

2024 Pokémon GO WCS รอบคัดเลือก เอเชีย

ข้อกำหนดและเงื่อนไข

(“กฎการแข่งขัน Pokémon GO”)

ผู้สนับสนุนทัวร์นาเมนต์นี้คือ ESL Gaming GmbH จาก Schanzenstrasse 23,51063

โคโลญจน์ เยอรมนี (“ESL”)

คำนำ

เอกสารฉบับนี้กล่าวถึงกฎที่ควรปฏิบัติตามตลอดเวลาที่เข้าร่วมการแข่งขัน 2024 Pokémon GO WCS รอบคัดเลือกเอเชีย การไม่ปฏิบัติตามกฎเหล่านี้อาจนำไปสู่การถูกลงโทษตามที่ระบุไว้

นี่เป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องยอมรับว่าคำตัดสินของผู้ดูแลการแข่งขันถือเป็นที่สุดเสมอ และการตัดสินซึ่งนอกเหนือจากกฎการแข่งขันนี้ หรือแม้แต่ขัดกับกฎการแข่งขันนี้อาจถูกนำมาใช้ในกรณีที่น่าเศร้า เพื่อรักษาการแข่งขันที่ยุติธรรมและน่าใจนักกีฬาเอาไว้

พวกเราที่ ESL หวังว่าคุณในฐานะผู้เล่น ผู้ชม หรือสื่อ จะสนุกสนานกับการมีส่วนร่วมในการแข่งขัน เรามุ่งมั่นที่จะพยายามอย่างเต็มที่เพื่อให้การแข่งขันครั้งนี้เป็นการแข่งขันที่ยุติธรรม สนุกสนาน และน่าตื่นเต้นสำหรับทุกคนที่มีส่วนร่วม

ขอแสดงความนับถือ

ESL

สารบัญ

1 คำจำกัดความ	7
1.1 การบังคับใช้	7
1.1.1 บทนำ	7
1.1.2 การยอมรับ	7
1.1.3 ภาษาที่บังคับใช้	7
1.2 คำศัพท์สำคัญ	7
1.3 ภูมิภาค	8
1.4 การลงโทษ	8
1.4.1 คำจำกัดความและขอบเขตการลงโทษ	8
1.4.1.1 การปรับแพ้	9
1.4.1.2 การตัดสิทธิ์	9
1.4.1.3 การแบน/การระงับ	9
1.4.1.4 วิธีการลงโทษเพิ่มเติม	9
1.4.2 การลงโทษหลายวิธีรวมกัน	9
1.4.3 การลงโทษสำหรับการกระทำผิดซ้ำ	9
ทั่วไป	9
2.1 การเปลี่ยนแปลงกฎ	9
2.2 ความถูกต้องของกฎ	9
2.2.1 กฎหมายท้องถิ่น	9
2.3 ความเป็นส่วนตัวและการคุ้มครองข้อมูล	10
2.4 การรักษาความลับ	10
2.5 เงื่อนไขเพิ่มเติม	10
2.6 การถ่ายทอดการแข่งขัน	10
2.6.1 สิทธิ์ต่างๆ	10
2.6.2 การสละสิทธิ์เหล่านี้	10
2.6.3 ความรับผิดชอบของผู้เล่น	10
2.6.4 การอนุมัติการสตรีม / การส่งต่อสัญญาณ	10
2.7 การสื่อสาร	11
2.7.1 Discord	11
2.7.2 การติดต่อทางอีเมล	11
2.7.3 แชนแนลบนแพลตฟอร์มการแข่งขัน	11
2.8 ข้อกำหนดและข้อจำกัดในการเข้าร่วม	11
2.8.1 การจำกัดอายุ	11
2.8.2 ข้อจำกัดภูมิภาคสำหรับผู้เล่น	11
2.8.3 ประเทศ/ภูมิภาคบ้านเกิด	11
2.8.4 ข้อจำกัดด้านถิ่นที่อยู่	11
2.8.5 รายละเอียดของผู้เล่น	12

2.8.5.1	ชื่อเล่น	12
2.8.5.1.1	ชื่อ สัญลักษณ์ และผู้สนับสนุน	12
2.8.5.2	บัญชีผู้เล่น	12
2.8.5.2.1	การใช้บัญชีผู้เล่นที่ถูกต้อง	12
2.8.5.2.2	การเล่นด้วยบัญชีเกมที่ไม่ถูกต้อง	12
2.8.5.2.3	ห้ามเปลี่ยนชื่อบัญชี	12
2.8.6	ผู้เล่นที่ผ่านการรับรองการแข่งขันชิงแชมป์โลกโปเกมอน	12
2.8.7	ข้อมูลการเดินทาง	13
2.9	การรับค่าเชิญและการโอนสิทธิ์	13
3	การแข่งขัน	13
3.1.	ระยะเวลาการแข่งขัน	13
3.1.2	รอบคัดเลือกระดับภูมิภาค	13
3.1.2.1	ไทเบรกเกอร์	14
3.1.3	รอบเพลย์ออฟระดับภูมิภาค	14
3.1.3.1	รางวัลสำหรับการเดินทาง	15
3.1.4	การจัดอันดับผู้เล่น	15
3.1.4.1	การจัดอันดับผู้เล่นในรอบคัดเลือกระดับภูมิภาค	15
3.1.4.2	การจัดอันดับผู้เล่นในเพลย์ออฟระดับภูมิภาค	15
3.1.4.2.1	การจัดอันดับผู้เล่นในรอบเพลย์ออฟระดับภูมิภาคของเกาหลีใต้ และอินเดีย	15
3.2.	ระยะเวลาการแข่งขัน	15
3.2.1	การเริ่มการแข่งขัน	16
3.2.2	ระยะเวลาของแต่ละรอบ	16
3.2.3	ช่วงเวลาที่เปิดให้ลงทะเบียน	16
4	กฎของเกม	17
4.1	เวอร์ชันเกม	17
4.1.2	เวอร์ชัน	17
4.2	บั๊กในเกม	17
4.3	การตั้งค่าเกม	17
4.3.1	การปฏิบัติตามการตั้งค่าเกม	17
4.3.2	คำตัดสินเกี่ยวกับทีมต่อสู้	17
4.4	การเริ่มการต่อสู้	18
4.4.1	การค้นหาคู่ต่อสู้ของคุณ	18
4.4.2	การเริ่มการแข่งขัน	18
4.4.2.1	ความรับผิดชอบในการเริ่มการต่อสู้	18
4.4.2.2	การสื่อสารระหว่างการแข่งขัน	18
4.4.3	ผู้เล่นไม่ทำการแข่งขัน / ไม่ปรากฏตัว	18
4.4.3.1	ขั้นตอนสำหรับการอ้างสิทธิ์ชนะโดยปริยาย	18
4.4.3.2	ข้อยกเว้นสำหรับการไม่อยู่ชั่วคราว	18
4.5	ขั้นตอนการแข่งขัน	19

4.5.1	การเปิดเผยทีมต่อสู้	19
4.5.2	การเปลี่ยนปาร์ตี้	19
4.5.3	การแก้ไขปัญหาก่อนการแข่งขัน	19
4.5.4	ผลการแข่งขัน	19
4.6	เสมอ	19
4.7	การละทิ้ง / การปรับแพ้	19
4.8	การส่งหลักฐาน	20
4.9	สื่อในแมตช์แข่งขัน	20
4.10	อุปกรณ์	20
4.11	ปัญหาทางเทคนิค	20
4.11.1	การแข่งขันใหม่	20
4.11.2	ข้อตกลงผู้เล่น	20
4.12	การเปลี่ยนแปลงแมตช์	21
5.	รางวัล	21
5.1	การยอมรับและการแลกเปลี่ยนข้อมูล	21
5.2	เวลาการส่งมอบและการอ้างสิทธิ์	21
6	ความประพฤติของผู้เล่น	21
6.1	พฤติกรรมในการแข่งขัน	21
6.2	การปฏิบัติตามกฎการแข่งขัน	21
6.3	การเล่นที่ไม่เป็นธรรม	21
6.4	พฤติกรรมไม่มีน้ำใจนักกีฬา	22
6.5	พฤติกรรมที่ไม่เป็นมืออาชีพ	22
6.5.1	ความเกลียดชัง	22
6.6	การเติมพัน	23
6.7	การโกง	23
6.7.1	การลือคผลการแข่งขัน	23
6.7.2	การแฮ็ก	23
6.7.3	การเอารัดเอาเปรียบ	23
6.7.4	การแอบมองจอของผู้เล่นคนอื่น	23
6.7.5	ผู้เล่นอื่นเล่นแทน	23
6.7.6	การทำ DDoS	23
6.7.7	ซอฟต์แวร์ หรือ ฮาร์ดแวร์	24
6.8	ติดสินบน	24
6.9	ของกำนัล	24
6.10	อุปกรณ์ที่ไม่ได้รับอนุญาต	24
6.11	การจงใจขาดการเชื่อมต่อ	24
6.12	การตัดสินสิทธิ์การแข่งขัน	24
6.13	การบันทึกแมตช์	24
7	การแพร่ภาพถ่ายทอดสด	24

7.1	การผูกพันของสื่อ	24
8	ประกาศเกี่ยวกับลิขสิทธิ์	25

1 คำจำกัดความ

1.1 การบังคับใช้

1.1.1 บทนำ

การแข่งขันดำเนินการโดยเป็นส่วนหนึ่งของ ESL โดย ESL Gaming GmbH นี้คือกฎพื้นฐานซึ่งบังคับใช้สำหรับทัวร์นาเมนต์ ผู้เล่น และแมตช์ทั้งหมดที่เล่นภายในขอบเขตของการแข่งขัน

