجى فتح تذكرة احتجاج إذا شعرت أن اللاعب يسيء استخدام هذه القاعدة.

3.7 النتائج

كلا الفريقين مسؤولان عن إدخال النتائج بالإضافة إلى دقة النتائج التي تم إدخالها في ESL Play. يتعين على كلا الفريقين التقاط لقطة شاشة في نهاية المباراة ، حيث يمكننا رؤية النتيجة الصحيحة ، ثم تحميلها على موقع ESL على الويب . إذا كان لديك تعارض مع نتيجة المباراة ، يرجى فتح تذكرة احتجاج. يمكن استبعاد كلا اللاعبين إذا لم يكن هناك دليل كافٍ لإعلان الفائز.

3.8 كسر التعادل

3.8.1 كسر التعادل للمباريات

في حالة انتهاء المباراة بالتعادل بالنجوم خلال أي مرحلة من بطولة ESL Mobile 2021 ، فسيتم تحديد الترتيب بالترتيب التالي:

1. نسبة التدمير الكلي.
2. متوسط مدة الهجوم
3. معظم الهجمات التي حصدت 3 نجوم.
4. أسرع وقت للهجوم.

3.8.2 كسر التعادل للمراكز

في حالة تعادل الفرق في أي نقطة في بطولة الـ Ladder للتأهل أو الجوائز ، أو في الحالات التي يجب فيها تحديد المركز في دورة (Bracket) حيث يتم استبعاد الفرق في نفس النقطة (أي المركز الثالث / الرابع ، المركز الخامس - الثامن) سيتم تحديد الترتيب النهائي للفرق من خلال ما يلي:

1. نتائج المباراة وجها لوجه في المرحلة.
2. عدد مرات الفوز الكلي في المرحلة.
3. مجموع النجوم المكتسبة في جميع المباريات في المرحلة.
4. نسبة التدمير الكلي في المرحلة.
5. معظم الهجمات التي حصدت 3 نجوم في المرحلة.

3.9 الاستسلام / الخسارة

في حالة وجود فريق متصلاً بالإنترنت ، ولعب معركة واحدة على الأقل ولكنه لا يستجيب في غضون 10 دقائق لأي من طرق الاتصال التي لدينا على ESL Play (الدردشة ، أو تذكرة الاحتجاج ، أو الرسالة الشخصية أو الخلاف) ، فسيتم منحهم الخسارة الافتراضية ، مما أدى إلى استبعاد البطولة.

3.10 المشاكل الفنية

يتحمل اللاعبون مسؤولية المشكلات الفنية الخاصة بهم ، بما في ذلك مشكلات الأجهزة و / أو البرامج و / أو الإنترنت. لن يتم إعادة جدولة المباريات بسبب مشاكل فنية.

3.11 لقطات الشاشة

يجب عمل لقطة شاشة للنتائج التي تظهر على الشاشة لكل لعبة يتم لعبها. يجب تحميل لقطات الشاشة على الصفحة مع تفاصيل المباراة في أقرب وقت ممكن بعد انتهاء اللعبة. هناك حاجة إلى لقطة شاشة واحدة توضح كل نتيجة (على سبيل المثال لكل جولة) ويمكن تحميلها من قبل الفائز أو الخاسر.

3.12 وسائط المباريات

يجب تحميل جميع وسائط المباريات والاحتفاظ بها لمدة 14 يومًا على الأقل في ESL Play. يُحظر تزييف وسائط المباريات أو التلاعب بها وسيؤدي ذلك إلى عقوبات شديدة. يجب تسمية وسائط المباريات بوضوح بناءً على ماهيتها.

يتعين على جميع الفرق إرسال لقطة شاشة للنتيجة النهائية لجميع المباريات في قسم وسائط المباراة من صفحة المباراة.

3.13 تعريف وسائط المباريات

وسائط المباريات هي جميع عمليات التحميل ، بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر: لقطات الشاشة وملفات ESL Wire والعروض التوضيحية والنماذج ومقاطع الفيديو.

