

2024 Pokémon GO WCS Asia Qualifier

SYARAT DAN KETENTUAN ("BUKU PERATURAN Pokémon GO")

Promotor dari turnamen ini adalah ESL Gaming GmbH, yang berdomisili di
Schanzenstrasse 23,51063 Cologne, Jerman ("ESL").

Kata pengantar

Dokumen ini menguraikan peraturan yang wajib dipatuhi setiap waktu saat berpartisipasi dalam acara 2024 Pokémon GO WCS Asia Qualifier. Kelalaian dalam mematuhi peraturan ini bisa dikenakan sanksi sebagaimana yang tertera dalam buku peraturan.

Penting untuk diketahui bahwa pihak **Administrasi Turnamen** berhak untuk mengambil keputusan akhir, dan keputusan yang tidak didukung secara khusus atau diperinci dalam Buku Peraturan ini, atau bahkan bertentangan dengan Buku Peraturan ini bisa ditetapkan dalam kasus ekstrem, demi menjaga permainan yang adil dan sportivitas.

Kami di ESL berharap agar Anda sebagai pihak Pemain, penonton, atau pers bisa menikmati kompetisi yang menyenangkan. Kami berkomitmen untuk memastikan bahwa kami melakukan yang terbaik untuk mewujudkan kompetisi yang bersifat adil, menyenangkan, dan menarik bagi semua pihak yang terlibat.

Hormat kami,

ESL

Daftar Isi

1 Definisi	6
1.1 Rentang Validitas	6
1.1.1 Pengantar	6
1.1.2 Penerimaan	6
1.1.3 Bahasa yang Mengatur	6
1.2 Istilah Utama	6
1.3 Kawasan	7
1.4 Sanksi	8
1.4.1 Definisi dan ruang lingkup sanksi	8
1.4.1.1 Kekalahan akibat pelanggaran	8
1.4.1.2 Diskualifikasi	8
1.4.1.3 Pelarangan/penangguhan	8
1.4.1.4 Metode sanksi tambahan	8
1.4.2 Kombinasi sanksi	8
1.4.3 Sanksi terhadap pelanggaran berulang	8
2 Umum	9
2.1 Perubahan peraturan	9
2.2 Validitas peraturan	9
2.2.1 Hukum Setempat	9
2.3 Privasi dan Perlindungan Data	9
2.4 Kerahasiaan	9
2.5 Perjanjian tambahan	9
2.6 Penyiaran pertandingan	10
2.6.1 Hak	10
2.6.2 Pengesampingan atas hak ini	10
2.6.3 Tanggung jawab pemain	10
2.6.4 Persetujuan Streaming / Transmisi Ulang	10
2.7 Komunikasi	10
2.7.1 Discord	10
2.7.2 Korespondensi Email	10
2.7.3 Obrolan Pertandingan pada Platform Turnamen	10
2.8 Persyaratan dan batasan partisipasi	11
2.8.1 Batasan usia	11
2.8.2 Batasan regional untuk Pemain	11
2.8.3 Negara/kawasan asal	11
2.8.4 Pembatasan Domisili	11
2.8.5 Detail pemain	11
2.8.5.1 Nama panggilan	11
2.8.5.1.1 Nama, Simbol, dan Sponsor	11

2.8.5.2 Akun pemain	12
2.8.5.2.1 Penggunaan Akun Pemain yang Benar	12
2.8.5.2.2 Bermain menggunakan akun permainan yang salah	12
2.8.5.2.3 Larangan Perubahan Nama Akun	12
2.8.6 Pemain yang Lolos Kualifikasi Kejuaraan Dunia Pokémon	12
2.8.7 Informasi perjalanan	12
2.9 Penerimaan dan Pengalihan Undangan	12
3 Turnamen	13
3.1 Format Turnamen	13
3.1.2 Kualifikasi Regional	13
3.1.2.1 Skor Imbang	14
3.1.3 Penyisihan Regional	14
3.1.3.1 Hadiah Perjalanan	15
3.1.4 Seeding	15
3.1.4.1 Seeding pada Kualifikasi Regional	15
3.1.4.2 Seeding pada Playoff Regional	15
3.1.4.2.1 Seeding pada Playoff Regional untuk Korea Selatan dan India	15
3.2 Jadwal Turnamen	15
3.2.1 Permulaan Pertandingan	16
3.2.2 Durasi Ronde	16
3.2.3 Jendela Waktu Pendaftaran	17
4 Aturan Pertandingan	17
4.1 Versi Permainan	17
4.1.2 Versi	17
4.2 Bug dalam permainan	17
4.3 Pengaturan Permainan	17
4.3.1 Kepatuhan terhadap Pengaturan Permainan	18
4.3.2 Peraturan mengenai Battle Team:	18
4.4 Memulai Pertempuran	18
4.4.1 Menemukan Lawan Anda	18
4.4.2 Menginisiasi Pertempuran	18
4.4.2.1 Tanggung Jawab Inisiasi Pertempuran	19
4.4.2.2 Komunikasi selama Turnamen	19
4.4.3 Kelalaian untuk hadir / Ketidakhadiran	19
4.4.3.1 Prosedur Klaim Kemenangan Akibat Pelanggaran Pemain Lawan	19
4.4.3.2 Pengecualian untuk Ketidakhadiran Sementara	19
4.5 Prosedur Pertandingan	19
4.5.1 Pengungkapan Battle Team	19
4.5.2 Mengubah Formasi	20
4.5.3 Penyelesaian Masalah Pra-Pertandingan	20
4.5.4 Hasil Pertandingan	20

4.6 Seri	20
4.7 Pengabaian / Pembatalan	20
4.8 Pengiriman Bukti	21
4.9 Media Pertandingan	21
4.10 Perangkat	21
4.11 Masalah Teknis	21
4.11.1 Pertandingan Ulang	21
4.11.2 Perjanjian Pemain	22
4.12 Perubahan pertandingan	22
5. Hadiah	22
5.1 Penerimaan dan Pertukaran Data	22
5.2 Waktu Pengiriman dan Klaim	22
6 Perilaku Pemain	23
6.1 Integritas kompetitif	23
6.2 Kepatuhan	23
6.3 Permainan Tidak Adil	23
6.4 Perilaku Tidak Sportif	23
6.5 Perilaku Tidak Profesional	23
6.5.1 Perselisihan	23
6.6 Pertaruhan/Judi	24
6.7 Kecurangan	25
6.7.1 Pengaturan Pertandingan/Match Fixing	25
6.7.2 Peretasan/Hacking	25
6.7.3 Eksploitasi	25
6.7.4 Monitor Penonton	25
6.7.5 Penggunaan Pemain Pengganti Yang Tidak Terdaftar (Ringing)	25
6.7.6 DDoSing	25
6.7.7 Perangkat Lunak atau Perangkat Keras	25
6.8 Penyogokan/Penyuapan	26
6.9 Hadiah	26
6.10 Perangkat Tidak Resmi	26
6.11 Pemutusan koneksi yang Disengaja	26
6.12 Diskualifikasi	26
6.13 Rekaman Pertandingan	26
7 Siaran Langsung	26
7.1 Kewajiban Media	27
8 Pemberitahuan Hak Cipta	27

1 Definisi

1.1 Rentang Validitas

1.1.1 Pengantar

Turnamen ini dioperasikan sebagai bagian dari ESL oleh ESL Gaming GmbH. Dokumen ini merupakan Buku Peraturan dasar yang berlaku untuk Turnamen, Pemain, dan semua Pertandingan yang dimainkan dalam lingkup Turnamen.

1.1.2 Penerimaan

Kepatuhan terhadap Buku Peraturan ini bersifat wajib. Dengan berpartisipasi dalam turnamen, Pemain setuju untuk mematuhi Peraturan ini, yang merupakan kontrak yang bersifat mengikat antara Pemain dan ESL Gaming GmbH ("ESL" atau "kami"). Kami mendorong Pemain untuk membaca peraturan yang tertera dalam dokumen ini dengan saksama, karena merupakan bagian dari kontrak dengan Pemain.

1.1.3 Bahasa yang Mengatur

Apabila terdapat ketidakkonsistenan, perbedaan, atau ambiguitas antara versi bahasa Inggris dari Perjanjian ini dan terjemahannya ke dalam bahasa lain, maka versi bahasa Inggris yang akan berlaku dan dianggap sebagai dokumen yang bersifat definitif dan mengendalikan semua terjemahan lainnya. Terjemahan disediakan hanya untuk memudahkan para pihak yang terlibat dan tidak boleh digunakan untuk menafsirkan atau menetapkan ketentuan dari versi bahasa Inggris.

1.2 Istilah Utama

"Buku Peraturan": mengacu pada dokumen ini, yang menguraikan dan mengatur semua peraturan dan pedoman yang berkaitan dengan pengoperasian 2024 Pokémon GO WCS Asia Qualifier.

"Turnamen": mengacu pada 2024 Pokémon GO WCS Asia Qualifier.

"Administrasi Turnamen": berarti setiap karyawan ESL atau anggota tim admin, tim siaran, tim produksi, staf Turnamen, atau pihak mana pun yang dipekerjakan atau dikontrak untuk tujuan menjalankan Turnamen termasuk, tetapi tidak terbatas pada, ESL Gaming GmbH ("ESL").

"Organisasi Turnamen": Turnamen ini diselenggarakan oleh ESL. ESL dioperasikan oleh ESL Gaming GmbH.

ESL Gaming GmbH
Schanzenstr. 23
51063 Köln
Jerman
<https://www.eslgaming.com/>

"Entitas Turnamen": berarti ESL, The Pokémon Company, Administrasi Turnamen, sponsor resmi Turnamen, dan setiap entitas induk, anak perusahaan, dan afiliasinya, vendor, agen, dan perwakilan, serta pejabat, direktur, dan karyawan dari semua pihak di atas.