1.1.2 การยอมรับ

การปฏิบัติตามกฎการแข่งขันนี้ถือเป็นสิ่งจำเป็น การเข้าร่วมการแข่งขันจะถือว่าผู้เล่นตกลงที่จะปฏิบัติตามกฎเหล่านี้ ซึ่งเป็นสัญญาที่มีผลผูกพันระหว่างผู้เล่นและ ESL Gaming GmbH ("ESL" หรือ "พวกเรา") เราขอแนะนำให้ผู้เล่นอ่านคำตัดสินที่กล่าวถึงในที่นี้อย่างละเอียด เนื่องจากเป็นส่วนหนึ่งของสัญญากับผู้เล่น

1.1.3 ภาษาที่บังคับใช้

ในกรณีที่มีความไม่สอดคล้องกัน ความคลาดเคลื่อน หรือความคลุมเครือระหว่างข้อตกลงฉบับภาษาอังกฤษกับการแปลเป็นภาษาอื่น กฎการแข่งขันฉบับภาษาอังกฤษจะมีผลเหนือกว่าและถือเป็นเอกสารขั้นสุดท้ายและมีผลบังคับ การแปลเอกสารดังกล่าวมีไว้เพื่อความสะดวกเท่านั้น และจะไม่ถูกนำมาใช้ในการชี้แจงหรือตีความบทบัญญัติของฉบับภาษาอังกฤษ

1.2 คำศัพท์สำคัญ

"กฎการแข่งขัน": หมายถึงเอกสารฉบับนี้ที่อธิบายและกำกับดูแลกฎระเบียบและแนวทางทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการแข่งขัน 2024 Pokémon GO WCS รอบคัดเลือกเอเชีย

"การแข่งขัน": หมายถึงการแข่งขัน 2024 Pokémon GO WCS รอบคัดเลือกเอเชีย

"ผู้ดูแลการแข่งขัน": หมายถึงพนักงาน ESL หรือสมาชิกของทีมผู้ดูแลระบบ ทีมออกอากาศ ทีมผู้ผลิต พนักงานทัวร์นาเมนต์ หรือใครก็ตามที่ได้รับมอบหมายหรือทำสัญญาเพื่อวัตถุประสงค์ในการดำเนินการแข่งขัน รวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียง ESL Gaming GmbH ("ESL")

"ผู้จัดการแข่งขัน": การแข่งขันจัดโดย ESL ซึ่งดำเนินการโดย ESL Gaming GmbH
ESL Gaming GmbH
Schanzenstr. 23
51063 Köln
เยอรมนี
<https://www.eslgaming.com/>

"องค์กรการแข่งขัน": หมายถึง ESL, บริษัท Pokémon, ผู้ดูแลการแข่งขัน, ผู้สนับสนุนอย่างเป็นทางการของการแข่งขันและบริษัทแม่ บริษัทย่อย และบริษัทในเครือ ผู้ชาย ตัวแทนและผู้แทน รวมถึงเจ้าหน้าที่ กรรมการ และพนักงานของหน่วยงานที่กล่าวมาข้างต้นทั้งหมด

“แพลตฟอร์มการแข่งขัน”: หมายถึงเว็บไซต์ start.gg ซึ่งจะดำเนินการกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันทั้งหมด รวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงการลงทะเบียน การรายงานการแข่งขันและการสื่อสารระหว่างผู้เล่น

“ชนะมากที่สุดในการ X”: หมายถึงแมตช์ที่มีการแข่ง X เกมและทีมที่ชนะเกมได้มากกว่าจะได้รับประกาศให้เป็นผู้ชนะ เมื่อทีมหนึ่งชนะตามจำนวนเกมที่จำเป็นเพื่อให้ได้คะแนนมากกว่าตามที่กำหนด ทีมนั้นจะได้รับการประกาศให้เป็นผู้ชนะของแมตช์นั้น และเกมใดที่ไม่ได้เล่น ณ จุดนั้นจะไม่ต้องเล่นอีกต่อไป ตัวอย่างเช่น ในการแข่งขันแบบชนะสองในสาม เมื่อทีมหนึ่งชนะสองเกม ทีมนั้นจะได้รับการประกาศให้เป็นผู้ชนะของแมตช์นั้นทันที

“ผู้เล่น”: หมายถึงบุคคลที่ปฏิบัติตามข้อกำหนดและข้อจำกัดของการแข่งขันอย่างครบถ้วนและได้เสร็จสิ้นขั้นตอนการลงทะเบียนเพื่อเข้าร่วมเรียบร้อยแล้ว

“เจ้าภาพ”: หมายถึงผู้เล่นแต่ละคนหรือผู้ดูแลการแข่งขันที่สร้างล็อบบี้เกม

“เกม”: หมายถึงการแข่งขันครั้งเดียวระหว่างผู้เล่นสองคน

“แมตช์”: หมายถึงการเล่นทัวร์นาเมนต์ระหว่างผู้เล่นสองคนที่อาจต้องมีการเล่นหลายเกม

“สวิส”: หมายถึงโครงสร้างทัวร์นาเมนต์แบบไม่คัดออก ซึ่งผู้เล่นเล่นตามจำนวนรอบที่กำหนด โดยทั่วไปจะขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เข้าแข่งขันทั้งหมด แทนที่จะเผชิญกับการคัดออกทันทีหลังจากแพ้ สวิสได้รับการออกแบบมาเพื่อจับคู่ผู้เล่นกับผู้ที่มีความใกล้เคียงที่สุด พร้อมกับหลีกเลี่ยงการแข่งขันซ้ำให้ได้มากที่สุด ในรูปแบบสวิสทั่วไป ผู้เล่นที่มีสถิติ 1-0 จะเผชิญหน้ากับคนอื่น ๆ ที่ 1-0 และผู้เล่น 0-1 ด้วยเช่นกัน เช่นเดียวกับผู้มีสถิติ 2-0 กับ 2-0, 1-1 กับ 1-1 ฯลฯ จนกว่าจะครบตามจำนวนรอบที่ระบุ อย่างไรก็ตาม ไม่รับประกันว่าผู้เล่นที่มีสถิติเดียวกันจะได้เล่นกันเองเสมอไป

“ทีมต่อสู้”: หมายถึงรายชื่อโปเกมอน 6 ตัวที่ผู้เล่นลงทะเบียนด้วย

1.3 ภูมิภาค

ในการแข่งขัน ผู้เล่นมีโอกาสที่จะแข่งขันในสถานที่ทางภูมิศาสตร์ที่แตกต่างกัน ซึ่งต่อไปนี้จะเรียกว่า “ภูมิภาค” ตามที่อธิบายไว้ด้านล่าง:

- APAC (มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ ฮองกง)
- อินเดีย
- อินโดนีเซีย
- เกาหลีใต้
- ไต้หวัน
- ไทย

1.4 การลงทะเบียน

1.4.1 คำจำกัดความและขอบเขตการลงทะเบียน

การลงทะเบียนสำหรับการลงทะเบียนของ ESL ซึ่งไม่จำกัดเพียงการปรับแพ็คเกจ การระงับผู้เล่นหรือการตัดสิทธิ์ขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ที่เป็นปัญหา และบ่อยครั้งมักเป็นการลงทะเบียนตั้งแต่สองอย่างขึ้นไป ผู้เล่นจะได้รับแจ้งเกี่ยวกับการลงทะเบียนทางไปรษณีย์หรืออีเมล และมีเวลาให้พวกเขาสามารถอุทธรณ์คำตัดสินได้

1.4.1.1 การปรับแพ้

ผู้เล่นจะถูกปรับแพ้เมื่อไม่ปฏิบัติตามข้อกำหนด หรือเงื่อนไขเฉพาะของการแข่งขันตามที่ระบุไว้ในกฎการแข่งขัน บทลงโทษนี้อาจเกิดขึ้นได้ภายใต้สถานการณ์หลายแบบ รวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงการไม่แสดงตน การไม่ปฏิบัติตามเกณฑ์ที่กำหนด การละเมิดกฎ การปรับแพ้ส่งผลให้ผู้เล่นถูกพิจารณาว่าแพ้ในเกมเดียวหรือแมตช์เดียว โดยคู่ต่อสู้จะได้รับรางวัลเป็นชัยชนะแทน

1.4.1.2 การตัดสิทธิ์

การตัดสิทธิ์จะเกิดขึ้นในกรณีของการละเมิดกฎที่ร้ายแรงที่สุด โทษนี้เกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นถูกถอดออกจากการแข่งขัน เนื่องจากมีการละเมิดกฎขั้นรุนแรง พฤติกรรมที่ผิดจรรยาบรรณ หรือการกระทำที่ถือว่าเป็นอันตรายต่อความเที่ยงตรงของการแข่งขัน การตัดสิทธิ์จะบังคับใช้โดยผู้ดูแลการแข่งขันและไม่สามารถต่อรองได้

1.4.1.3 การแบน/การระงับ

หมายถึงการตัดสิทธิ์ผู้เล่นจากการแข่งขันหรือกิจกรรมในปัจจุบันและ/หรือในอนาคตชั่วคราวหรือถาวร การดำเนินการนี้ถือเป็นการตอบสนองต่อการละเมิดขั้นร้ายแรง การละเมิดกฎใดๆ หรือพฤติกรรมที่ขัดแย้งกับมาตรฐานของการแข่งขัน ระยะเวลาและขอบเขตของการแบน/ระงับจะกำหนดโดยผู้ดูแลการแข่งขันตามความรุนแรงของความผิด