3.14 البث الحي / إعادة الإرسال

يجب أن تقوم ESL ببث مباشر أثناء نهائيات Play-ins و Challenge Round Robin و Challenge Finals. من خلال التنافس في التصفيات ، يوافق جميع اللاعبين على أن يتم تسجيلهم كجزء من جميع عمليات البث. بالإضافة إلى ذلك ، قد تختار ESL بث المباريات التأهيلية

التي يمنحها جميع اللاعبين المتنافسين موافقتهم من خلال المشاركة في حدث التصفيات. يُسمح ببث أو إعادة إرسال مباراة ESL فقط بموافقة ESL. تتم تغطية عملية الحصول على الموافقة في القسم 3.16 من كتاب القواعد هذا.

قد يُطلب من أي فريق المشاركة في مقابلات مباشرة أو مسجلة مسبقًا لأغراض ترويجية.

يرجى ملاحظة أن أي لاعب يبُث يتحمّل أي مخاطر تأتي مع البث. نوصي بأن يقوم اللاعبون الذين يبثون بتأخير البث ولكن لا يتطلب الأمر تأخيرًا.

3.15 المراقبون

يُسمح بالمراقبين المنظمين من قبل المشرفين والأشخاص الذين حصلوا على إذن من المشرف (على سبيل المثال ، المعلقين أو البثوث الحية).

يُسمح للفرق وأعضاء المجتمع ببث المباريات أو إعادة بثها طوال الموسم بشرط الحصول على إذن من ESL باستخدام العملية المدرجة في القسم التالي من كتاب القواعد.

3.16 موافقة البث / إعادة الإرسال

سيتم فحص اللاعبين أو المعلقين أو أعضاء المجتمع الذين يرغبون في بث أو إعادة بث أي جزء من Mobile series جنبًا إلى جنب مع ESL من قبل موظفي ESL وإعطائهم قواعد السلوك المناسبة للتوقيع. يلتزم جميع منشئي المحتوى بقواعد السلوك هذه عند البث / إعادة البث / البث المشترك لجميع أحداث ESL أو ذات الصلة بـ ESL.

لطلب إذن لتصبح منشئ محتوى معتمدًا ، يرجى إرسال بريد إلكتروني إلى عنوان البريد الإلكتروني التالي بناءً على منطقتك:

- أمريكا الشمالية وأوروبا والشرق الأوسط وشمال أفريقيا: p.todkill@staff.eslgaming.com

سيتم منح أي شخص تمت الموافقة عليه علامة تجارية ستكون مطلوبة على أي محتوى لـ Mobile 2021. سيخضع المحتوى الذي يتم بثه أو المعاد إرساله إلى اصطلاحات التسمية التي تحددها ESL.

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

4 جوائز الموسم

4.1 قبول وتبادل البيانات

عند التنافس في كأس يشتمل على جوائز ، فإنك توافق على أنك تفي بمتطلبات السلسلة وأنك مؤهل للحصول على أي جوائز. في المقابل ، توافق على مشاركة المعلومات المطلوبة مع الشخص المسؤول عن تسليم الجوائز للاعب الذي يتلقى الجائزة. هذا يأخذ في الاعتبار أن أي لاعب يحصل على جائزة يجب أن يكون هو نفسه الذي لعب في الكأس.

4.2 أوقات التسليم والمطالبات

تستغرق جميع الجوائز المكتسبة في ESL Mobile 2021 مدة 90 يومًا كحد أقصى ليتم إرسالها بعد نهاية المسابقة. إذا انتهت المدة المقابلة ولم يتم استلام الجائزة المعنية ، يجب على اللاعب فتح تذكرة دعم من صفحة دعم الكأس لإبلاغ الإدارة بالجائزة المفقودة حتى تتم مراجعتها.

4.3 مجموع الجوائز

4.3.1 مجموع الجوائز للبطولات المفتوحة (Open Ladders)*

1	$675
2	$525
3	$475
4	$425
5	$375
6	$325
7	$275
8	$225
9	$175
10	$150

4.3.2 مجموع الجوائز لـ Challenge League*

1	$18,000
2	$9,000
3	$5,000
4	$5,000
5	$2,500

6	$2,250
7	$1,750
8	$1,500

* جميع الجوائز مذكورة بالدولار الأمريكي وتخضع لأسعار صرف العملات.