“Platform Turnamen”: mengacu pada situs web start.gg, tempat semua aktivitas terkait Turnamen akan dilakukan, termasuk, tetapi tidak terbatas pada pendaftaran, pelaporan pertandingan, dan komunikasi antar Pemain.

“Terbaik dari X”: berarti Pertandingan dengan X jumlah Permainan, dan Tim yang memenangkan sebagian besar Permainan yang akan dinyatakan sebagai pemenang. Ketika suatu Tim memenangkan jumlah Permainan yang diperlukan untuk mencapai mayoritas yang dipersyaratkan, maka Tim tersebut akan dinyatakan sebagai pemenang Pertandingan, dan Permainan yang belum dijalankan pada saat itu tidak akan dimainkan. Misalnya, dalam Pertandingan Terbaik dari Tiga, Tim yang memenangkan dua Permainan akan langsung dinyatakan sebagai pemenang Pertandingan tersebut.

“Pemain”: berarti individu yang sepenuhnya mematuhi persyaratan dan batasan Turnamen yang ditetapkan dan telah menyelesaikan proses pendaftaran untuk berpartisipasi.

“Host/Tuan Rumah”: mengacu pada Pemain individu atau Administrasi Turnamen yang membuat lobi permainan.

“Permainan”: berarti kompetisi tunggal antara dua Pemain.

“Pertandingan”: berarti permainan Turnamen antara dua Pemain yang bisa melibatkan beberapa Permainan.

“Swiss”: mengacu pada struktur turnamen noneliminasi di mana Pemain memainkan sejumlah ronde yang ditetapkan, biasanya berdasarkan jumlah total peserta, bukan berupa eliminasi langsung setelah kalah. Sistem Swiss dirancang untuk mencocokkan Pemain menghadapi pemain lain dengan tingkat keterampilan yang serupa, sambil menghindari pertandingan ulang sebisa mungkin. Dalam sistem Swiss, Pemain dengan skor 1-0 akan menghadapi pemain lain dengan skor 1-0. Hal yang sama juga berlaku untuk Pemain dengan skor 0-1. Hal ini akan diulang dengan skor 2-0 vs 2-0, 1-1 vs 1-1, dan seterusnya hingga jumlah ronde yang ditentukan selesai. Namun, Pemain dengan skor yang sama tidak selalu dipastikan bisa berhadapan satu sama lain.

“Battle Team”: mengacu pada 6 Pokémon yang didaftarkan oleh Pemain.

1.3 Kawasan

Dalam Turnamen, Pemain mendapat peluang untuk berkompetisi di lokasi geografis tertentu, selanjutnya disebut sebagai "Kawasan", sebagaimana dijelaskan di bawah ini:

- APAC (Malaysia, Filipina, Singapura, Hong Kong)
- India
- Indonesia
- Korea Selatan
- Taiwan
- Thailand

1.4 Sanksi

1.4.1 Definisi dan ruang lingkup sanksi

Sanksi dijatuhkan atas pelanggaran terhadap peraturan dalam ESL. Sanksi bisa berupa, tetapi tidak terbatas pada, penetapan kekalahan akibat pelanggaran, skorsing Pemain, atau diskualifikasi, tergantung pada insiden terkait dan sering kali mencakup kombinasi dari dua sanksi atau lebih. Pemain akan diberi tahu tentang sanksi terkait secara tertulis dan akan diberikan waktu untuk mengajukan banding atas keputusan tersebut.

1.4.1.1 Kekalahan akibat pelanggaran

Kekalahan Akibat Pelanggaran dijatuhkan kepada Pemain jika lalai memenuhi persyaratan atau ketentuan spesifik Turnamen sebagaimana diuraikan dalam Buku Peraturan. Sanksi ini bisa dijatuhkan karena beberapa kondisi, termasuk tetapi tidak terbatas pada ketidakhadiran, kelalaian dalam memenuhi kriteria tertentu, pelanggaran peraturan. Kekalahan akibat pelanggaran mengakibatkan Pemain dianggap kalah dalam satu Permainan atau Pertandingan, dan kemenangan diberikan kepada pihak lawannya.

1.4.1.2 Diskualifikasi

Diskualifikasi akan dijatuhkan pada kasus pelanggaran peraturan yang paling parah. Sanksi ini bisa dijatuhkan jika seorang Pemain dikeluarkan dari Turnamen karena pelanggaran berat terhadap peraturan, bertindak dengan perilaku yang tidak etis, atau tindakan yang dianggap merugikan integritas Turnamen. Diskualifikasi dijatuhkan oleh Administrasi Turnamen dan tidak bisa dinegosiasikan.

1.4.1.3 Pelarangan/penangguhan

Sanksi ini mengacu pada pelarangan sementara atau permanen seorang Pemain dari turnamen atau acara saat ini dan/atau di masa depan. Tindakan ini diambil sebagai tanggapan terhadap pelanggaran serius, pelanggaran peraturan berulang, atau perilaku yang bertentangan dengan standar Turnamen. Durasi dan cakupan pelarangan/penangguhan ditentukan oleh Administrasi Turnamen berdasarkan tingkat keparahan pelanggaran terkait.

1.4.1.4 Metode sanksi tambahan

Dalam kasus khusus, Administrasi Turnamen bisa menentukan dan menjatuhkan metode sanksi lainnya.

1.4.2 Kombinasi sanksi

Metode sanksi yang tertera tidak bersifat eksklusif dan bisa dijatuhkan secara bersamaan sesuai pertimbangan Administrasi Turnamen.

1.4.3 Sanksi terhadap pelanggaran berulang

Semua sanksi yang diuraikan dalam Buku Peraturan ini berlaku untuk pelanggaran pertama. Pelanggaran berulang bisa dijatuhi sanksi yang lebih berat daripada yang tertera dalam bagian terkait dari Buku Peraturan ini, sebanding dengan sanksi yang tertera dalam bagian terkait.

2 Umum

2.1 Perubahan peraturan

Administrasi Turnamen berhak untuk mengubah, menghapus, atau mengubah peraturan, kapan saja dan tanpa pemberitahuan lebih lanjut. Administrasi Turnamen juga berhak untuk mengambil keputusan atas kasus yang tidak secara khusus tercakup dalam Buku Peraturan, demi menjaga semangat persaingan yang adil dan sportivitas.

2.2 Validitas peraturan

Jika suatu ketentuan dalam Buku Peraturan ini bersifat atau menjadi ilegal, tidak sah, atau tidak bisa dilaksanakan di yurisdiksi tertentu, maka ketentuan tersebut tidak akan mempengaruhi validitas atau keberlakuan ketentuan lain dari Buku Peraturan ini di yurisdiksi tersebut, atau validitas atau keberlakuan ketentuan tersebut atau ketentuan lainnya dari Buku Peraturan ini di yurisdiksi lainnya.

2.2.1 Hukum Setempat

Jika ada peraturan atau prosedur yang bertentangan dengan ketentuan hukum setempat, maka peraturan atau prosedur tersebut akan disesuaikan sedemikian rupa agar selaras dengan ketentuan hukum sambil memastikan dampak yang diharapkan serupa mungkin dengan peraturan atau prosedur aslinya.

2.3 Privasi dan Perlindungan Data

Semua Pemain dengan ini setuju bahwa ESL Gaming GmbH (ESL) akan mengumpulkan, menyimpan, membagikan, dan memproses data pribadi Pemain dalam Turnamen, termasuk Pemain, pelatih, manajer Pemain, dan individu lain yang terkait dengan pemain. Pemain diberi tahu bahwa ESL umumnya memproses data pribadi, termasuk, tetapi tidak terbatas pada, gambar dan kata-kata yang diucapkan, nama, nama panggilan, dan kewarganegaraan, untuk mengatur dan menyelenggarakan Turnamen, untuk tetap menjalin hubungan dengan Pemain terkait Turnamen, pengiriman hadiah, dll. ESL akan memproses data pribadi tersebut sesuai dengan kebijakan privasinya, yang tersedia di <https://esl.com/privacypolicy/>. Untuk informasi lebih lanjut atau bila ada pertanyaan, hubungi kami di privacy@eslgaming.com. Setiap data pribadi yang dibagikan kepada pihak ketiga akan diproses sesuai dengan kebijakan privasi ESL.

2.4 Kerahasiaan

Isi komunikasi email, saluran pertandingan, diskusi atau korespondensi lainnya dengan Administrasi Turnamen dan Entitas Turnamen dianggap bersifat sangat rahasia. Materi tersebut dilarang untuk dipublikasikan tanpa persetujuan tertulis dari Administrasi Turnamen.

2.5 Perjanjian tambahan

Administrasi ESL tidak bertanggung jawab atas perjanjian tambahan apa pun, dan juga tidak bertanggung jawab untuk memastikan kepatuhan atas perjanjian apa pun yang dibuat antara setiap Pemain. ESL sangat tidak menganjurkan adanya perjanjian semacam itu, dan perjanjian yang bertentangan dengan Buku Peraturan tidak diperbolehkan dalam keadaan apa pun.

2.6 Penyiaran pertandingan

2.6.1 Hak

Semua hak siar ESL dimiliki oleh The Pokémon Company. Hal ini mencakup tetapi tidak terbatas pada: Bot IRC, bot Discord, streaming audio, streaming video (misalnya streaming POV), tayangan ulang, demo, atau jenis siaran apa pun.