1.4.1.4 วิธีการลงโทษเพิ่มเติม

ในกรณีพิเศษ ผู้ดูแลการแข่งขันสามารถให้และกำหนดวิธีการลงโทษอื่น ๆ นอกเหนือจากที่กล่าวไว้ข้างต้นได้

1.4.2 การลงโทษหลายวิธีรวมกัน

วิธีการลงโทษที่ระบุไว้จะไม่แยกกันเป็นพิเศษและอาจใช้รวมกันได้ตามที่เห็นสมควรโดยผู้ดูแลการแข่งขัน

1.4.3 การลงโทษสำหรับการกระทำผิดซ้ำ

การลงโทษทั้งหมดที่ระบุไว้ในกฎการแข่งขันนี้ใช้กับความผิดครั้งแรก การกระทำผิดซ้ำอาจถูกลงโทษรุนแรงกว่าที่ระบุไว้ตามส่วนที่เกี่ยวข้องของกฎการแข่งขันนี้ ตามสัดส่วนของการลงโทษที่ระบุไว้ในส่วนที่เกี่ยวข้อง

ทั่วไป

2.1 การเปลี่ยนแปลงกฎ

ผู้ดูแลการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ในการแก้ไข ลบหรือเปลี่ยนแปลงกฎได้ทุกเมื่อโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า ผู้ดูแลการแข่งขันยังขอสงวนสิทธิ์ในการตัดสินกรณีที่เกิดกฎการแข่งขันไม่ได้ครอบคลุมเป็นพิเศษ เพื่อรักษาจิตวิญญาณของการแข่งขันที่ยุติธรรมและมีน้ำใจนักกีฬา

2.2 ความถูกต้องของกฎ

หากข้อกำหนดของกฎการแข่งขันนี้ขัดต่อกฎหมาย ไม่ถูกต้อง หรือไม่สามารถบังคับใช้ได้ ในเขตปกครองใด ๆ จะไม่ส่งผลกระทบต่อความถูกต้องหรือการบังคับใช้ของข้อกำหนดอื่น ๆ ของกฎการแข่งขันนี้ในเขตปกครองนั้น หรือความถูกต้องหรือการบังคับใช้กฎการแข่งขันนี้หรือข้อกำหนดอื่นใดในเขตปกครองอื่น ๆ

2.2.1 กฎหมายท้องถิ่น

หากกฎหรือกระบวนการใดขัดแย้งกับกฎหมายท้องถิ่น กฎหรือกระบวนการดังกล่าวจะได้รับการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับกฎหมายในลักษณะที่ใกล้เคียงกับผลที่ตั้งใจไว้ในตอนแรกมากที่สุด

2.3 ความเป็นส่วนตัวและการคุ้มครองข้อมูล

ผู้เล่นทุกคนยอมรับว่า ESL Gaming GmbH (ESL) จะรวบรวม จัดเก็บ แบ่งปัน และประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นในการแข่งขัน รวมถึงผู้เล่น โค้ช ผู้จัดการผู้เล่น และบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้องกับผู้เล่น ผู้เล่นได้รับแจ้งว่า ESL ประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคล รวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงรูปภาพและคำพูด ชื่อ ชื่อเล่น และสัญชาติ เพื่อจัดระเบียบและดำเนินการแข่งขัน เพื่อติดต่อกับผู้เล่นเกี่ยวกับการแข่งขัน การส่งมอบรางวัล ฯลฯ ESL จะประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคลดังกล่าวตามนโยบายความเป็นส่วนตัว ซึ่งสามารถดูได้ที่ <https://esl.com/privacypolicy/> สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมหรือหากมีคำถามใดๆ โปรดติดต่อเราที่ Privacy@eslgaming.com
ข้อมูลส่วนบุคคลที่แบ่งปันกับบุคคลที่สามจะได้รับการประมวลผลตามนโยบายความเป็นส่วนตัวของ ESL

2.4 การรักษาความลับ

เนื้อหาของการสื่อสารทางอีเมล ช่องทางการแข่งขัน การสนทนา หรือการโต้ตอบอื่นใดกับผู้ดูแลการแข่งขันและหน่วยงานการแข่งขันจะถือว่าเป็นความลับอย่างเคร่งครัด ห้ามเผยแพร่เนื้อหาดังกล่าวโดยไม่มีการยืนยันเป็นลายลักษณ์อักษรจากผู้ดูแลแข่งขัน

2.5 เงื่อนไขเพิ่มเติม

ฝ่ายบริหารของ ESL จะไม่รับผิดชอบต่อข้อตกลงเพิ่มเติมใดๆ และไม่ยินยอมที่จะบังคับใช้ข้อตกลงดังกล่าวที่สร้างขึ้นระหว่างผู้เล่นแต่ละราย ESL ไม่สนับสนุนอย่างยิ่งให้ทำข้อตกลงดังกล่าว และไม่อนุญาตให้ข้อตกลงดังกล่าวที่ขัดแย้งกับกฎการแข่งขันไม่ว่าในสถานการณ์ใดก็ตาม

2.6 การถ่ายทอดการแข่งขัน

2.6.1 สิทธิ์ต่างๆ

สิทธิ์การออกอากาศทั้งหมดของ ESL เป็นของ The Pokémon Company ซึ่งรวมถึง แต่ไม่จำกัดเพียง: บอท IRC, บอท Discord, สตรีมเสียง, สตรีมวิดีโอ (เช่น สตรีม POV), เล่นซ้ำ, การสาธิต หรือการออกอากาศทุกประเภท

2.6.2 การสละสิทธิ์เหล่านี้

ESL Gaming GmbH มีสิทธิ์ในการมอบสิทธิ์การออกอากาศสำหรับหนึ่งหรือหลายแมตช์ให้กับบุคคลที่สามหรือผู้เล่นเอง ในกรณีเช่นนี้ จะต้องมีการจัดเตรียมการออกอากาศกับทีมกระจายการออกอากาศ ESL ก่อนเริ่มการแข่งขัน

2.6.3 ความรับผิดชอบของผู้เล่น

ผู้เล่นไม่สามารถปฏิเสธที่จะให้มีการถ่ายทอดการแข่งขันของตนโดยการถ่ายทอดที่ได้รับอนุญาตจาก ESL และไม่สามารถเลือกได้ว่าจะมีการถ่ายทอดการแข่งขันในลักษณะใด ผู้เล่นตกลงที่จะอำนวยความสะดวกเพื่อให้สามารถถ่ายทอดการแข่งขันได้

2.6.4 การอนุมัติการสตรีม / การส่งต่อสัญญาณ

ผู้เล่น นักพากย์ หรือสมาชิกของชุมชนที่ต้องการสตรีมหรือรีสตรีมส่วนใดของการแข่งขันควมคู่ไปกับ ESL จะได้รับการตรวจสอบโดยหน่วยงานการแข่งขันและได้ลงนามในหลักจรรยาบรรณที่เหมาะสม สตรีมเมอร์และคอนเทนต์ครีเอเตอร์ทุกคนจะปฏิบัติตามจรรยาบรรณนี้ ขณะทำการสตรีม/รีสตรีม/ร่วมสตรีม ESL หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ ESL ทั้งหมด ESL ขอสงวนสิทธิ์ในการเพิกถอนการอนุมัตินี้จากบุคคลใดๆ เนื่องจากการละเมิดหลักจรรยาบรรณหรือข้อกำหนดในการให้บริการ

2.7 การสื่อสาร

2.7.1 Discord

วิธีการสื่อสารหลักของการแข่งขัน 2024 Pokémon GO WCS รอบคัดเลือกเอเชียคือ Discord อย่าลืมตรวจสอบเซิร์ฟเวอร์ของเราเป็นประจำเพื่อไม่ให้พลาดประกาศสำคัญจากการแข่งขัน ผู้เล่นทุกคนจะต้องเข้าร่วมเซิร์ฟเวอร์เพื่อรับทราบการเปลี่ยนแปลงกฎและเพื่อสื่อสารกับผู้ดูแลระบบและผู้เล่นคนอื่นๆ บางรายการอาจมีการสื่อสารเฉพาะในเซิร์ฟเวอร์ Discord การไม่ทราบการสื่อสารเหล่านี้ เนื่องจากการไม่อยู่ในเซิร์ฟเวอร์จะไม่ถือเป็นข้อแก้ตัวที่มีเหตุผลเพียงพอ

2.7.2 การติดต่อทางอีเมล

ผู้เล่นจะต้องตรวจสอบที่อยู่อีเมลของตนที่ลงทะเบียนกับแพลตฟอร์มการแข่งขันอย่างใกล้ชิด การสื่อสารที่สำคัญ รวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงค่าตัดสิน การแจ้งเตือนเกี่ยวกับการลงทะเบียนที่ไม่สมบูรณ์ (ถ้ามี) ข้อมูลเกี่ยวกับรางวัลอาจถูกส่งไปยังที่อยู่อีเมลโดยตรง หากมีข้อสงสัยใดๆ คุณสามารถติดต่อเราทางอีเมลได้ที่ tops-pokemon-api@esl.gg