4.4 تصفيات الفرصة الأخيرة لبطولة العالم

سيحصل الفائز في تحدي ESL Mobile في كل منطقة على مكان في التصفيات الأخيرة(LCQ) لبطولة Clash of Clans World Championship. هذا يعني أن فريقين (2) إجمالاً ، واحد (1) من أمريكا الشمالية وواحد (1) من أوروبا والشرق الأوسط وشمال إفريقيا ، سيتم وضعهما في تصفيات الفرصة الأخيرة بشرط ألا يكونا مؤهلين بالفعل أو لا يمكنهم أخذ المكان لأي سبب آخر.

في حالة تأهل الفريق الفائز بالفعل (أو عدم تمكنه من الحضور) لبطولة العالم قبل إقامة التصفيات الأخيرة(LCQ) ، مع عدم قدرته على المشاركة ، أو عدم تمكنه من الحضور فسيتم منح مكانه للفريق صاحب المركز الثاني من الموسم.

في حالة تأهل الفريق صاحب المركز الثاني أيضاً لبطولة العالم قبل إقامة التصفيات الأخيرة(LCQ) ، مع عدم قدرته على المشاركة ، أو عدم تمكنه من الحضور فسيتم منح مكانه للفريق صاحب المركز الثالث من الموسم.

سيتم منح فريق المركز الرابع المكان في حالة حدوث أحد المواقف المذكورة أعلاه مع فريق صاحب المركز الثالث أيضًا.

في الحالات التي يتم فيها تحديد الفائزين في بطولة إقصاء فردي (single-elimination bracket) ، سيتم تحديد الفرق التي تحتل المركز الثالث والرابع من خلال ما يلي:

1. مجموع النجوم المكتسبة في جميع المباريات.
2. نسبة التدمير الكلي.
3. معظم الهجمات التي حصدت 3 نجوم.
4. أسرع وقت للهجوم.

5 التسجيل والأهلية

للمشاركة في البطولات المُنظمة من قبل ESL ، يجب استيفاء المتطلبات التالية أدناه. إذا لم تستوف هذه المتطلبات فسيتم اعتبارك غير مؤهل. في حالة تأهل فريق لا يستوفي المتطلبات عبر هذه البطولة ، فسيخسر هذا الفريق حقه في التصفيات ويتم استبداله بالفريق الأعلى مرتبة المؤهل التالي.

5.1 قيود العمر

يجب ألا يقل عمر جميع اللاعبين عن 16 عاماً أو أكثر.

- إذا تم اكتشاف لاعب يُشارك حالياً أو شارك من قبل في أية مباريات بينما كان أقل من 16 عاماً ، فسيتم استبعاد أي فريق وكل الأعضاء من الموسم وسيفقدون أي أموال تم جمعها أو كان من الممكن جمعها خلال ذلك الموسم.

إذا تم الاستبعاد أثناء مرحلة التصفيات المفتوحة من الموسم، فسيُسمح لأي لاعب من هذا الفريق فيما عدا اللاعبين ما دون السن القانونية بتشكيل فريق جديد أو الانضمام لفرق أخرى بشرط عدم وجود دليل واضح على محاولة أي من أعضاء الفريق خداع فريق المشرفين للتستر على استخدام لاعب قاصر.

إذا كان اللاعب تحت سن 18 عاماً فيجب أن يكون أحد الوالدين أو الوصي القانوني قادرًا على مرافقة القاصر للمسابقة الحية.

إذا كان أحد الوالدين أو الوصي القانوني غير قادر على السفر فيجب تعيين وصي مؤقت يمكنه السفر مع تقديم كافة الوثائق المناسبة لـ ESL.

لا تتحمل ESL مسؤولية توفير الوثائق الضرورية لتعيين وصي مؤقت.

5.2 قيود الإقامة

يجب أن يكون جميع اللاعبين مقيمين في المنطقة التي يتنافسون فيها وأن يكونوا مشاركين فيها. البلدان الإقليمية هي كما يلي:

أمريكا الشمالية: كندا والمكسيك وبورتوريكو والولايات المتحدة الأمريكية.