2.6.2 Pengesampingan atas hak ini

ESL Gaming GmbH berhak untuk memberikan hak siar atas satu atau beberapa Pertandingan kepada pihak ketiga atau Pemain sendiri. Dalam hal ini, siaran harus sudah ditetapkan dengan tim Distribusi Siaran ESL sebelum Pertandingan dimulai.

2.6.3 Tanggung jawab pemain

Pemain tidak bisa menolak penyiaran Pertandingan mereka melalui siaran resmi ESL, dan juga tidak bisa memilih cara penyiaran Pertandingan tersebut. Pemain setuju untuk menyediakan akomodasi yang memadai untuk melangsungkan siaran Pertandingan.

2.6.4 Persetujuan Streaming / Transmisi Ulang

Pemain, penyiar, atau anggota komunitas yang ingin melakukan streaming atau streaming ulang bagian mana pun dari Turnamen bersama ESL akan diperiksa oleh Entitas Turnamen dan wajib menandatangani pedoman perilaku yang sesuai. Semua streamer dan pencipta konten wajib mematuhi pedoman perilaku ini saat melakukan streaming/streaming ulang/streaming bersama semua acara ESL atau yang terkait dengan ESL. ESL berhak untuk mencabut persetujuan ini dari individu mana pun karena pelanggaran atas pedoman perilaku atau persyaratan layanan.

2.7 Komunikasi

2.7.1 Discord

Metode komunikasi utama 2024 Pokémon GO WCS Asia Qualifier adalah melalui Discord. Pastikan untuk memeriksa server kami secara berkala agar tidak melewatkan pengumuman penting dari Turnamen. Semua Pemain akan diminta bergabung ke server untuk mendapatkan informasi terkait perubahan peraturan dan untuk berkomunikasi dengan admin dan Pemain. Item bisa dikomunikasikan secara eksklusif di server Discord. Ketidaktahuan akan item terkait karena tidak berada di server tidak akan dianggap sebagai alasan yang masuk akal.

2.7.2 Korespondensi Email

Pemain diwajibkan untuk memantau alamat email yang terdaftar di Platform Turnamen dengan saksama. Komunikasi penting termasuk, tetapi tidak terbatas pada peraturan, pemberitahuan mengenai pendaftaran yang tidak lengkap, bila berlaku, informasi mengenai hadiah, bisa langsung dikirimkan ke alamat email Pemain. Anda bisa menghubungi kami melalui email di tops-pokemon-apj@esl.gg bila ada pertanyaan.

2.7.3 Obrolan Pertandingan pada Platform Turnamen

Jika Anda mengalami masalah selama Pertandingan, gunakan tautan 'Minta Moderator' di bagian bawah kotak Obrolan Pertandingan pada Platform Turnamen. Seorang moderator akan bergabung dalam obrolan untuk membantu pemain, bila tersedia. Artikel [dukungan resmi](#) Start.gg memberikan panduan lebih lanjut

untuk meminta bantuan. Obrolan Pertandingan pada Platform Turnamen juga akan menjadi mode komunikasi utama dengan lawan Anda selama Pertandingan.

2.8 Persyaratan dan batasan partisipasi

Ketentuan berikut wajib dipenuhi untuk berpartisipasi dalam Turnamen. Pemain akan dianggap tidak memenuhi syarat jika tidak memenuhi persyaratan ini. Pemain wajib memenuhi semua persyaratan untuk mengikuti Kejuaraan Dunia. Pemain yang gagal memenuhi persyaratan ini akan didiskualifikasi, dan posisinya akan ditawarkan kepada Pemain berikutnya yang memenuhi syarat.

2.8.1 Batasan usia

Semua Pemain harus berusia minimum 13 tahun ke atas pada tanggal Pertandingan pertama Turnamen. Pemain akan segera didiskualifikasi dari Turnamen jika ditemukan sedang berpartisipasi atau sebelumnya berpartisipasi dalam Pertandingan apa pun saat berusia di bawah 13 tahun.

2.8.2 Batasan regional untuk Pemain

Pemain tidak boleh mengikuti kualifikasi Turnamen yang sama dari satu atau beberapa negara atau kawasan.

2.8.3 Negara/kawasan asal

Negara asal Pemain merupakan negara tempat tinggal utamanya (dibuktikan dengan dokumen registrasi resmi atau visa jangka panjang yang terkait dengan bukti domisili jangka panjang - tidak termasuk visa 90 hari) atau negara tempat penerbit paspor Pemain yang sah. Keputusan ini bisa dibuat ulang untuk setiap Turnamen ESL, tetapi setelah dibuat, maka keputusan tersebut bersifat final dan tidak bisa diubah untuk Turnamen tersebut dan babak kualifikasinya.

2.8.4 Pembatasan Domisili

Semua Pemain harus merupakan penduduk dan berpartisipasi dari kawasan tempat mereka berkompetisi, sebagaimana diuraikan dalam Bagian 1.3. Pelanggaran apa pun terhadap pembatasan ini akan menyebabkan Pemain dikenakan Sanksi sebagaimana dijelaskan dalam Bagian 1.4 dari Buku Peraturan ini.

2.8.5 Detail pemain

Pemain wajib untuk memberikan semua informasi penting saat diminta, yang termasuk tetapi tidak terbatas pada nama lengkap, detail kontak, tanggal lahir, alamat tempat tinggal, dan foto.

2.8.5.1 Nama panggilan

Pemain hanya diperbolehkan untuk menggunakan nama panggilan resminya sendiri, sebagaimana yang dikirimkan saat pendaftaran - tanpa tambahan apa pun - selama Pertandingan ESL. Semua nama panggilan harus selaras dengan Pedoman Perilaku. ESL bisa menolak nama panggilan yang menyertakan kata-kata atau sentimen terkait politik, agama, atau bersifat menyinggung, sebagaimana ditentukan oleh ESL.

2.8.5.1.1 Nama, Simbol, dan Sponsor

ESL berhak untuk melarang penggunaan nama dan/atau simbol yang tidak diinginkan dalam kompetisinya. Kata atau simbol apa pun yang dilindungi hukum pada umumnya dilarang, kecuali dengan izin tertulis dari pemiliknya.

Iklan atau promosi dari sponsor yang semata-mata atau dikenal secara luas karena unsur pornografi, penggunaan narkoba, atau tema dan produk dewasa lainnya tidak diperbolehkan dalam 2024 Pokémon GO WCS Asia Qualifier.

2.8.5.2 Akun pemain

Setiap anggota yang berpartisipasi wajib mengirimkan informasi akun Pokémon GO bersama dengan informasi formasi Pokémon secara akurat di Platform Turnamen saat pendaftaran. Anggota yang tidak memiliki akun start.gg wajib membuat akun terkait sebelum melanjutkan pendaftaran. Pemain bertanggung jawab untuk memastikan keakuratan dan kelengkapan informasi yang dikirimkannya. Kelalaian dalam mematuhi persyaratan ini bisa menyebabkan pendaftaran yang tidak lengkap.

2.8.5.2.1 Penggunaan Akun Pemain yang Benar

- Pemain hanya boleh menggunakan satu akun start.gg dan satu akun Pokémon GO selama turnamen.
- Jika dua (2) Pemain dengan nama akun yang sama mengikuti kompetisi yang sama pada waktu yang hampir bersamaan, maka para Pemain tersebut wajib menghubungi Administrasi Turnamen untuk mencari solusinya. Jika solusi tidak bisa ditemukan, maka nama akun tidak boleh digunakan oleh kedua Pemain, dan keduanya wajib memilih nama akun baru yang sesuai dengan pedoman ini.
- ESL berhak untuk menolak atau mencabut penggunaan nama akun dengan alasan apa pun.
- Pemain tidak diperbolehkan untuk mengubah ID Pelatih Pokémon GO setelah diterima ke dalam Turnamen.

2.8.5.2.2 Bermain menggunakan akun permainan yang salah

Pemain tidak diperbolehkan untuk bermain menggunakan akun permainan yang berbeda dengan yang dikirimkan saat pendaftaran. Akun permainan yang salah bisa mengakibatkan dijatuhkannya Sanksi sebagaimana diuraikan pada Bagian 1.4 dalam Buku Peraturan ini.

2.8.5.2.3 Larangan Perubahan Nama Akun

Pemain tidak diperbolehkan untuk mengubah akun atau nama akunnya setelah periode pendaftaran berakhir. Pengecualian terhadap peraturan ini hanya bisa diberikan dalam kasus khusus, tergantung pada pertimbangan Administrasi Turnamen.

2.8.6 Pemain yang Lolos Kualifikasi Kejuaraan Dunia Pokémon

Pemain akan dibatalkan partisipasinya dari Turnamen ini jika saat ini sedang mengikuti turnamen lain atau telah lolos ke Kejuaraan Dunia Pokémon 2024 melalui turnamen lain sebelumnya.

2.8.7 Informasi perjalanan

Seluruh Pemain wajib memiliki dokumen perjalanan yang sah dan memastikan kesiapannya untuk melakukan perjalanan sebelum ikut serta dalam Turnamen. Perlu diperhatikan bahwa paspor harus masih berlaku setidaknya 6 bulan sebelum tanggal keberangkatan.

2.9 Penerimaan dan Pengalihan Undangan

Apabila seorang Pemain tidak bisa menerima undangan ke babak Penyisihan Regional atau Kejuaraan Dunia Pokémon 2024 karena alasan apa pun juga, termasuk tetapi tidak terbatas pada keadaan pribadi atau ketidakmampuan untuk melakukan perjalanan, maka undangan tersebut tidak bisa dialihkan kepada

Pemain lain. Undangan tersebut akan dianggap batal dan tidak ada undangan yang akan diberikan kepada pemain terbaik berikutnya.