2.7.3 แชนแนลบนแพลตฟอร์มการแข่งขัน

หากคุณพบปัญหาในระหว่างการแข่งขัน ให้ใช้ลิงก์ “แจ้งผู้ดูแล” หรือ “Request a Moderator” ที่ด้านล่างของช่องแชทแชนแนลแพลตฟอร์มการแข่งขัน ผู้ดูแลจะเข้าร่วมแชทเพื่อช่วยเหลือในทันทีที่พร้อมให้บริการ [บทความสนับสนุน Start.gg](#) อย่างเป็นทางการ จะให้คำแนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับการขอความช่วยเหลือ แชนแนลแพลตฟอร์มการแข่งขันจะถูกใช้ช่องทางการสื่อสารหลักกับคู่ต่อสู้ของคุณในระหว่างการแข่งขัน

2.8 ข้อกำหนดและข้อจำกัดในการเข้าร่วม

ต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขต่อไปเพื่อเข้าร่วมการแข่งขัน หากผู้เล่นไม่ปฏิบัติตามข้อกำหนดเหล่านี้ จะถือว่าผู้เล่นไม่มีสิทธิ์ ผู้เล่นจะต้องมีคุณสมบัติตรงตามข้อกำหนดทั้งหมดเพื่อให้มีสิทธิ์สำหรับการแข่งขันชิงแชมป์โลก ในกรณีที่ผู้เล่นไม่ปฏิบัติตามข้อกำหนดเหล่านี้ พวกเขาจะถูกตัดสิทธิ์ และตำแหน่งของพวกเขาจะถูกเสนอให้กับผู้เล่นที่มีสิทธิ์คนถัดไปตามลำดับ

2.8.1 การจำกัดอายุ

ผู้เล่นทุกคนจะต้องมีอายุอย่างน้อย 13 ปีขึ้นไปตามกฎหมายภายในวันที่เริ่มการแข่งขันนัดแรกของทัวร์นาเมนต์ หากพบว่าผู้เล่นเข้าร่วมหรือเคยเข้าร่วมการแข่งขันใดๆ มาก่อนในขณะที่อายุต่ำกว่า 13 ปี พวกเขาจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันทันที

2.8.2 ข้อจำกัดภูมิภาคสำหรับผู้เล่น

ผู้เล่นไม่สามารถพยายามผ่านเข้ารอบการแข่งขันเดียวกันจากประเทศหรือภูมิภาคมากกว่าหนึ่งแห่งได้

2.8.3 ประเทศ/ภูมิภาคบ้านเกิด

ประเทศบ้านเกิดของผู้เล่นคือประเทศถิ่นที่พำนักอาศัยหลักของเขา (พิสูจน์โดยการจดทะเบียนทางกฎหมายหรือวีซ่าระยะยาวที่เกี่ยวข้องกับหลักฐานการอยู่อาศัยเป็นเวลานาน - วีซ่า 90 วันไม่สามารถนำมาใช้ได้) หรือประเทศที่ถือหนังสือเดินทางที่ถูกต้อง การตัดสินนี้สามารถตัดสินใหม่ได้สำหรับการแข่งขัน ESL แต่เมื่อตัดสินใจแล้ว การตัดสินดังกล่าวจะถือเป็นที่สุดและไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้สำหรับการแข่งขันนั้นและการแข่งรอบคัดเลือก

2.8.4 ข้อจำกัดด้านถิ่นที่อยู่

ผู้เล่นทุกคนจะต้องเป็นผู้พักอาศัยและเข้าร่วมจากภูมิภาคที่ตนแข่งขันตามที่ระบุไว้ในส่วนที่ 1.3 การละเมิดข้อจำกัดนี้จะส่งผลให้ผู้เล่นถูกลงโทษตามที่อธิบายไว้ในส่วนที่ 1.4 ของกฎการแข่งขันนี้

2.8.5 รายละเอียดของผู้เล่น

เมื่อมีการร้องขอ ผู้เล่นมีหน้าที่ต้องให้ข้อมูลที่จำเป็นทั้งหมดแก่เรา ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงชื่อ-นามสกุล รายละเอียดการติดต่อ วันเกิด ที่อยู่อาศัย และรูปถ่าย

2.8.5.1 ชื่อเล่น

ผู้เล่นได้รับอนุญาตให้ใช้เฉพาะชื่อเล่นอย่างเป็นทางการของตนเองตามที่ส่งมาระหว่างการลงทะเบียน - โดยไม่มีการเพิ่มเติมใดๆ - ในระหว่างการแข่งขัน ESL ชื่อเล่นทั้งหมดจะต้องสอดคล้องกับหลักจรรยาบรรณ ESL อาจปฏิเสธชื่อเล่นซึ่งมีประเด็นทางการเมือง ศาสนา หรือเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมตามที่ ESL ตัดสิน

2.8.5.1.1 ชื่อ สัญลักษณ์ และผู้สนับสนุน

ESL ขอสงวนสิทธิ์ในการห้ามใช้ชื่อและ/หรือสัญลักษณ์ที่ไม่ต้องการในการแข่งขัน โดยทั่วไปคำหรือสัญลักษณ์ที่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายจะถูกห้ามเว้นแต่เจ้าของจะอนุญาต ไม่อนุญาตให้มีการโฆษณาหรือส่งเสริมการขายผู้สนับสนุนที่เป็นที่รู้จักแต่เพียงอย่างเดียวหรืออย่างกว้างขวางในเรื่องสื่อลามก การใช้ยาเสพติด หรือดื่มและผลิตภัณฑ์สำหรับผู้ใหญ่หรือผู้บรรลุนิติภาวะอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน 2024 Pokémon GO WCS รอบคัดเลือกเอเชีย

2.8.5.2 บัญชีผู้เล่น

สมาชิกที่เข้าร่วมทุกคนจะต้องส่งข้อมูลบัญชี Pokémon GO ควบคู่ไปกับข้อมูลรายชื่อโปเกมอนอย่างถูกต้องบนแพลตฟอร์มการแข่งขันในระหว่างการลงทะเบียน ในกรณีที่สมาชิกที่เข้าร่วมไม่มีบัญชี start.gg จำเป็นต้องสร้างบัญชีก่อนดำเนินการลงทะเบียนต่อ ผู้เล่นมีหน้าที่รับผิดชอบในการรับรองความถูกต้องและครบถ้วนของข้อมูลที่ส่งมา การไม่ปฏิบัติตามข้อกำหนดเหล่านี้ อาจส่งผลให้การลงทะเบียนไม่สมบูรณ์

2.8.5.2.1 การใช้บัญชีผู้เล่นที่ถูกต้อง

- ผู้เล่นต้องใช้บัญชี start.gg และบัญชี Pokémon GO เพียงบัญชีเดียวในระหว่างการแข่งขัน
- หากผู้เล่นสอง (2) คนที่มีชื่อบัญชีเหมือนกันเข้าร่วมการแข่งขันเดียวกันในเวลาเดียวกันโดยประมาณ ผู้เล่นควรทำงานร่วมกับผู้ดูแลการแข่งขันเพื่อหาทางไกลเกลี่ย หากไม่พบทางไกลเกลี่ย ชื่อบัญชียุ่านั้นจะไม่ได้ได้รับอนุญาตสำหรับผู้เล่นทั้งสองคน และทั้งคู่จะต้องเลือกชื่อบัญชีใหม่ที่สอดคล้องกับแนวทางเหล่านี้
- ESL ขอสงวนสิทธิ์ในการปฏิเสธหรือเพิกถอนการใช้ชื่อบัญชีไม่ว่าด้วยเหตุผลใดก็ตาม
- หลังจากได้รับการยอมรับให้เข้าร่วมการแข่งขันแล้ว ผู้เล่นจะไม่ได้ได้รับอนุญาตให้เปลี่ยนรหัสแอดเดรส Pokémon GO

2.8.5.2.2 การเล่นเกมด้วยบัญชีที่ไม่ถูกต้อง

ผู้เล่นไม่ได้ได้รับอนุญาตให้เล่นเกมด้วยบัญชีเกมอื่นนอกเหนือจากบัญชีที่ส่งมาระหว่างการลงทะเบียน บัญชีเกมที่ไม่ถูกต้องอาจนำไปสู่การลงโทษตามที่ระบุไว้ในส่วนที่ 1.4 ของกฎการแข่งขันนี้

2.8.5.2.3 ห้ามเปลี่ยนชื่อบัญชี

หลังจากสิ้นสุดระยะเวลาการลงทะเบียน ผู้เล่นจะไม่ได้ได้รับอนุญาตให้เปลี่ยนบัญชีหรือชื่อบัญชีของตน กฎนี้อาจได้รับการยกเว้นเป็นกรณีพิเศษเท่านั้น โดยขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้ดูแลการแข่งขัน

2.8.6 ผู้เล่นที่ผ่านการรับรองการแข่งขันชิงแชมป์โลกโปเกมอน

หากผู้เล่นมีส่วนร่วมในทัวร์นาเมนต์อื่นหรือผ่านเข้ารอบการแข่งขันชิงแชมป์โลกโปเกมอน ปี 2024 ผ่านทัวร์นาเมนต์อื่นก่อนหน้านี้แล้ว ผู้เล่นจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันนี้

2.8.7 ข้อมูลการเดินทาง

ผู้เล่นทุกคนจะต้องมีเอกสารการเดินทางที่ถูกต้อง เพื่อให้แน่ใจว่ามีความพร้อมสำหรับการเดินทางก่อนเข้าร่วม โดยเฉพาะอย่างยิ่งหนังสือเดินทางต้องมีอายุอย่างน้อย 6 เดือนก่อนออกเดินทาง