أوروبا والشرق الأوسط وشمال إفريقيا: ألبانيا ، الجزائر ، أندورا ، النمسا ، بيلاروسيا ، بلجيكا ، البوسنة والهرسك ، بلغاريا ، كرواتيا ، قبرص ، جمهورية التشيك ، الدنمارك ، إستونيا ، فنلندا ، فرنسا ، ألمانيا ، اليونان ، جورجيا ، جبل طارق ، المجر ، مدينة الفاتيكان ، أيسلندا ، أيرلندا ، جزيرة مان ، إيطاليا ، جيرسي ، لاتفيا ، ليختنشتاين ، ليتوانيا ، لوكسمبورغ ، مالطا ، مولدوفا ، موناكو ، الجبل الأسود ، هولندا ، مقدونيا الشمالية ، النرويج ، بولندا ، البرتغال ، رومانيا ، الاتحاد الروسي ، صربيا ، سلوفاكيا ، سلوفينيا ، إسبانيا ، السويد ، سويسرا ، تركيا ، أوكرانيا ، المملكة المتحدة ، الإمارات العربية المتحدة ، قطر ، مصر ، موريتانيا ، المغرب ، تونس ، ليبيا ، السودان ، فلسطين ، لبنان ، الجمهورية العربية السورية ، الأردن ، إسرائيل ، العراق ، إيران ، الكويت ، البحرين ، المملكة العربية السعودية ، اليمن ، عمان ، كازاخستان ، أوزبكستان ، تركمانستان ، طاجيكستان أو قيرغيزستان

5.3 التسجيل على ESL Play

يجب على جميع اللاعبين التسجيل على منصة ESL Play للمشاركة في أي حدث تابع لـ ESL Mobile 2021.

5.4 الأجهزة

يجب على اللاعبين اللعب باستخدام هواتفهم أو أجهزتهم اللوحية ، ولا يُسمح بالمحاكيات.

إذا لم تستوفِ هذه المتطلبات ، فسيتم اعتبارك غير مؤهل. في حالة تأهل الفريق الذي لا يستوفي المتطلبات للحصول على الجوائز خلال هذه البطولة ، يفقد الفريق حقه في التأهل ويحل محله الفريق التالي.

6 سلوك اللاعب

ESL وبطولاتها جزء من ESIC ، هيئة نزاهة الرياضات الإلكترونية. هذا يعني أن جميع قواعد وقوانين ESIC تنطبق على جميع بطولات ESL. يمكنك العثور عليهم على موقع الويب الخاص بهم على https://esic.gg/.

تهدف الفقرات الفرعية التالية إلى إعطائك انطباعًا عن الأشياء المحظورة. لمزيد من المعلومات التفصيلية ، يرجى أيضًا زيارة موقع ESIC الإلكتروني.

6.1 النزاهة التنافسية

من المتوقع أن يتصرف اللاعبون بأفضل ما لديهم في جميع الأوقات. قد يشمل السلوك غير العادل ، على سبيل المثال لا الحصر ، القرصنة واستغلال الثغرات والرنين والفصل المتعمد. يُتوقع من اللاعبين إظهار الروح الرياضية الجيدة واللعب النظيف. تحتفظ إدارة البطولة وحدها بالحكم على انتهاكات هذه القواعد.

6.2 الالتزام

يجب على اللاعبين اتباع تعليمات إدارة البطولة في جميع الأوقات.

6.3 خطاب الكراهية

يُحظر على اللاعبين استخدام أي لغة بذيئة أو مسيئة أو بغيضة أو مهينة أو تهديدية أو عنصرية أو مسيئة أو مرفوضة.

6.4 الرهان

الرهان أثناء أي حدث من أحداث ESL (من قبل لاعب أو منظمة أو نيابة عن أي شخص مرتبط بالمنظمة) محظور. سيتم استبعاد المشاركين من البطولة وسيتلقون حظرًا لمدة 6 أشهر.

6.5 مشاركة الحسابات

مشاركة الحساب مخالف تمامًا للقواعد وسيؤدي إلى حظر الحساب في جميع مراحل البطولة.

6.6 أسماء اللاعبين والفرق

تحتفظ ESL بالحق في تعديل الألقاب و / أو الأسماء المستعارة لعناوين URL. تخضع أسماء اللاعبين المشابهة جدًا لأسماء لاعب آخر للتغيير بواسطة ESL. إذا تم مصادرة اسم اللاعب بشكل خاطئ ، فيرجى تقديم بطاقة دعم مع إثبات لملكية الاسم.