3 Turnamen

3.1 Format Turnamen

2024 Pokémon GO WCS Asia Qualifier akan mencakup enam (6) Kawasan geografis yang berbeda, sebagaimana diuraikan dalam Bagian 1.3. Setiap Kawasan akan menyelenggarakan turnamennya sendiri secara independen, yang masing-masing terdiri dari dua fase utama: Kualifikasi Regional dan Penyisihan Regional.

3.1.2 Kualifikasi Regional

Pada fase Kualifikasi Regional, Pemain akan mengikuti turnamen dengan sistem Swiss, dan setiap ronde ditentukan berdasarkan format Terbaik dari 3 (Bo3). Jumlah maksimum Pemain dibatasi hingga 256 orang, dengan sistem siapa cepat dia dapat. Penting untuk diperhatikan bahwa pendaftaran awal tidak menjamin keikutsertaan Pemain di Kualifikasi Regional. Konfirmasi entri akhir tergantung pada penyerahan data pendaftaran yang valid sebagaimana diuraikan dalam Bagian 2.8.5.2. Pemain akan menerima konfirmasi resmi atas keikutsertaannya melalui email dari Organisasi Turnamen, yang berfungsi sebagai validasi definitif terhadap keikutsertaan Pemain dalam Turnamen. Jumlah ronde yang dimainkan akan tergantung pada jumlah Pemain yang terdaftar dalam setiap turnamen, sebagaimana diuraikan di bawah ini:

- 9 - 16 Pemain: 4 ronde
- 17 - 32 Pemain: 5 ronde
- 33 - 64 Pemain: 6 ronde
- 65 - 128 Pemain: 7 ronde
- 129 - 256 Pemain: 8 ronde

Kawasan	Jumlah Kualifikasi Regional	Pemain yang Lolos dari Setiap Kualifikasi Regional	Jumlah Pemain di Penyisihan Regional
Korea Selatan	2	8 Teratas	16
India	2	8 Teratas	16
APAC	1	16 Teratas	16
Indonesia	1	16 Teratas	16
Taiwan	1	16 Teratas	16
Thailand	1	16 Teratas	16

Seperti yang ditunjukkan pada tabel di atas, Korea Selatan dan India masing-masing akan menjadi tuan rumah bagi dua (2) Kualifikasi Regional yang terpisah. Para pemain hanya boleh mendaftarkan diri pada satu (1) dari dua Kualifikasi Regional ini. Para pemain juga diberi tahu bahwa para pemain terbaik dari Kualifikasi Regional 1 akan lebih diunggulkan daripada para pemain terbaik dari Kualifikasi Regional 2 di Babak Penyisihan, sebagaimana diuraikan dalam Bagian 3.1.4.2.1 pada Buku Peraturan.

3.1.2.1 Skor Imbang

Selama babak Kualifikasi Regional dengan sistem Swiss, alokasi poin adalah ditentukan sebagai berikut: Kemenangan pertandingan akan memberikan 1 poin, kemenangan permainan akan memberikan 1 poin, dan bye (kemenangan akibat pelanggaran pemain lawan) juga akan memberikan 1 poin. Jumlah kumulatif poin yang terkumpul akan ditetapkan sebagai 'Poin Swiss'. Poin Swiss akan menjadi dasar penentuan klasemen akhir babak Kualifikasi Regional dengan sistem Swiss. Jika terjadi skor imbang, kriteria berikut akan diterapkan untuk menentukan posisi Pemain:

- I. Jumlah Pertandingan yang Dimenangkan (MW): Jumlah Pertandingan yang dimenangkan oleh seorang Pemain. Pemain dengan MW yang lebih tinggi akan mendapat peringkat yang lebih tinggi.
- II. Persentase Kemenangan Permainan (GW%): Persentase Permainan yang dimenangkan dalam setiap Pertandingan. Pemain dengan persentase kemenangan Permainan yang lebih tinggi akan mendapat peringkat yang lebih tinggi.
- III. Persentase Kemenangan Permainan Lawan (OGW%): Angka ini mencerminkan persentase rata-rata kemenangan permainan lawan Pemain, yang menentukan tingkat kekuatan kompetisi yang dihadapi. OGW% yang lebih tinggi mengindikasikan bahwa Pemain menghadapi lawan yang lebih baik secara keseluruhan, dan oleh karenanya akan mendapat peringkat lebih tinggi.
- IV. Perbandingan Langsung (H2H): H2H mengacu pada seberapa baik skor Anda secara keseluruhan dibandingkan dengan skor lawan secara keseluruhan, bila diperlukan untuk menentukan posisi dengan skor imbang. Perbandingan langsung umumnya diperlukan ketika semua kriteria lainnya gagal untuk menentukan posisi dengan hasil imbang.

Jika hasil imbang masih terjadi di antara Pemain teratas yang maju ke fase berikutnya setelah menerapkan semua kriteria di atas, maka Pertandingan dengan format Terbaik dari 1 (Bo1) akan diadakan antara Pemain dengan hasil imbang. Jika terdapat beberapa Pemain dengan hasil imbang pada posisi yang sama, braket eliminasi tunggal dengan format Terbaik dari 1 (Bo1) akan diadakan untuk menentukan peringkat akhir.

3.1.3 Penyisihan Regional

Pada Penyisihan Regional, 16 Pemain teratas dari setiap kawasan akan bertanding dalam braket Eliminasi Ganda, yang dilanjutkan dengan format Terbaik dari 3 (Bo3). Grand Final akan menampilkan Bracket Reset, artinya jika Pemain yang keluar dari Lower Bracket memenangkan Pertandingan Best-of-3 (Bo3) pertama di Grand Final, Pertandingan Best-of-3 (Bo3) kedua, mengacu pada Grand Final Reset akan dimainkan untuk menentukan juara umum. Pemain terbaik dari setiap kawasan akan mendapatkan undangan ke Kejuaraan Dunia Pokémon 2024; alokasi slot per Kawasan telah diperinci pada tabel di bawah ini:

Kawasan	Jumlah Slot yang Memenuhi Syarat	Hadiah Perjalanan
Korea Selatan	4	1
India	4	1
APAC	2	1
Indonesia	2	1

Taiwan	2	1
Thailand	2	1

3.1.3.1 Hadiah Perjalanan

Anda bisa berpartisipasi tanpa menanggung biaya perjalanan pulang pergi, biaya akomodasi, dll. dari bandara terdekat ke tempat acara (Honolulu, Hawaii) setelah mendapatkan undangan (selanjutnya disebut sebagai "Hadiah Perjalanan"), selain hak untuk berpartisipasi dalam Kejuaraan Dunia Pokémon 2024. (* Hadiah perjalanan tergantung pada batasan yang ditentukan oleh The Pokémon Company. Segala pengaturan tiket pesawat dan akomodasi akan ditanggung oleh pihak penyelenggara. Pemain yang telah memenangkan Hadiah Perjalanan wajib mengikuti petunjuk dari Administrasi Turnamen dan memberikan informasi yang diperlukan untuk reservasi. Tunggu kontak dari Administrasi Turnamen.)

3.1.4 Seeding

Seeding mengacu pada cara mengatur peserta dalam bracket Turnamen, berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

3.1.4.1 Seeding pada Kualifikasi Regional

Untuk tahap Kualifikasi Regional Turnamen, seeding Pemain akan dilakukan secara acak. Pendekatan ini diadopsi untuk menjaga ketidakberpihakan dan memberikan kesempatan yang sama bagi semua Pemain di awal kompetisi.

3.1.4.2 Seeding pada Playoff Regional

Setelah tahap Kualifikasi Regional selesai, seeding untuk tahap Playoff Regional akan ditentukan berdasarkan klasemen akhir Pemain pada tahap Kualifikasi Regional tersebut. Metode ini dirancang untuk mencerminkan kinerja Pemain pada tahap sebelumnya dan untuk menetapkan dasar yang adil untuk progres dalam Turnamen.

3.1.4.2.1 Seeding pada Playoff Regional untuk Korea Selatan dan India

Mengingat struktur Turnamen yang spesifik di Korea Selatan dan India, yang menampilkan dua (2) Kualifikasi Regional, penempatan 16 Pemain di masing-masing Playoff Regional akan disesuaikan sebagai berikut:

- 8 Pemain teratas dari Kualifikasi Regional pertama akan ditempatkan pada posisi unggulan 1 hingga 8.
- 8 Pemain teratas dari Kualifikasi Regional kedua akan ditempatkan pada posisi unggulan 9 hingga 16.