2.9 การรับค่าเชิญและการโอนสิทธิ์

หากผู้เล่นมาเข้าร่วมรอบเพลย์ออฟระดับภูมิภาคหรือมาเข้าร่วมการแข่งขันชิงแชมป์โลกโปเกมอนปี 2024 ตามค่าเชิญ ไม่ได้ด้วยเหตุใดก็ตาม ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงเพราะเหตุผลส่วนตัวหรือเพราะเดินทางไม่ได้ ในกรณีเช่นนี้จะไม่มี การโอนค่าเชิญให้กับผู้เล่นคนอื่น ถือว่าค่าเชิญนั้นเป็นโมฆะ และจะไม่มีข้อเสนอมอบให้สำหรับผู้ที่อยู่ลำดับถัดไป

3 การแข่งขัน

3.1. ระยะเวลาการแข่งขัน

การแข่งขัน 2024 Pokémon GO WCS รอบคัดเลือกเอเชีย จะครอบคลุมภูมิภาคทางภูมิศาสตร์ที่แตกต่างกันหก (6) แห่ง ดังที่ระบุไว้ในส่วนที่ 1.3 แต่ละภูมิภาคจะเป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันอิสระของตนเอง โดยแต่ละช่วงจะประกอบด้วยสองช่วงหลัก: รอบคัดเลือกระดับภูมิภาคและรอบเพลย์ออฟระดับภูมิภาค

3.1.2 รอบคัดเลือกระดับภูมิภาค

ในรอบคัดเลือกระดับภูมิภาค ผู้เล่นจะมีส่วนร่วมในการแข่งขันระบบสวิส โดยแต่ละรอบจะเป็นแบบชนะสองต่อสาม (ชนะ 2 ใน 3) จำนวนผู้เล่นสูงสุดถูกจำกัดไว้ที่ 256 คน โดยยึดตามหลักมาก่อนได้ก่อน สิ่งสำคัญที่ควรทราบคือการลงทะเบียนครั้งแรกเพียงอย่างเดียวไม่ได้รับประกันตำแหน่งที่ปลอดภัยในรอบคัดเลือกระดับภูมิภาค การยืนยันการเข้าร่วมครั้งสุดท้ายขึ้นอยู่กับ การส่งข้อมูลลงทะเบียนที่ถูกต้องตามที่ระบุไว้ในส่วนที่ 2.8.5.2 ผู้เล่นจะได้รับการยืนยันการเข้าร่วมอย่างเป็นทางการผ่านทางอีเมลจากผู้จัดการแข่งขัน ซึ่งจะทำหน้าที่เป็นการตรวจสอบขั้นสุดท้ายสำหรับตำแหน่งของคุณในการแข่งขัน จำนวนรอบที่ดำเนินการจะขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เล่นทั้งหมดที่ลงทะเบียนสำหรับแต่ละทัวร์นาเมนต์ ตามที่ระบุไว้ด้านล่าง:

- ผู้เล่น 9 - 16 คน: 4 รอบ
- ผู้เล่น 17 - 32 คน: 5 รอบ
- ผู้เล่น 33 - 64 คน: 6 รอบ
- ผู้เล่น 65 - 128 คน: 7 รอบ
- ผู้เล่น 129 - 256 คน: 8 รอบ

ภูมิภาค	จำนวนผู้ผ่านเข้ารอบระดับภูมิภาค	ผู้เล่นที่ผ่านเข้ารอบจากแต่ละรอบคัดเลือกระดับภูมิภาค	ผู้เล่นทั้งหมดในรอบเพลย์ออฟระดับภูมิภาค
เกาหลีใต้	2	8 อันดับแรก	16
อินเดีย	2	8 อันดับแรก	16
APAC	1	16 อันดับแรก	16
อินโดนีเซีย	1	16 อันดับแรก	16
ไต้หวัน	1	16 อันดับแรก	16

ไทย	1	16 อันดับแรก	16
-----	---	--------------	----

ตามที่ระบุไว้ในตารางข้างต้น ประเทศเกาหลีใต้และประเทศอินเดียจะแยกกันจัดการแข่งขันรอบคัดเลือกระดับภูมิภาคออกเป็นสอง (2) รายการ โดยผู้เล่นที่มีสิทธิ์เลือกลงทะเบียนรอบคัดเลือกระดับภูมิภาคเพียงหนึ่ง (1) รายการเท่านั้น และจะได้รับแจ้งข้อมูลเพิ่มเติมว่า ผู้เล่นอันดับสูงสุดจากรอบคัดเลือกระดับภูมิภาครายการที่ 1 จะอยู่ในสายที่มีอันดับสูงกว่าผู้เล่นจากรอบคัดเลือกระดับภูมิภาครายการที่ 2 ในรอบเพลย์ออฟ ตามที่ระบุไว้ในกฎการแข่งขันส่วนที่ 3.1.4.2.1

3.1.2.1 ไทเบรกเกอร์

ในระหว่างรอบคัดเลือกระดับภูมิภาคแบบสวิส การจัดสรรคะแนนจะเป็นดังนี้: การชนะแมตช์จะได้รับ 1 คะแนน การชนะในเกมจะได้รับ 1 คะแนน และการบาย (ชนะโดยปริยาย) จะได้รับ 1 คะแนนเช่นกัน คะแนนสะสมทั้งหมดที่ได้รับจะถูกกำหนดให้เป็น "คะแนนสวิส" คะแนนสวิสจะถือเป็นพื้นฐานในการพิจารณาอันดับขั้นสุดท้ายของรอบคัดเลือกระดับภูมิภาคแบบสวิส ในกรณีที่เสมอกัน เกณฑ์ไทเบรกต่อไปนี้จะถูกนำมาใช้เพื่อพิจารณาอันดับผู้เล่น:

- I. จำนวนแมตช์ที่ชนะทั้งหมด (MW): จำนวนแมตช์ทั้งหมดที่ผู้เล่นชนะ ผู้เล่นที่มี MW สูงกว่าจะได้รับการจัดอันดับที่สูงกว่า
- II. เปอร์เซนต์ในการชนะเกม (GW%): เปอร์เซนต์ของเกมที่ชนะในแต่ละแมตช์ ผู้เล่นที่มีเปอร์เซนต์ในการชนะเกมสูงกว่าจะได้รับการจัดอันดับที่สูงกว่า
- III. เปอร์เซนต์ในการชนะเกมของฝ่ายตรงข้าม (OGW%): คำนี้นสะท้อนถึงเปอร์เซนต์ในการชนะเกมโดยเฉลี่ยของฝ่ายตรงข้ามของผู้เล่น ซึ่งเป็นการวัดความแข็งแกร่งของการแข่งขันที่ต้องเผชิญ OGW% ที่สูงกว่าบ่งชี้ว่าผู้เล่นได้เผชิญหน้ากับคู่ต่อสู้ที่ท้าทายได้ดีกว่าโดยรวม และด้วยเหตุนี้จึงจะได้รับอันดับที่สูงขึ้น
- IV. ตัวต่อตัว (H2H): H2H หมายถึงคะแนนโดยรวมของคุณวัดกับคะแนนโดยรวมของฝ่ายตรงข้ามได้ดีเพียงใด เมื่อจำเป็นต้องหาทางเพื่อไทเบรก โดยทั่วไปคะแนนตัวต่อตัวจะจำเป็นเมื่อเกณฑ์อื่นๆ ทั้งหมดไม่สามารถตัดสินผลการเสมอกัน

หากยังคงเสมอกันในกลุ่มผู้เล่นอันดับต้นๆ ที่ผ่านเข้าสู่อันดับต่อไปหลังจากใช้เกณฑ์ข้างต้นทั้งหมดแล้ว จะมีการแข่งแมตช์ตัดสินใครชนะได้ก่อน 1 รายการ (Bo1) ระหว่างผู้เล่นที่เสมอกัน ในกรณีที่ไม่มีผู้เล่นหลายคนเสมอในตำแหน่งเดียวกัน จะมีการสร้างวงแข่งรอบเดียว (Bo1) แบบแพ็คค้อออกเพื่อกำหนดอันดับขั้นสุดท้าย

3.1.3 รอบเพลย์ออฟระดับภูมิภาค

ในระหว่างรอบเพลย์ออฟระดับภูมิภาค ผู้เล่น 16 อันดับแรกจากแต่ละภูมิภาคจะแข่งขันกันในรูปแบบแพ็คสองครั้งคัดออกและดำเนินการแข่งขันในรูปแบบชนะสองในสาม (Bo3) แต่สำหรับรอบชิงชนะเลิศ หรือ Grand Final จะมีการรีเซ็ตสายการแข่งขัน หรือ Bracket Reset หากผู้เล่นที่มาจากการแข่งขันสายล่างชนะในการแข่งขัน Best-of-3 แรก ทั้งนี้ ผู้เล่นที่มีผลงานสูงสุดจากแต่ละภูมิภาคจะได้รับค่าเชิญให้เข้าร่วมการแข่งขันชิงแชมป์โลกโปเกมอน ปี 2024 การจัดสรรผู้เล่นต่อภูมิภาค ซึ่งมีรายละเอียดตามตารางด้านล่าง:

ภูมิภาค	จำนวนผู้เล่นที่มีคุณสมบัติ	รางวัลสำหรับการเดินทาง
เกาหลีใต้	4	1
อินเดีย	4	1
APAC	2	1
อินโดนีเซีย	2	1
ไต้หวัน	2	1
ไทย	2	1