6.7 الأجهزة

لجميع مراحل المسابقة عبر الإنترنت ، يجب على جميع اللاعبين اللعب على جهاز محمول (هاتف ذكي أو جهاز لوحي). تُحظر المحاكيات أو أي برنامج يعدل اللعبة ليتم لعبها عبر الكمبيوتر الشخصي أو أي أجهزة أخرى غير مصرح بها. سيواجه اللاعبون الذين يتم اكتشاف استخدامهم مثل هذه البرامج عقوبة. لأي مراحل من المسابقة دون اتصال بالإنترنت ، ستكون هناك أجهزة متوفرة في الموقع. سيتم الإعلان عن طراز الجهاز المقدم لبطولة النهائيات قبل الحدث.

7 التواصل والدعم

7.1 الدعم

الوسيلة الأساسية للتواصل والدعم لـ ESL Mobile عبر الديسكورد الخاص بـ ESL Mobile

يجب أن يكون لدى جميع الفرق ممثل واحد على الأقل من فريقهم في خادم الديسكورد المذكور سابقاً طوال الموسم.

هذا لإبقاء كل فريق على اطلاع دائم بتغييرات القواعد ، ورؤية الإعلانات المنشورة ، والتواصل مع المشرفين وأعضاء الفرق الأخرى. قد يتم إرسال بعض المعلومات حصريًا في خادم الديسكورد هذا. تقع على عاتق كل لاعب مسؤولية التأكد من علمه بالمعلومات المنشورة رسميًا في خادم الديسكورد.

إذا كانت خارج ساعات أيام اللعب ، يرجى تقديم تذكرة دعم باستخدام نظام تذاكر الدعم في صفحات الكأس على ESL Play. إذا كنت تواجه مشكلة خاصة بالمباراة وتتضمن كلا الفريقين المشاركين ، فيرجى إرسال بطاقة احتجاج من صفحة المباراة الخاصة بك على ESL Play.

يمكنك أيضًا استخدام دردشة المباراة ، الموجودة في الجانب الأيمن السفلي من ESL Play ، أو إرسال تذكرة دعم لأي مساعدة أثناء الكأس.

بالتسجيل والمشاركة ، يوافق جميع اللاعبين على شروط خدمة Supercell ، ويؤكدون أن حساباتهم في وضع جيد.

7.2 المشرفين

يجب على جميع المشاركين الالتزام بقرارات وقواعد منظمي البطولة والمشرفين والحكام. جميع القرارات نهائية ، إلا في الحالات التي يكون فيها خيار الاستئناف محددًا بوضوح.

7.3 الغش

لن يتم التسامح مع أي شكل من أشكال الغش. عند الكشف عن الغش ، سيتم إخراج اللاعب أو اللاعبين المعنيين فورًا من البطولة وحظرهم من جميع المسابقات لمدة 6 أشهر. قد يُطلب من اللاعبين تثبيت برنامج مكافحة الغش على أجهزتهم طوال مدة البطولة. تشمل أمثلة الغش ، على سبيل المثال لا الحصر:

7.3.1 رفض الخدمة الموزع (DDoSing)

تقييد أو محاولة تقييد اتصال مشارك آخر باللعبة من خلال هجوم رفض الخدمة الموزع أو أي وسيلة أخرى.

7.3.2 التلاعب بنتائج المباريات

محاولة تغيير نتائج المباراة عن قصد من خلال الخسارة أو محاولة التأثير على النتائج.

7.3.3 البرامج أو الأجهزة

استخدام أي برنامج أو جهاز للحصول على مزايا غير متوفرة داخل اللعبة. تشمل الأمثلة ، على سبيل المثال لا الحصر ، أي برنامج تابع لجهة خارجية (تطبيقات غير معتمدة تتلاعب بأسلوب اللعب) ، واللعب على خوادم خاصة ، وهجمات نصية. لمزيد من المعلومات ، يرجى زيارة صفحة Supercell's Safe and Fair Play وشروط الخدمة.