3.2 Jadwal Turnamen

Jadwal Turnamen disusun untuk memfasilitasi pengalaman kompetitif yang baik. Pemain disarankan untuk mematuhi linimasa yang ditetapkan untuk setiap Kawasan terkait. Organisasi Turnamen berhak untuk mengubah jadwal bila diperlukan, dan perubahan tersebut akan segera dikomunikasikan kepada semua Pemain melalui metode Komunikasi sebagaimana diuraikan dalam Bagian 2.7. Berikut adalah jadwal yang ditetapkan berdasarkan Kawasan:

- **Kualifikasi APAC** (Malaysia, Filipina, Singapura, Hong Kong):
 - Pendaftaran Dibuka: Sabtu, 6 April 2024 @ 10.00 SGT/HKT/PST/MST (GMT+8)
 - Pendaftaran Ditutup: Rabu, 17 April 2024 @ 12.00 SGT/HKT/PST/MST (GMT+8)

- Kualifikasi: Minggu, 21 April 2024 @ 14.00 SGT/HKT/PST/MST (GMT+8)
- Penyisihan: Minggu, 12 Mei 2024 @ 14.00 SGT/HKT/PST/MST (GMT+8)
- **Kualifikasi India**
 - Kualifikasi #1
 - Pendaftaran Dibuka: Sabtu, 23 Maret 2024 @ 10.00 IST (GMT+5.30)
 - Pendaftaran Ditutup: Rabu, 3 April 2024 @ 12.00 IST (GMT+5.30)
 - Kualifikasi: Sabtu, 6 April 2024 @ 14.00 IST (GMT+5.30)
 - Kualifikasi #2
 - Pendaftaran Dibuka: Sabtu, 6 April 2024 @ 20.00 IST (GMT+5.30) (jadwal sementara, tergantung pada penyelesaian Kualifikasi #1)
 - Pendaftaran Ditutup: Kamis, 11 April 2024 @ 12.00 IST (GMT+5.30)
 - Kualifikasi: Minggu, 14 April 2024 @ 14.00 IST (GMT+5.30)
 - Penyisihan: Sabtu, 27 April 2024 @ 14.00 IST (GMT+5.30)
- **Kualifikasi Indonesia:**
 - Pendaftaran Dibuka: Sabtu, 30 Maret 2024 @ 10.00 WIB (GMT+7)
 - Pendaftaran Ditutup: Rabu, 10 April 2024 @ 12.00 WIB (GMT+7)
 - Kualifikasi: Minggu, 14 April 2024 @ 14.00 WIB (GMT+7)
 - Penyisihan: Minggu, 5 Mei 2024 @ 14.00 WIB (GMT+7)
- **Kualifikasi Korea Selatan**
 - Kualifikasi #1
 - Pendaftaran Dibuka: Sabtu, 13 April 2024 @ 10.00 KST (GMT+9)
 - Pendaftaran Ditutup: Rabu, 24 April 2024 @ 12.00 KST (GMT+9)
 - Kualifikasi: Sabtu, 27 April 2024 @ 14.00 KST (GMT+9)
 - Kualifikasi #2
 - Pendaftaran Dibuka: Sabtu, 27 April 2024 @ 20.00 KST (GMT+9) (jadwal sementara, tergantung pada penyelesaian Kualifikasi #1)
 - Pendaftaran Ditutup: Kamis, 2 Mei 2024 @ 12.00 KST (GMT+9)
 - Kualifikasi: Minggu, 5 Mei 2024 @ 14.00 KST (GMT+9)
 - Penyisihan: Sabtu, 18 Mei 2024 @ 14.00 KST (GMT+9)
- **Kualifikasi Taiwan:**
 - Pendaftaran Dibuka: Sabtu, 27 April 2024 @ 10.00 TWT (GMT+8)
 - Pendaftaran Ditutup: Rabu, 8 Mei 2024 @ 12.00 TWT (GMT+8)
 - Kualifikasi: Minggu, 12 Mei 2024 @ 14.00 TWT (GMT+8)
 - Penyisihan: Sabtu, 25 Mei 2024 @ 14.00 TWT (GMT+8)
- **Kualifikasi Thailand:**
 - Pendaftaran Dibuka: Sabtu, 23 Maret 2024 @ 10.00 ICT (GMT+7)
 - Pendaftaran Ditutup: Rabu, 3 April 2024 @ 12.00 ICT (GMT+7)
 - Kualifikasi: Sabtu, 6 April 2024 @ 14.00 ICT (GMT+7)
 - Penyisihan: Minggu, 21 April 2024 @ 14.00 ICT (GMT+7)

3.2.1 Permulaan Pertandingan

Pertandingan pertama dari semua Turnamen dijadwalkan untuk dimulai pada pukul 14.00 Waktu Setempat di setiap Kawasan.

3.2.2 Durasi Ronde

Durasi setiap ronde adalah 45 menit. Pemain diwajibkan untuk menyelesaikan setiap Pertandingan dalam durasi 45 menit yang ditentukan. Namun, jika Pertandingan melampaui periode waktu ini, maka Administrasi Turnamen bisa, berdasarkan pertimbangannya semata, memberikan perpanjangan waktu

berdasarkan sifat dan alasan dari keterlambatan terkait. Tanggung jawab atas keterlambatan yang disebabkan oleh Pemain bisa mengakibatkan tindakan yang diuraikan dalam Bagian 1.4. Dalam kasus di mana keterlambatan tidak bisa dianggap disebabkan oleh Pemain tertentu dan tidak ada alasan yang bisa dibenarkan, pemenang bisa ditentukan melalui proses pemilihan acak yang dianggap sesuai oleh Administrasi Turnamen.

3.2.3 Jendela Waktu Pendaftaran

Jendela Waktu Pendaftaran Turnamen setiap Kawasan akan dibuka dan ditutup pada waktu yang ditentukan. Konfirmasi entri akhir tergantung pada validasi informasi yang dikirimkan saat pendaftaran dan akan dikonfirmasi secara resmi melalui email dari Organisasi Turnamen.

4 Aturan Pertandingan

4.1 Versi Permainan

Semua Pemain wajib menginstal aplikasi permainan dengan versi terbaru untuk berpartisipasi dalam Turnamen yang diselenggarakan oleh ESL. Pembaruan wajib diinstal sebelum Turnamen dimulai.

4.1.2 Versi

Semua Pertandingan online akan dimainkan menggunakan versi terbaru yang tersedia di server langsung pada saat Pertandingan.

4.2 Bug dalam permainan

Pertandingan ulang hanya diperbolehkan jika Pemain menemukan bug dan seluruh kondisi berikut terpenuhi:

- Bug tersebut merusak permainan dan menyebabkan seorang Pemain (atau beberapa Pemain) tidak bisa memainkan permainan secara normal. Daftar masalah (tidak menyeluruh) terkait GO Battle League yang diketahui saat ini bisa ditemukan di halaman resmi “Masalah GO Battle League yang Diketahui” di <https://niantic.helpshift.com/hc/en/6-pokemon-go/faq/2699-go-battle-league-known-issues-1598471929>
- Administrasi Turnamen akan menerima pemberitahuan tentang bug tersebut segera setelah terjadinya bug terkait.
- Bug ini tidak dipicu oleh niat jahat Pemain, dan dalam hal ini, tergantung pada tingkat keparahan dampak yang ditimbulkan, Administrasi Turnamen bisa mengambil tindakan sebagaimana diuraikan dalam Bagian 1.4.

Jika Pemain menemukan bug yang bisa merusak permainan, baik yang saat ini tercantum di halaman “Masalah GO Battle League yang Diketahui” atau tidak, Pemain wajib memberikan bukti yang kuat untuk mendukung klaimnya, baik dalam bentuk hasil tangkapan layar yang jelas atau rekaman video yang menunjukkan dampak bug pada permainan normal.

4.3 Pengaturan Permainan

- Jenis permainan: Pertempuran 1 lawan 1
 - Pertempuran akan menggunakan sistem Great League (Batas CP 1500)
- Mode Permainan: Online

4.3.1 Kepatuhan terhadap Pengaturan Permainan

Pertandingan wajib dilakukan dengan pengaturan yang benar sebagaimana ditentukan oleh peraturan Turnamen. Ketidapatuhan terhadap pengaturan ini bisa mengakibatkan dijatuhinya sanksi administratif, termasuk potensi pembatalan atau sanksi Pertandingan sebagaimana diuraikan dalam Bagian 1.4.

4.3.2 Peraturan mengenai Battle Team:

- Pemain akan mengikuti pertandingan bersama enam Pokémon (Battle Team) yang didaftarkan sebelum Turnamen dimulai. Penggunaan Pokémon yang tidak terdaftar tidak diperbolehkan.
- Battle Team bisa berisikan maksimum satu Pokémon yang sama. Pokémon dengan bentuk Pokémon yang berbeda (yaitu Sunny Castform dan Rainy Castform, atau Geodude dan Alolan Geodude) akan dianggap sebagai Pokémon yang sama.
- Pemain bisa memilih timnya, yang terdiri dari 3 Pokémon dari Battle Team, sebelum pertandingan dimulai. Pemain akan didiskualifikasi dari turnamen jika tidak bisa menampilkan 3 Pokémon yang memenuhi syarat untuk salah satu Pertandingan.
- Battle Team yang terdaftar tidak dapat diubah hingga turnamen selesai. Dilarang melakukan perubahan apa pun pada Pokémon di Battle Team, seperti memperkuat, mengembangkan, mengubah gerakan serangan, membuka gerakan serangan, memurnikan, atau mengubah bentuk Pokémon dengan berbagai bentuk regional.
- "Best Buddy" dengan CP yang ditingkatkan bisa disertakan ke dalam Battle Team. Pokémon tersebut harus didaftarkan dengan CP yang ditingkatkan. Pokémon dengan CP yang ditingkatkan tidak bisa diubah selama turnamen berlangsung.
- Pokémon Bayangan dan Pokémon Purifikasi diizinkan untuk digunakan jika Pemain memilih Pokémon Bayangan atau Pokémon Purifikasi secara spesifik saat mendaftarkan Battle Team.
- Pokémon berikut ini tidak diperbolehkan untuk didaftarkan dalam Battle Team:
 - Ditto, Shedinja, Pokémon Evolusi Mega, Kyogre Primal, Groudon Primal, Galarian Articuno, Galarian Zapdos, Galarian Moltres, Skiddo, Gogoat.
- Jika Pemain didapati tidak mematuhi salah satu persyaratan, maka Pokémon yang didaftarkan yang tidak memenuhi persyaratan akan dianggap tidak valid untuk mengikuti turnamen ini. Pokémon yang tidak memenuhi syarat tidak akan diizinkan untuk berpartisipasi dalam pertempuran apa pun dan tidak bisa digantikan oleh Pokémon lain yang memenuhi syarat setelah turnamen dimulai.