3.1.3.1 รางวัลสำหรับการเดินทาง

หากคุณได้รับค่าเชิญ (ต่อไปนี้จะเรียกว่า "รางวัลสำหรับการเดินทาง") นอกเหนือจากสิทธิ์ในการเข้าร่วมในการแข่งขันชิงแชมป์โลกโปเกมอนปี 2024 คุณสามารถเข้าร่วมได้โดยไม่ต้องแบกรับค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปกลับ ค่าที่พัก ฯลฯ จากสนามบินที่ใกล้กับสถานที่จัดงานที่สุด (โฮโนลูลู ฮาวาย) (* อย่างไรก็ตาม ส่วนนี้จำกัดอยู่ในขอบเขตที่กำหนดโดยบริษัท Pokémon ผู้จัดงานจะจัดเตรียมตั๋วเครื่องบินและที่พักทั้งหมด ผู้เล่นที่ได้รับรางวัลสำหรับการเดินทาง ควรปฏิบัติตามคำแนะนำของผู้ดูแลการแข่งขันและให้ข้อมูลที่จำเป็นสำหรับการจอง โปรดรอการติดต่อจากผู้ดูแลการแข่งขัน)

3.1.4 การจัดอันดับผู้เล่น

การจัดอันดับผู้เล่น หรือ Seeding คือวิธีจัดผู้เล่นในตารางการแข่งขัน ซึ่งจะถูกกำหนดไว้ล่วงหน้า

3.1.4.1 การจัดอันดับผู้เล่นในรอบคัดเลือกระดับภูมิภาค

การจัดลำดับผู้เล่นจะถูกสุ่ม เพื่อให้เกิดความเท่าเทียมกันมากที่สุดในการแข่งขันต่อผู้เล่นทุกคน

3.1.4.2 การจัดอันดับผู้เล่นในเพลย์ออฟระดับภูมิภาค

หลังจากจบการแข่งขันรอบคัดเลือกระดับภูมิภาคแล้ว จะมีการจัดอันดับผู้เล่นโดยยึดจากผลงานในการแข่งขันรอบคัดเลือกระดับภูมิภาค ซึ่งจะเป็นการจัดลำดับจากผลงานที่ผู้เล่นแต่ละคนทำไว้ในรอบที่ผ่านมา

3.1.4.2.1 การจัดอันดับผู้เล่นในรอบเพลย์ออฟระดับภูมิภาคของเกาหลีใต้ และอินเดีย

ในส่วนของการแข่งขันของเกาหลีใต้ และอินเดีย จะมีการแข่งขันรอบคัดเลือกระดับภูมิภาคแยกออกเป็น 2 ครั้ง โดยจะมีการจัดลำดับผู้เล่นในรอบชิงชนะเลิศระดับภูมิภาคทั้งหมด 16 คน ดังนี้:

- ผู้เล่น 8 อันดับแรกในการแข่งขันรอบคัดเลือกระดับภูมิภาคครั้งที่หนึ่ง จะถูกจัดอันดับเป็นอันดับที่ 1 ถึงอันดับที่ 8
- ผู้เล่น 8 อันดับแรกในการแข่งขันรอบคัดเลือกระดับภูมิภาคครั้งที่หนึ่ง จะถูกจัดอันดับเป็นอันดับที่ 9 ถึงอันดับที่ 16

3.2. ระยะเวลาการแข่งขัน

ตารางการแข่งขันได้รับการจัดโครงสร้างเพื่อส่งมอบประสบการณ์การแข่งขันที่ราบรื่น ขอแนะนำให้ผู้เล่นปฏิบัติตามตารางเวลาที่กำหนดไว้สำหรับภูมิภาคของตน ผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ในการแก้ไขกำหนดการหากจำเป็น และการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวจะได้รับแจ้งไปยังผู้เล่นทุกคนทันทีผ่านวิธีการสื่อสารตามที่ระบุไว้ในส่วนที่ 2.7 ด้านล่างนี้คือกำหนดการที่แบ่งตามภูมิภาค:

- **รอบคัดเลือกเอเชียแปซิฟิก** (มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ ฮองกง):
 - เปิดลงทะเบียน: วันเสาร์ที่ 6 เมษายน 2024 เวลา 10:00 น. SGT/HKT/PST/MST (GMT+8)
 - ปิดการลงทะเบียน: วันพุธที่ 17 เมษายน 2024 เวลา 12:00 น. SGT/HKT/PST/MST (GMT+8)
 - รอบคัดเลือก: วันอาทิตย์ที่ 21 เมษายน 2024 เวลา 14:00 น. SGT/HKT/PST/MST (GMT+8)
 - รอบตัดสิน: วันอาทิตย์ที่ 12 พฤษภาคม 2024 เวลา 14:00 น. SGT/HKT/PST/MST (GMT+8)
- **รอบคัดเลือกอินเดีย**
 - รอบคัดเลือก #1
 - เปิดลงทะเบียน: วันเสาร์ที่ 23 มีนาคม 2024 เวลา 10.00 น. IST (GMT+5:30)
 - ปิดการลงทะเบียน: วันพุธที่ 3 เมษายน 2024 เวลา 12:00 น. IST (GMT+5:30)
 - รอบคัดเลือก: วันเสาร์ที่ 6 เมษายน 2024 เวลา 14:00 น. IST (GMT+5:30)
 - รอบคัดเลือก #2
 - เปิดลงทะเบียน: วันเสาร์ที่ 6 เมษายน 2024 เวลา 20:00 น. IST (GMT+5:30) (กำหนดไว้ชั่วคราว ขึ้นอยู่กับการสรุปรอบคัดเลือก #1)
 - ปิดการลงทะเบียน: วันพฤหัสบดีที่ 11 เมษายน 2024 เวลา 12:00 น. IST (GMT+5:30)
 - รอบคัดเลือก: วันอาทิตย์ที่ 14 เมษายน 2024 เวลา 14:00 น. IST (GMT+5:30)

- รอบตัดสิน: วันเสาร์ที่ 27 เมษายน 2024 เวลา 14:00 น. IST (GMT+5:30)
- **รอบคัดเลือกอินโดนีเซีย:**
 - เปิดลงทะเบียน: วันเสาร์ที่ 30 มีนาคม 2024 เวลา 10.00 น. WIB (GMT+7)
 - ปิดการลงทะเบียน: วันพุธที่ 10 เมษายน 2024 เวลา 12:00 น. WIB (GMT+7)
 - รอบคัดเลือก: วันอาทิตย์ที่ 14 เมษายน 2024 เวลา 14:00 น. WIB (GMT+7)
 - รอบตัดสิน: วันอาทิตย์ที่ 5 พฤษภาคม 2024 เวลา 14:00 น. WIB (GMT+7)
- **รอบคัดเลือกเกาหลีใต้**
 - รอบคัดเลือก #1
 - เปิดลงทะเบียน: วันเสาร์ที่ 13 เมษายน 2024 เวลา 10:00 น. KST (GMT+9)
 - ปิดการลงทะเบียน: วันพุธที่ 24 เมษายน 2024 เวลา 12:00 น. KST (GMT+9)
 - รอบคัดเลือก: วันเสาร์ที่ 27 เมษายน 2024 เวลา 14:00 น. KST (GMT+9)
 - รอบคัดเลือก #2
 - เปิดลงทะเบียน: วันเสาร์ที่ 27 เมษายน 2024 เวลา 20:00 น. KST (GMT+9) (กำหนดไว้ชั่วคราว ขึ้นอยู่กับการสิ้นสุดรอบคัดเลือก #1)
 - ปิดการลงทะเบียน: วันพฤหัสบดีที่ 2 พฤษภาคม 2024 เวลา 12:00 น. KST (GMT+9)
 - รอบคัดเลือก: วันอาทิตย์ที่ 5 พฤษภาคม 2024 เวลา 14:00 น. KST (GMT+9)
 - รอบตัดสิน: วันเสาร์ที่ 18 พฤษภาคม 2024 เวลา 14:00 น. KST (GMT+9)
- **รอบคัดเลือกไต้หวัน:**
 - เปิดลงทะเบียน: วันเสาร์ที่ 27 เมษายน 2024 เวลา 10:00 น. TWT (GMT+8)
 - ปิดการลงทะเบียน: วันพุธที่ 8 พฤษภาคม 2024 เวลา 12:00 น. TWT (GMT+8)
 - รอบคัดเลือก: วันอาทิตย์ที่ 12 พฤษภาคม 2024 เวลา 14:00 น. TWT (GMT+8)
 - รอบตัดสิน: วันเสาร์ที่ 25 พฤษภาคม 2024 เวลา 14:00 น. TWT (GMT+8)
- **รอบคัดเลือกประเทศไทย:**
 - เปิดลงทะเบียน: วันเสาร์ที่ 23 มีนาคม 2024 เวลา 10.00 น. ICT (GMT+7)
 - ปิดการลงทะเบียน: วันพุธที่ 3 เมษายน 2024 เวลา 12:00 น. ICT (GMT+7)
 - รอบคัดเลือก: วันเสาร์ที่ 6 เมษายน 2024 เวลา 14.00 น. ICT (GMT+7)
 - รอบตัดสิน: วันอาทิตย์ที่ 21 เมษายน 2024 เวลา 14.00 น. ICT (GMT+7)

3.2.1 การเริ่มการแข่งขัน

นัดแรกของวันแข่งขันทั้งหมดมีกำหนดเริ่มเวลา 14:00 น. ตามเวลาท้องถิ่นสำหรับภูมิภาคที่เกี่ยวข้อง