7.4 الاستبعاد

تحتفظ ESL بالحق في استبعاد الفرق واللاعبين لأسباب تعتبر مناسبة لاستبعاد فريق.
أي فريق يتبين أنه يستخدم ثغرة معروفة سيخسر مباراته عند أول مرة يحدث فيها هذا. إذا تبين أن الفريق يستخدم ثغرة أخرى معروفة للمرة الثانية ، وتقرر أنه تم عن قصد ، فسيتم إزالته من الفعالية ومنعه من أي فعاليات مستقبلية.

7.5 طلبات المشاركة في السفر

سيتم منح أي لاعب يشارك في سلسلة ESL Mobile الفرصة لتقديم طلب مشاركة في السفر في حالة سفره خارج البلدان المحددة للمشاركة في السلسلة لمدة أقصاها أسبوعين متتاليين. يجب تقديم جميع طلبات السفر قبل أسبوع واحد على الأقل من تاريخ السفر المعني حتى تتم مراجعة الطلب. سيتم قبول أو رفض كل طلب على أساس كل حالة على حدة. ستتم الموافقة على كل طلب أو رفضه في غضون يومي عمل.

8 البث الحي

جميع المحتويات والصور ومقاطع الفيديو والإعادات والموارد الأخرى التي تم إنشاؤها بواسطة اللاعبين و ESL Mobile 2021 تنتمي إلى ESL. يقبل اللاعبون هذا الشرط بالموافقة على المنافسة في ESL Mobile 2021.

8.1 محتوى اللاعب
يجب على جميع اللاعبين المؤهلين للمشاركة في مرحلة الـ Play-in و Challenge الامتثال والتعاون من خلال إرسال صور اللاعبين وشعار الفريق. إذا فشل الفريق في إرسال الصور والشعار خلال المهلة الزمنية التي قدمها مسؤول البطولة ، فسيتم خصم (نسبة معينة) من أموال الجائزة.

8.2 الإلتزامات الإعلامية
إذا قرر الدوري أن لاعبًا واحدًا أو أكثر يجب أن يكون جزءًا من المقابلات (مقابلات قصيرة قبل / بعد المباراة و / أو جلسات مقابلة أطول) ، أو مؤتمر صحفي أو توقيع أو تصوير فوتوغرافي أو جلسة فيديو ، فلا يمكن للاعبين رفض ذلك ويجب أن يحضروا. بالإضافة إلى ذلك ، قد يُطلب من اللاعبين تقديم صور أو أصول أخرى إلى الدوري بناءً على متطلبات ESL. سيكون لمعظم الأحداث يوم إعلامي إلزامي ، حيث سيتم تصوير المشاركين فوتوغرافياً وتصويرهم وإجراء مقابلات معهم من قبل طاقم منظم البطولة للعرض التقديمي للحدث. سيتلقى المشاركون جدولًا إعلاميًا مسبقًا لإبلاغهم بطبيعة ومدة وجدول أي أنشطة من هذا النوع تستغرق أكثر من 5 دقائق ".

9 نقاط الجزاء والغرامات

إذا تجاهل لاعب أو فريق واحدًا أو أكثر من قواعد الدوري أو انتهكه ، فقد يكون لذلك عواقب مختلفة اعتمادًا على حدة المخالفة. ستقرر إدارة البطولة الأحكام وفقًا لتقديرها ، بناءً على الظروف وحدة الانتهاكات.

- ستكون إدارة البطولة قادرة على إصدار مجموعة متنوعة من العقوبات:
- تحذيرات
- خسارة المباراة بشكل افتراضي
- نقاط الجزاء البسيطة (1 نقطة جزاء بسيطة = 1٪ خصم من الجائزة المالية كغرامة)
- نقاط الجزاء الكبيرة (1 نقطة جزاء كبيرة = 10٪خصم من الجائزة المالية كغرامة)
- التنحية من البطولة

أمثلة على العقوبات:
- عدم الحضور لمباراة التحدي - خسارة افتراضية + نقطة جزاء كبيرة واحدة
- كسر قواعد قوائم اللاعبين - 3 نقاط جزاء كبيرة وقد تصل إلى التنحية من البطولة
- عدم الحضور في جلسة يوم إعلامي مجدولة - 5 نقاط جزاء بسيطة