4.4 Memulai Pertempuran

Bagian ini menguraikan prosedur untuk menemukan lawan dan memulai Pertempuran di turnamen.

4.4.1 Menemukan Lawan Anda

Pemain diwajibkan untuk menggunakan halaman obrolan pertandingan pada Platform Turnamen untuk berkomunikasi dengan lawan mereka selama Turnamen berlangsung. Sebelum Pertandingan dimulai, "Basis Data Publik" komprehensif yang mencakup semua Nama Pelatih, Kode, dan formasi Pokémon Pemain akan disediakan. Basis data ini ditujukan sebagai referensi utama bagi pemain untuk mengidentifikasi dan berinteraksi dengan setiap lawannya.

4.4.2 Menginisiasi Pertempuran

Untuk memulai Pertempuran, Pemain harus terlebih dahulu memastikan bahwa pihaknya telah mengaktifkan opsi untuk menerima tantangan Pertempuran dari teman. Pengaturan ini bisa ditemukan dengan menavigasi ke bagian 'Pengaturan', memilih 'Umum', dan mengaktifkan "Izinkan Tantangan Pertempuran dengan Teman" di dalam permainan.

4.4.2.1 Tanggung Jawab Inisiasi Pertempuran

Pemain yang tercantum di bagian atas halaman braket untuk setiap Pertandingan diberi tanggung jawab untuk menginisiasi Pertempuran. Pemain ini wajib mengirimkan permintaan pertemanan kepada lawannya, menggunakan Nama dan Kode Pelatih dari Basis Data Publik.

4.4.2.2 Komunikasi selama Turnamen

Meskipun mode komunikasi utama selama Turnamen, baik antar lawan atau untuk meminta bantuan, harus dilakukan melalui obrolan pertandingan pada Platform Turnamen, Pemain juga bisa merujuk pada ID Discord lawan yang tersedia dalam Basis Data Publik untuk melakukan komunikasi tambahan bila diperlukan. Lihat Bagian 2.7.3 untuk mengetahui informasi lebih lanjut.

4.4.3 Kelalaian untuk hadir / Ketidakhadiran

Pemain diberi waktu 10 menit dari waktu mulai Pertandingan yang dijadwalkan (Waktu mulai pertandingan + 10 menit) untuk hadir dalam Pertandingan. Kehadiran yang melewati masa tenggang 10 menit ini akan dianggap sebagai “Ketidakhadiran” dan dijatuhi sanksi Kekalahan Akibat Pelanggaran.

4.4.3.1 Prosedur Klaim Kemenangan Akibat Pelanggaran Pemain Lawan

Jika lawan tidak hadir dalam jangka waktu yang ditentukan atau dengan sengaja keluar dari permainan sebelum pertandingan berakhir, atau dalam situasi serupa lainnya, maka Pemain yang hadir wajib segera memberi tahu Administrasi Turnamen melalui fungsi “Minta moderator” melalui kotak obrolan Pertandingan pada Platform Turnamen. Untuk mengajukan klaim Kemenangan Akibat Pelanggaran Pemain Lawan secara resmi (artinya kemenangan 2-0 dalam Pertandingan Terbaik dari 3), Pemain yang hadir wajib memberikan bukti ketidakhadiran lawan atau lawan keluar lebih awal sebagaimana diuraikan dalam Bagian 4.8.

4.4.3.2 Pengecualian untuk Ketidakhadiran Sementara

Dalam kasus di mana seorang Pemain hadir pada waktu mulai, tetapi harus meninggalkan permainan sementara karena masalah yang mendesak, maka hal ini tidak dianggap sebagai “Ketidakhadiran”, dengan syarat Pemain tersebut kembali dalam jangka waktu 15 menit dari waktu mulai Pertandingan (Waktu mulai pertandingan + 15 menit). Pengecualian ini ditetapkan untuk menghadapi keadaan yang tidak terduga. Pemain diperingatkan untuk tidak menyalahgunakan pengecualian ini. Penyalahgunaan terhadap pengecualian ini untuk mendapatkan keuntungan yang tidak semestinya atau menyebabkan penundaan akan dipantau secara ketat dan bisa mengakibatkan dijatuhkannya sanksi disipliner sesuai dengan Bagian 1.4.

4.5 Prosedur Pertandingan

4.5.1 Pengungkapan Battle Team

Sebelum dimulainya setiap Pertempuran, Pemain bisa mengungkapkan komposisi Battle Team mereka kepada lawan secara opsional dan transparan, termasuk nama Pokémon, Kekuatan Tempur (CP), dan gerakannya. Setelah kedua Pemain mengkonfirmasi Battle Team, Pemain bisa mulai memilih tiga Pokémon untuk menginisiasi Pertempuran.

4.5.2 Mengubah Formasi

Setelah akhir dari setiap Permainan, para pemain diizinkan untuk memilih kembali formasinya dari Battle Team yang telah diungkapkan sebelumnya untuk Permainan berikutnya, sehingga memungkinkan penyesuaian strategis antar Permainan.

4.5.3 Penyelesaian Masalah Pra-Pertandingan

Pemain diwajibkan untuk mengatasi dan menyelesaikan setiap potensi masalah secara proaktif, termasuk masalah koneksi atau perangkat keras, sebelum dimulainya Pertandingan. Kelalaian untuk memastikan pengaturan yang stabil dan operasional bisa mengakibatkan dijatuhkannya sanksi sebagaimana diuraikan di Bagian 1.4 berdasarkan pertimbangan Administrasi Turnamen. Tindakan pencegahan ini sangat penting untuk menjaga integritas dan kelancaran Turnamen.

4.5.4 Hasil Pertandingan

- Pemain yang berhasil mengalahkan seluruh Pokémon lawan dinyatakan sebagai pemenang Permainan.
- Apabila pemenang tidak bisa diketahui secara langsung, maka hasil yang tercatat pada tab Jurnal yang akan menjadi faktor penentu.
- Jika pemenang tidak bisa dipastikan dari tab Jurnal, Pertandingan akan dinyatakan batal/tidak berlaku, sehingga pertandingan ulang perlu diadakan untuk menentukan pemenangnya.
- Permainan yang dihentikan oleh seorang Pemain akan mengakibatkan kekalahan bagi Pemain tersebut. Pemain bertanggung jawab sepenuhnya atas koneksi internet mereka selama Pertandingan. Pemutusan koneksi atau gangguan permainan karena ketidakstabilan jaringan internet tidak bisa dijadikan alasan untuk meminta pertandingan ulang.
- Penetapan hasil seri yang disengaja (ID) merupakan pelanggaran yang sangat serius dalam turnamen.

Kedua Pemain bertanggung jawab untuk memasukkan hasil Pertandingan yang benar pada Platform Turnamen. Kedua Pemain wajib mengambil hasil tangkapan layar pada akhir setiap permainan yang bisa dilihat hasil akhirnya, dan mengunggahnya ke bagian pengiriman hasil Pertandingan di Discord. Jika ada perselisihan atau masalah dengan hasil permainan, hubungi admin melalui fungsi “minta moderator” pada Platform Turnamen untuk Pertandingan tersebut. Jika tidak ada cukup bukti untuk menyatakan pemenangnya, Administrasi Turnamen mungkin harus memilih pemenang secara acak berdasarkan pertimbangannya semata untuk menjaga integritas dan kelancaran Turnamen.

4.6 Seri

Jika terjadi seri (yaitu kedua entri jurnal menunjukkan hasilimbang, atau keduanya menunjukkan kekalahan), para Pemain harus segera menginisiasi Permainan Penentu untuk menentukan pemenangnya. Pertarungan yang habis jangka waktunya berdasarkan pengatur waktu Pokémon GO tidak dianggap sebagai seri, dan pemenangnya akan ditentukan oleh entri Jurnal dari para Pemain. Bukti sebagaimana diuraikan dalam Bagian 4.9 wajib diberikan oleh kedua Pemain untuk menentukan hasil akhir.

4.7 Pengabaian / Pembatalan

Jika lawan dengan sengaja keluar dari permainan sebelum pertandingan berakhir, maka Pemain yang tersisa wajib untuk segera melaporkan kejadian ini kepada Administrasi Turnamen sebagaimana diuraikan dalam Bagian 4.4.3.1. Mengirimkan hasil permainan yang belum selesai tanpa pengakuan resmi bisa mengakibatkan dijatuhkannya sanksi Kekalahan Akibat Pelanggaran kepada pemain yang melaporkan hasil permainan yang belum selesai, sehingga penting untuk mengikuti protokol yang benar atas kejadian tersebut.

4.8 Pengiriman Bukti

Jika seorang pemain memutuskan untuk melaporkan masalah selama Permainan atau Pertandingan di Turnamen kepada Administrasi Turnamen, termasuk tetapi tidak terbatas pada ketidaksesuaian, seperti lawan yang menggunakan Pokémon atau jenis serangan yang berbeda dari yang terdaftar pada Basis Data Publik, maka Pemain tersebut wajib mengirimkan Media Pertandingan sebagaimana diuraikan dalam Bagian 4.9 tentang keadaan atau kesalahan permainan saat ini sebagai suatu "bukti". Laporan tanpa bukti akan dianggap sebagai tidak sah berdasarkan pertimbangan Administrasi Turnamen.

Jika Pemain mengajukan keberatan terhadap keputusan yang ditetapkan oleh Administrasi Turnamen tanpa alasan yang sah, yang mengganggu integritas, perkembangan, atau kelancaran Turnamen, maka Administrasi Turnamen bisa menjatuhkan sanksi kepada Pemain tersebut sebagaimana dijelaskan dalam Bagian 1.4.