3.2.2 ระยะเวลาของแต่ละรอบ

แต่ละรอบจะมีเวลากำหนดไว้ในการแข่งขัน 45 นาที ผู้เล่นจะต้องเล่นการแข่งขันแต่ละนัดให้จบภายในระยะเวลารอบละ 45 นาทีตามที่กำหนด อย่างไรก็ตาม หากการแข่งขันขยายออกไปเลยช่วงเวลานี้ ผู้ดูแลการแข่งขันอาจให้การขยายเวลาตามดุลยพินิจและความเหมาะสม การรับผิดชอบต่อความล่าช้าที่เกิดจากผู้เล่นอาจส่งผลให้ต้องดำเนินการตามมาตรการที่ระบุไว้ในส่วนที่ 1.4 ในกรณีที่ผู้เล่นคนใดคนหนึ่งไม่พร้อมทำการแข่งขัน หรือไม่มีการดำเนินการแข่งขัน และไม่มีเหตุผลที่เหมาะสม อาจกำหนดผู้ชนะโดยกระบวนการคัดเลือกแบบสุ่มตามที่ผู้ดูแลการแข่งขันเห็นสมควร

3.2.3 ช่วงเวลาที่เปิดให้ลงทะเบียน

ช่วงเวลาที่เปิดให้ลงทะเบียนสำหรับการแข่งขันของแต่ละภูมิภาคจะเปิดและปิดตามเวลาที่กำหนด การยืนยันการเข้าร่วมขั้นสุดท้ายขึ้นอยู่กับกรตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ส่งมาในระหว่างการลงทะเบียน และจะได้รับการยืนยันอย่างเป็นทางการผ่านทางอีเมลจากผู้จัดการแข่งขัน

4 กฎของเกม

4.1 เวอร์ชันเกม

ผู้เล่นทุกคนจะต้องติดตั้งเกมเวอร์ชันล่าสุดเพื่อเข้าร่วมการแข่งขันที่จัดโดย ESL และจะต้องติดตั้งการอัปเดตก่อนที่การแข่งขันจะเริ่ม

4.1.2 เวอร์ชัน

การแข่งขันออนไลน์ทั้งหมดจะเล่นในเวอร์ชันล่าสุดบนเซิร์ฟเวอร์ปกติ (Live Server) ณ เวลาที่มีการแข่งขัน

4.2 บั๊กในเกม

ในกรณีที่ผู้เล่นพบกับบั๊ก จะอนุญาตให้เล่นใหม่ก็ต่อเมื่อตรงตามเงื่อนไขต่อไปนี้ทั้งหมด:

- บั๊กนี้ทำให้เกมพังและทำให้ผู้เล่น (หรือผู้เล่นหลายคน) ไม่สามารถเล่นเกมได้ตามปกติ รายการปัญหาโดยสังเขปที่เกี่ยวข้องกับ GO Battle League ที่ทราบในปัจจุบันสามารถพบได้ที่หน้า "ปัญหาที่ทราบของ GO Battle League" อย่างเป็นทางการที่ <https://niantic.helpshift.com/hc/en/6-pokemon-go/faq/2699-go-battle-league-known-issues-1598471929>
- ผู้ดูแลการแข่งขันจะต้องได้รับแจ้งบั๊กทันทีที่เกิดขึ้น
- บั๊กไม่ได้ถูกเปิดเล่นด้วยเจตนาร้ายของผู้เล่น ในกรณีนี้ ขึ้นอยู่กับความรุนแรงของผลกระทบที่เกิดขึ้น ผู้ดูแลการแข่งขันอาจต้องใช้มาตรการตามที่ระบุไว้ในส่วนที่ 1.4

ในกรณีที่ผู้เล่นพบจุดบกพร่องที่ทำให้เกมพัง ไม่ว่าจะระบุไว้อยู่ในหน้า "ปัญหาที่ทราบของ GO Battle League" หรือไม่ก็ตาม ผู้เล่นจะต้องแสดงหลักฐานที่สำคัญเพื่อรับรองข้อผิดพลาดที่อ้างถึง ทั้งในรูปแบบของภาพหน้าจอที่ชัดเจนหรือบันทึกวีดิโอที่แสดงให้เห็นถึงผลกระทบของบั๊กต่อการเล่นเกมตามปกติ

4.3 การตั้งค่าเกม

- ประเภทเกม: การต่อสู้ 1vs1
 - แข่งขันใน Great League (CP Limit 1500)
- โหมดการเล่น: ออนไลน์

4.3.1 การปฏิบัติตามการตั้งค่าเกม

การแข่งขันทั้งหมดจะต้องดำเนินการด้วยการตั้งค่าที่ถูกต้องตามกฎของการแข่งขัน การไม่ปฏิบัติตามการตั้งค่าเหล่านี้ อาจทำให้มีมาตรการทางการบริหาร ซึ่งรวมถึงโอกาสการกลับผลการแข่งขันหรือการลงโทษตามที่ระบุไว้ในส่วนที่ 1.4

4.3.2 คำตัดสินเกี่ยวกับทีมต่อสู้

- ผู้เล่นจะแข่งขันโดยใช้โปเกมอน 6 ตัว (ทีมต่อสู้) ที่ลงทะเบียนไว้ก่อนเริ่มการแข่งขัน ไม่อนุญาตให้ใช้โปเกมอนที่ไม่ได้ลงทะเบียน
- ทีมต่อสู้สามารถมีโปเกมอนตัวเดียวกันได้สูงสุดหนึ่งตัว โปเกมอนที่มีลักษณะโปเกมอนหลายแบบ (เช่น Sunny Castform และ Rainy Castform, หรือ Geodude และ Alolan Geodude) จะถือว่าเป็นโปเกมอนตัวเดียวกัน
- ผู้เล่นจะต้องเลือกปาร์ตี้ที่เป็นโปเกมอน 3 ตัวจากทีมต่อสู้ก่อนที่การต่อสู้จะเริ่มขึ้น หากผู้เล่นไม่สามารถเลือกโปเกมอนที่เข้าเกณฑ์ 3 ตัวสำหรับการแข่งขันใดๆ ของตน พวกเขาจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน
- ไม่สามารถเปลี่ยนทีมต่อสู้ที่ลงทะเบียนได้จนกว่าการแข่งขันจะจบลง ห้ามทำการเปลี่ยนแปลงใดๆ เกี่ยวกับโปเกมอนในทีมต่อสู้ เช่น strengthening, evolving, changing charge moves, unlocking charge moves, purifying, หรือไม่อนุญาตให้มีการเปลี่ยน Form ของโปเกมอนที่เป็น Regional Form

- สามารถเพิ่ม "Best Buddy" ที่มี Boosted CP ในทีมต่อสู้ได้ โปเกมอนจะต้องลงทะเบียนร่วมกับ Boosted CP และไม่สามารถเปลี่ยน Pokémon ที่มี Boosted CP ได้ในระหว่างการแข่งขัน
- ผู้เล่นสามารถใช้โปเกมอนชาโดว์และโปเกมอนชาวสะอาดได้ หากผู้เล่นระบุว่าเป็นโปเกมอนชาโดว์และโปเกมอนชาวสะอาด เมื่อลงทะเบียนทีมต่อสู้
- โปเกมอนต่อไปนี้ไม่ได้รับอนุญาตให้ลงทะเบียนในทีมต่อสู้ของคุณ
 - เมตามอน, นูเคนิน, โปเกมอนที่วิวัฒนาการเมก้า, ไคออกาตันก้าเน็ด, กราดอนตันก้าเน็ด, ฟรีเซอร์ (ร่างกัลลาร์), ธันวาคม (ร่างกัลลาร์), ไฟเยอร์ (ร่างกัลลาร์), เมเคลิล, โกโกท
- หากพบว่าผู้เล่นไม่ปฏิบัติตามข้อกำหนดใดๆ โปเกมอนที่ลงทะเบียนไว้ไม่ตรงตามข้อกำหนดจะถือว่าไม่มีสิทธิ์ที่จะเข้าร่วมการแข่งขันนี้ โปเกมอนที่ไม่มีสิทธิ์จะไม่ได้รับอนุญาตให้เข้าร่วมการต่อสู้ใดๆ และไม่สามารถแทนด้วยโปเกมอนตัวอื่นที่มีคุณสมบัติเหมาะสมเมื่อการแข่งขันเริ่มขึ้นแล้ว

4.4 การเริ่มการต่อสู้

เนื้อหาส่วนนี้สรุปขั้นตอนในการค้นหาคู่ต่อสู้และเริ่มการแข่งขัน

4.4.1 การค้นหาคู่ต่อสู้ของคุณ

ผู้เล่นจำเป็นต้องใช้หน้าแชทเมตซ์แพลตฟอร์มการแข่งขันเพื่อสื่อสารกับคู่ต่อสู้ในระหว่างการแข่งขัน ก่อนการแข่งขันจะมี "ฐานข้อมูลสาธารณะ" ที่ครอบคลุมซึ่งประกอบด้วยชื่อเทรนเนอร์ของผู้เล่น รหัส และผู้เล่นตัวจริงของโปเกมอนทั้งหมด ฐานข้อมูลนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงหลักสำหรับผู้เล่นในการระบุและมีส่วนร่วมกับคู่ต่อสู้ของตน

4.4.2 การเริ่มการแข่งขัน

ในการเริ่มการแข่งขัน ผู้เล่นจะต้องตรวจสอบให้แน่ใจก่อนว่าพวกเขาได้เปิดใช้งานตัวเลือกเพื่อรับการทำสัจากเพื่อน การตั้งค่านี้สามารถพบได้โดยไปที่ "การตั้งค่า" เลือก "ทั่วไป" และเปิดใช้งาน "อนุญาตการทำสักับเพื่อน" ในเกม