4.9 Media Pertandingan

Seluruh media pertandingan (tangkapan layar / demo / tayangan ulang / dll.) wajib disimpan oleh Pemain minimum 2 minggu setelah Pertandingan berakhir. Jika ada protes yang dilayangkan terhadap Pertandingan, rekaman harus disimpan oleh Pemain minimum 2 minggu setelah protes terkait ditutup dan diakhiri.

Semua demo atau tayangan ulang harus diberikan bila diminta oleh administrator. ESL berhak untuk memutar dan/atau mengunggah semua demo yang direkam berdasarkan pengaturan ESL ke situs web ESL.

4.10 Perangkat

Turnamen bisa diakses pada platform Android dan iOS. Pemain bertanggung jawab penuh atas perangkat pribadinya dan memastikan adanya koneksi internet yang stabil. Dilarang keras menggunakan emulator untuk mensimulasikan platform yang diizinkan sebelumnya di atas. Pemain mana pun yang diketahui menggunakan emulator akan dijatuhi sanksi berat sebagaimana diuraikan dalam Bagian 1.4.

4.11 Masalah Teknis

Jika kerusakan perangkat lunak seperti yang tertera pada Bagian 4.2 berdampak signifikan pada hasil permainan, maka Pemain yang terdampak harus segera memberi tahu Administrasi Turnamen, selambat-lambatnya sebelum Pertempuran berikutnya dimulai. Kejadian standar dalam permainan (seperti ketidakmampuan untuk mengganti Pokémon atau menggunakan *charge move* saat animasi *fast move* masih berlangsung) dan kesalahan pengguna (seperti notifikasi ponsel yang mengganggu permainan) merupakan contoh masalah yang tidak bisa digunakan untuk meminta pertandingan ulang.

Selain itu, Pemain sepenuhnya bertanggung jawab atas masalah perangkat keras apa pun yang dialaminya, termasuk tetapi tidak terbatas pada fungsionalitas perangkat dan stabilitas koneksi internet. Masalah yang timbul dari aspek perangkat keras ini umumnya dianggap sebagai tanggung jawab Pemain dan, dalam berbagai kasus, tidak bisa dijadikan alasan untuk meminta pertandingan ulang.

4.11.1 Pertandingan Ulang

Masalah teknis atau krisis lain apa pun yang didukung oleh bukti kuat sebagaimana diuraikan dalam Bagian 4.9 harus segera dilaporkan kepada Administrasi Turnamen. Pertandingan hanya bisa dimulai kembali dengan persetujuan sebelumnya dari Administrasi Turnamen. Permainan Turnamen bisa dimainkan ulang hanya dengan persetujuan dari Administrasi Turnamen. Jika pertandingan ulang harus

dilakukan, maka para Pemain harus melakukan pertandingan ulang dengan Pokémon utama yang sama dan dua Pokémon lainnya yang tersisa.

4.11.2 Perjanjian Pemain

Setiap perjanjian yang diadakan antar Pemain wajib didokumentasikan secara resmi sebagai komentar pertandingan dalam platform turnamen. Dilarang keras untuk mengadakan perjanjian antar Pemain yang bertentangan dengan aturan apa pun yang ditetapkan dalam Buku Peraturan ini atau melanggar pedoman Perilaku Pemain sebagaimana diuraikan dalam Bagian 6. Sanksi berat akan dijatuhkan sebagaimana dijelaskan dalam Bagian 1.4.

Dalam kasus tertentu, seperti masalah terkait server yang menyebabkan tingkat latensi tinggi, para Pemain diizinkan untuk mengadakan kesepakatan bersama dalam membuat ulang lobi, demi memastikan adanya koneksi server yang lebih baik, hanya jika masalah tersebut diidentifikasi dan disepakati bersama, selambat-lambatnya satu (1) menit setelah permainan berlangsung. Sebelum melaksanakan perjanjian ini, para Pemain wajib memberi tahu Administrasi Turnamen melalui obrolan pertandingan pada Platform Turnamen untuk memastikan adanya transparansi dan menjunjung integritas Turnamen.

4.12 Perubahan pertandingan

ESL memiliki hak eksklusif untuk mengubah waktu mulai suatu Pertandingan atau mengubah pasangan Pertandingan berdasarkan pertimbangannya semata. Apabila perubahan tersebut diperlukan, ESL berkomitmen untuk memberi tahu semua Pemain yang terlibat sesegera mungkin, demi memastikan adanya waktu persiapan dan penyesuaian yang memadai.

5. Hadiah

5.1 Penerimaan dan Pertukaran Data

Saat berkompetisi dalam Pertandingan berhadiah, Pemain setuju bahwa mereka memenuhi persyaratan untuk mengikuti kompetisi tersebut dan berhak untuk menerima hadiah terkait. Pemain setuju untuk memberikan informasi apa pun yang diminta oleh individu yang bertanggung jawab untuk mengirimkan hadiah kepada Pemain terkait. Hal ini dilakukan karena setiap Pemain yang menerima hadiah haruslah individu yang sama dengan yang bermain dalam Pertandingan terkait.

5.2 Waktu Pengiriman dan Klaim

Pengiriman hadiah, termasuk tetapi tidak terbatas pada Item Avatar Dalam Permainan, ditargetkan selesai dalam jangka waktu 90 hari kerja setelah berakhirnya acara ESL yang relevan, tergantung pada keberhasilan penyerahan semua dokumentasi klaim hadiah yang diperlukan oleh Pemain pemenang ke ESL. Namun, perlu diketahui bahwa dalam keadaan tertentu, proses pembayaran bisa diperpanjang hingga maksimum 180 hari kerja.

6 Perilaku Pemain

6.1 Integritas kompetitif

Pemain diharapkan untuk berperilaku dengan baik setiap saat. Perilaku yang tidak adil bisa mencakup, tetapi tidak terbatas pada, peretasan, eksploitasi, penggunaan pemain pengganti yang tidak terdaftar

(ringing), dan pemutusan koneksi yang disengaja. Pemain diharapkan menunjukkan sportivitas yang baik dan bermain secara adil. Administrasi turnamen memiliki hak untuk memberikan penilaian akhir yang terkait dengan pelanggaran aturan ini.

6.2 Kepatuhan

Pemain harus mengikuti instruksi dari administrasi turnamen setiap saat.

6.3 Permainan Tidak Adil

- Pemain dilarang terlibat dalam perilaku apa pun yang dianggap sebagai permainan tidak adil, sebagaimana didefinisikan di sini.
- Kolusi
 - Kolusi didefinisikan sebagai setiap kesepakatan antara dua (2) pemain atau lebih untuk merugikan pemain lawan. Termasuk perilaku di antara pemain yang merupakan bagian dari organisasi esports yang sama atau berafiliasi di luar kompetisi. Kolusi termasuk, tetapi tidak terbatas pada, tindakan seperti:
 - Soft play, yang didefinisikan sebagai kesepakatan apa pun di antara dua (2) pemain atau lebih untuk tidak merusak, menghalangi, atau bermain dengan standar kompetisi yang wajar dalam sebuah permainan.
 - Menetapkan pengaturan sebelumnya untuk membagi uang hadiah dan/atau bentuk kompensasi lainnya (kecuali jika diizinkan berdasarkan aturan kompetisi).
 - Mengirim atau menerima sinyal, elektronik atau lainnya, dari konfederasi ke/dari pemain.

6.4 Perilaku Tidak Sportif

Setiap tindakan lebih lanjut, kelalaian untuk bertindak, atau perilaku yang merusak integritas kompetitif kompetisi atau melanggar Buku Aturan ini dan/atau standar integritas yang ditetapkan oleh ESL untuk permainan kompetitif.

6.5 Perilaku Tidak Profesional

6.5.1 Perselisihan

- Kata-kata Kotor dan Ujaran Kebencian
 - Pemain tidak boleh menggunakan bahasa yang bersifat cabul, kotor, vulgar, menghina, mengancam, kasar, memfitnah atau menyinggung atau tidak menyenangkan; atau mendukung atau menghasut kebencian atau tindakan diskriminatif, di atau di dekat area pertandingan, kapan saja. Seorang pemain tidak boleh menggunakan fasilitas, layanan, atau peralatan apa pun yang disediakan atau diberikan oleh ESL atau kontraktornya untuk mengirimkan, mentransmisikan, menyebarkan, atau menyediakan komunikasi terlarang semacam itu.
- Perilaku Mengganggu / Penghinaan
 - Seorang pemain tidak boleh melakukan tindakan apa pun atau melakukan gerakan apa pun yang ditujukan kepada pemain lawan, penggemar, atau petugas permainan, atau menghasut individu lain untuk melakukan hal yang sama, yang bersifat menghina, mengejek, mengganggu, atau bermusuhan.
- Perilaku Kasar

- Perilaku kasar terhadap petugas permainan ESL, pemain lawan, atau penonton tidak akan ditoleransi. Pelanggaran etiket berulang, termasuk tetapi tidak terbatas pada menyentuh komputer, tubuh, atau properti pemain lain akan menyebabkan dijatuhkannya sanksi. Pemain dan tamunya (bila ada) harus memperlakukan semua individu yang menghadiri Pertandingan dengan rasa hormat.
- Pelecehan
 - Dilarang melakukan tindakan pelecehan. Pelecehan didefinisikan sebagai tindakan sistematis, bermusuhan, dan berulang yang terjadi selama periode waktu yang cukup lama, atau suatu kejadian sangat serius yang ditujukan untuk mengisolasi atau mengucilkan seseorang dan/atau memengaruhi martabat orang tersebut.
- Pelecehan Seksual
 - Dilarang melakukan tindakan pelecehan seksual. Pelecehan seksual didefinisikan sebagai rayuan seksual yang tidak diinginkan. Penilaian didasarkan pada apakah orang yang berakal akan menganggap tindakan tersebut sebagai tindakan yang tidak diinginkan atau menyinggung. Tidak ada toleransi terhadap setiap ancaman/pemaksaan seksual atau janji keuntungan sebagai imbalan atas bantuan seksual.
- Diskriminasi dan Merendahkan
 - Pemain tidak boleh menyinggung martabat atau integritas suatu negara, orang pribadi, atau sekelompok orang melalui kata-kata atau tindakan yang bersifat menghina, diskriminatif, atau merendahkan karena ras, warna kulit, etnis, asal kebangsaan atau sosial, jenis kelamin, bahasa, agama, pendapat politik atau pendapat lain, status keuangan, kelahiran atau status lainnya, orientasi seksual, atau alasan lainnya.
- Komentar yang Meremehkan
 - Pemain tidak boleh memberikan, membuat, mengeluarkan, mengizinkan, atau mendukung pernyataan apa pun yang dirancang untuk melemahkan persepsi kompetisi atau petugas kompetisi, atau memiliki efek lain yang merendahkan atau merugikan kepentingan terbaik ESL atau afliasinya, sebagaimana ditentukan berdasarkan pertimbangan mutlak ESL.
- Aktivitas Kriminal
 - Seorang pemain tidak boleh terlibat dalam aktivitas apa pun yang dilarang oleh ketentuan hukum umum, undang-undang, atau perjanjian dan yang mengarah ke atau mungkin dianggap bisa menyebabkan dijatuhkannya sanksi di yurisdiksi pengadilan yang kompeten.
- Kebobrokan Moral
 - Seorang pemain tidak boleh terlibat dalam aktivitas apa pun yang dianggap oleh ESL sebagai tidak bermoral, tercela, atau bertentangan dengan standar konvensional dari perilaku etis yang tepat.

6.6 Pertaruhan/Judi

Dilarang melakukan aktivitas taruhan selama acara ESL (oleh pemain, tim, atau atas nama siapa pun yang terkait dengan tim). Para pihak yang ikut serta dalam tindakan tersebut akan didiskualifikasi dari turnamen.

6.7 Kecurangan

Segala bentuk kecurangan tidak akan ditoleransi. Jika ada kecurangan yang terungkap, Pemain yang bersangkutan akan langsung didiskualifikasi dari turnamen. Pemain bisa diminta untuk menginstal

perangkat lunak anti-cheat di perangkat mereka selama turnamen. Contoh kecurangan termasuk, tetapi tidak terbatas pada:

6.7.1 Pengaturan Pertandingan/Match Fixing

Mencoba untuk mengubah hasil Pertandingan dengan sengaja mengalah atau mencoba memengaruhi hasilnya.

6.7.2 Peretasan/Hacking

Peretasan didefinisikan sebagai modifikasi apa pun dari klien game Pokémon GO oleh pemain mana pun, atau individu yang bertindak atas nama pemain.

6.7.3 Eksploitasi

Eksploitasi didefinisikan sebagai sengaja menggunakan bug dalam permainan untuk mencari keuntungan. Eksploitasi termasuk, tetapi tidak terbatas pada, penggunaan bug atau gangguan apa pun yang disengaja untuk mendapatkan keuntungan dalam permainan, berdasarkan pertimbangan semata petugas ESL, tidak berfungsi sebagaimana dimaksud. Masalah dalam permainan GO Battle League yang diketahui bisa ditemukan di sini. Jika ditemukan bahwa seorang pesaing sengaja menggunakan bug yang tidak diketahui selain yang terdapat dalam daftar, tim admin bisa menjatuhkan sanksi. Semua keputusan yang dibuat oleh tim Admin Turnamen bersifat final.

6.7.4 Monitor Penonton

Melihat atau mencoba melihat ke monitor penonton.

6.7.5 Penggunaan Pemain Pengganti Yang Tidak Terdaftar (Ringing)

Bermain menggunakan akun pemain lain atau meminta, membujuk, mendorong, atau mengarahkan orang lain untuk bermain menggunakan akun pemain lain. Selain itu, seorang pemain tidak boleh meminta saran orang lain selama permainan turnamen.

6.7.6 DDoSing

Membatasi, atau mencoba membatasi, koneksi Peserta lain ke permainan melalui serangan Distributed Denial of Service (DDoS) atau cara lain apa pun.

6.7.7 Perangkat Lunak atau Perangkat Keras

Menggunakan perangkat lunak atau perangkat keras apa pun untuk mendapatkan manfaat yang tidak tersedia dalam permainan. Contohnya termasuk, tetapi tidak terbatas pada: perangkat lunak pihak ketiga (aplikasi yang tidak disetujui yang memanipulasi alur permainan), bermain di server pribadi, serangan dengan skrip.

6.8 Penyogokan/Penyuapan

Pemain dilarang menawarkan atau meminta hadiah, uang tunai, atau hadiah lainnya kepada pemain lain, operator turnamen, atau individu lain yang terhubung dengan ESL untuk memengaruhi proses atau hasil permainan di Turnamen Pokémon GO.

6.9 Hadiah

Tidak ada pemain yang boleh menerima hadiah, penghargaan, atau kompensasi apa pun untuk layanan yang dijanjikan, diberikan, atau akan diberikan sehubungan dengan permainan kompetitif, termasuk layanan yang terkait dengan mengalahkan atau mencoba mengalahkan pemain atau layanan pesaing yang dirancang untuk sengaja mengalah atau sengaja menang dalam suatu Pertandingan atau permainan. Satu-satunya pengecualian untuk aturan ini adalah dalam hal kompensasi berbasis kinerja yang dibayarkan kepada seorang pemain oleh sponsor resmi atau pemilik tim.

6.10 Perangkat Tidak Resmi

Penggunaan segala jenis perangkat dan/atau program untuk melakukan kecurangan.

- Spoofing
 - Kompetitor yang memalsukan lokasi GPS di Pokémon GO akan didiskualifikasi.

6.11 Pemutusan koneksi yang Disengaja

Pemutusan koneksi yang disengaja tanpa alasan yang tepat dan dinyatakan secara eksplisit. Setiap tindakan pemain yang mengarah pada pemutusan koneksi akan dianggap disengaja, terlepas dari maksud sebenarnya dari pemain tersebut.

6.12 Diskualifikasi

ESL berhak untuk mendiskualifikasi pemain. Pemain yang ditemukan menggunakan eksploitasi yang diketahui akan dinyatakan kalah saat eksploitasi pertama kali terjadi. Jika Pemain ditemukan menggunakan eksploitasi lain yang diketahui untuk kedua kalinya, dan tindakan tersebut dilakukan dengan sengaja, maka Pemain akan didiskualifikasi dari Turnamen dan dilarang mengikuti acara apa pun di masa depan.

6.13 Rekaman Pertandingan

Semua Pertandingan harus direkam oleh para pemain. Jika para pemain tidak bisa merekam Pertandingan mereka karena alasan apa pun, hubungi pihak penyelenggara turnamen untuk mendapatkan bantuan.

7 Siaran Langsung

Semua konten, foto, video, tayangan ulang, dan sumber informasi lain yang dihasilkan oleh pemain dan 2024 Pokémon GO WCS Asia Qualifier menjadi milik dari The Pokémon Company. Pemain menerima ketentuan ini dengan setuju untuk berkompetisi dalam acara 2024 Pokémon GO WCS Asia Qualifier.

7.1 Kewajiban Media

Jika liga memutuskan bahwa satu atau beberapa pemain perlu mengikuti sesi wawancara (wawancara singkat sebelum/sesudah pertandingan dan/atau sesi wawancara yang lebih panjang), konferensi pers atau sesi tanda tangan, foto atau video, maka para pemain tidak bisa menolak kehadiran dirinya dan wajib hadir dalam sesi wawancara. Selain itu, para pemain bisa diminta untuk memberikan gambar atau aset lainnya ke Liga, berdasarkan permintaan ESL. Sebagian besar acara akan mengadakan hari media yang wajib dihadiri oleh para Pemain, di mana para Pemain akan difoto, divideokan, dan diwawancarai oleh kru Penyelenggara Turnamen untuk presentasi acara. Pemain akan menerima jadwal media sebelumnya dan

informasi terkait sifat, durasi, dan jadwal aktivitas semacam ini yang bisa memakan waktu lebih dari 5 menit.

8 Pemberitahuan Hak Cipta

Semua konten yang ditampilkan dalam dokumen ini merupakan milik ESL Gaming GmbH atau digunakan dengan izin pemiliknya. Distribusi, duplikasi, perubahan, atau penggunaan lain dari materi yang terdapat dalam dokumen ini secara tidak sah, termasuk tetapi tidak terbatas pada citra merek dagang, gambar, teks, kemiripan atau foto, bisa dianggap sebagai pelanggaran terhadap undang-undang hak cipta dan merek dagang, dan bisa dituntut berdasarkan ketentuan hukum pidana dan/atau perdata.

Tidak ada bagian dari konten dokumen ini yang boleh direproduksi dalam bentuk apa pun atau dengan cara apa pun, atau disimpan dalam basis data atau sistem pengambilan, kecuali untuk penggunaan pribadi, tanpa izin tertulis dari ESL Gaming GmbH.

Semua konten dalam dokumen ini bersifat akurat sepanjang pengetahuan kami. ESL Gaming GmbH tidak bertanggung jawab atas kesalahan atau kekurangan apa pun. Kami berhak untuk mengubah konten dan berkas di situs web kami (termasuk tetapi tidak terbatas pada eslgaming.com, intelextrememasters.com, esl-one.com, dan semua subdomain) kapan saja tanpa pemberitahuan atau notifikasi sebelumnya.