4.4.2.1 ความรับผิดชอบในการเริ่มการต่อสู้

ผู้เล่นที่มีชื่ออยู่ด้านบนสุดของสายการแข่งขันแต่ละแมตซ์ จะได้รับมอบหมายให้รับผิดชอบการเริ่มการแข่งขัน ผู้เล่นนี้จะต้องส่งคำขอเป็นเพื่อนไปยังฝ่ายตรงข้าม โดยใช้ชื่อเทรนเนอร์และรหัสจากฐานข้อมูลสาธารณะ

4.4.2.2 การสื่อสารระหว่างการแข่งขัน

ในขณะที่วิธีการสื่อสารหลักในระหว่างการแข่งขัน ไม่ว่าจะระหว่างฝ่ายตรงข้ามหรือเพื่อขอความช่วยเหลือ ควรเป็นการแชทเมตซ์แพลตฟอร์มการแข่งขัน ผู้เล่นอาจอ้างอิงถึง Discord ID ของฝ่ายตรงข้ามที่ให้ไว้ในฐานข้อมูลสาธารณะเพื่อการสื่อสารเพิ่มเติมได้ หากจำเป็น โปรดดูรายละเอียดเพิ่มเติมในส่วนที่ 2.7.3

4.4.3 ผู้เล่นไม่ทำการแข่งขัน / ไม่ปรากฏตัว

ผู้เล่นจะมีเวลา 10 นาทีจากเวลาเริ่มต้นการแข่งขันที่กำหนดไว้ (เวลาเริ่มการแข่งขัน + 10 นาที) เพื่อแสดงตัวเข้าร่วมการแข่งขัน การมาถึงเกินระยะเวลา 10 นาทีนี้จะถือเป็นการ "ไม่ปรากฏตัว" และจะถูกปรับแพ้

4.4.3.1 ขั้นตอนสำหรับการอ้างสิทธิ์ชนะโดยปริยาย

หากคู่ต่อสู้ไม่ปรากฏตัวภายในเวลาที่กำหนดหรือจใจออกจากเกมก่อนที่จะจบเกม หรือสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกัน ผู้เล่นปัจจุบันจะต้องแจ้งผู้ดูแลการแข่งขันทันทีผ่านฟังก์ชัน "ขอผู้ดูแล" ในกล่องแชทเมตซ์แพลตฟอร์มการแข่งขัน หากต้องการอ้างสิทธิ์ชนะโดยปริยายอย่างเป็นทางการ (หมายถึงการชนะการแข่งขัน 2-0 สำหรับการแข่งขันแบบชนะ 2 ใน 3) ผู้เล่นปัจจุบันจะต้องแสดงหลักฐานว่าฝ่ายตรงข้ามไม่อยู่หรือออกจากเกมก่อนเวลาตามที่ระบุไว้ในส่วนที่ 4.8

4.4.3.2 ข้อยกเว้นสำหรับการไม่อยู่ชั่วคราว

ในกรณีที่ผู้เล่นปรากฏตัวในเวลาเริ่มต้น แต่จำเป็นต้องออกชั่วคราวเนื่องจากปัญหาแรงดัน ไม่ถือเป็น "ไม่ปรากฏตัว" หากพวกเขา กลับมาภายใน 15 นาทีนับจากเวลาเริ่มการแข่งขัน (เวลาเริ่มการแข่งขัน + 15 นาที) ระยะเวลาเพื่อนนี้ตั้งไว้

เพื่อรองรับสถานการณ์ที่ไม่คาดฝัน แนะนำให้ผู้เล่นหลีกเลี่ยงที่จะหาประโยชน์จากข้อบกพร่องนี้ การใช้การผ่อนผันนี้ในทางที่ผิดเพื่อผลประโยชน์ที่ไม่เหมาะสมหรือทำให้เกิดความล่าช้า จะได้รับการตรวจสอบอย่างใกล้ชิด และอาจส่งผลให้เกิดการดำเนินการทางวินัยตามส่วนที่ 1.4

4.5 ขั้นตอนการแข่งขัน

4.5.1 การเปิดเผยทีมต่อสู้

ก่อนที่จะเริ่มการต่อสู้แต่ละครั้ง ผู้เล่นสามารถเลือกเปิดเผยองค์ประกอบของทีมต่อสู้ของตนอย่างโปร่งใสแก่คู่ต่อสู้ได้ รวมถึงชื่อโปเกมอน พลังการต่อสู้ (CP) และท่าต่างๆ เมื่อผู้เล่นทั้งสองคนยืนยันทีมต่อสู้ร่วมกันแล้ว ผู้เล่นสามารถเริ่มการเลือกโปเกมอนสามตัวเพื่อเริ่มการต่อสู้ได้

4.5.2 การเปลี่ยนปาร์ตี้

หลังจากสิ้นสุดแต่ละเกม ผู้เล่นจะได้รับอนุญาตให้เลือกปาร์ตี้ของตนใหม่จากภายในทีมต่อสู้ที่เปิดเผยล่วงหน้าสำหรับเกมถัดไป เพื่อให้สามารถปรับเปลี่ยนกลยุทธ์ระหว่างเกมได้

4.5.3 การแก้ไขปัญหาก่อนการแข่งขัน

ผู้เล่นจะต้องดำเนินการเชิงรุกและแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้น รวมถึงปัญหาการเชื่อมต่อหรือฮาร์ดแวร์ ก่อนที่จะเริ่มการแข่งขัน หากล้มเหลวในการรับประกันการตั้งค่าที่เสถียรและใช้งานได้ อาจนำไปสู่การลงโทษตามที่ระบุไว้ในส่วนที่ 1.4 ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้ดูแลการแข่งขัน มาตรการป้องกันล่วงหน้ามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการรักษาความสมบูรณ์และความต่อเนื่องของการแข่งขัน

4.5.4 ผลการแข่งขัน

- ผู้เล่นที่สามารถชนะโปเกมอนของคู่ต่อสู้ได้ทั้งหมด จะได้รับการประกาศให้เป็นผู้ชนะในเกม
- ในกรณีที่ผู้ชนะไม่ปรากฏชัด ผลลัพธ์ตามที่บันทึกไว้ในแท็บบันทึกจะเป็นปัจจัยในการตัดสิน
- หากไม่สามารถระบุผู้ชนะได้จากแท็บบันทึก เกมจะถือเป็นโมฆะ โดยต้องมีการแข่งขันใหม่เพื่อตัดสินผู้ชนะให้เด็ดขาด
- เกมใด ๆ ที่ถูกขัดจังหวะโดยผู้เล่นจะส่งผลให้ผู้เล่นคนนั้นแพ้ ผู้เล่นเป็นผู้รับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียวสำหรับการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตระหว่างการแข่งขัน การขาดการเชื่อมต่อหรือการหยุดชะงักของเกม เนื่องจากความไม่เสถียรของอินเทอร์เน็ตจะไม่ถือเป็นเหตุสำหรับการแข่งใหม่
- การเสมอโดยเจตนา (ID) เป็นสิ่งต้องห้ามโดยเด็ดขาดในการแข่งขัน

ผู้เล่นทั้งสองมีหน้าที่รับผิดชอบในการป้องกันผลการแข่งขันที่ถูกดองบนแพลตฟอร์มการแข่งขัน ผู้เล่นทั้งสองจะต้องจับภาพหน้าจอในตอนท้ายของแต่ละเกม ซึ่งสามารถเห็นผลลัพธ์สุดท้ายได้ และอัปโหลดไปยังส่วนส่งผลการแข่งขันใน Discord หากมีข้อพิพาทหรือปัญหาเกี่ยวกับผลลัพธ์ของเกม โปรดแจ้งให้ผู้ดูแลระบบทราบผ่านฟังก์ชัน "ขอผู้ดูแล" บนแพลตฟอร์มการแข่งขันสำหรับแมตช์นั้น หากมีหลักฐานไม่เพียงพอที่จะประกาศผู้ชนะ ผู้ดูแลการแข่งขันอาจต้องเลือกผู้ชนะแบบสุ่มตามดุลยพินิจของตน เพื่อรักษาความสมบูรณ์และความต่อเนื่องของการแข่งขัน

4.6 เสมอ

ในกรณีที่เสมอกัน (กล่าวคือ ทั้งสองรายการมีผลเสมอกัน หรือแพ้ทั้งคู่) ผู้เล่นจะต้องเล่นเกมตัดสินทันทีเพื่อตัดสินผู้ชนะ การต่อสู้ทั้งหมดเวลาผ่านตัวจับเวลา Pokémon GO ไม่ถือเป็นการเสมอกัน และผู้ชนะจะถูกกำหนดโดยรายการบันทึกของผู้แข่งขัน ผู้เล่นทั้งสองคนจะต้องจัดเตรียมหลักฐานตามที่ระบุไว้ในส่วนที่ 4.9 เพื่อพิจารณาผลลัพธ์สุดท้าย

4.7 การละทิ้ง / การปรับแพ้

ในกรณีที่ฝ่ายตรงข้ามจงใจออกจากเกมก่อนที่จะจบการแข่งขัน ผู้เล่นที่เหลือนั้นมีหน้าที่รายงานเหตุการณ์นี้ต่อผู้ดูแลการแข่งขันทันทีตามที่ระบุไว้ในส่วนที่ 4.4.3.1 การส่งผลลัพธ์เกมที่ยังเล่นไม่จบโดยไม่มีคำตอบรับอย่างเป็นทางการอาจ

ส่งผลให้ผู้เล่นที่รายงานถูกปรับแพ้ โดยเน้นย้ำถึงความสำคัญของการปฏิบัติตามระเบียบการที่ถูกต้องสำหรับกรณีดังกล่าว

4.8 การส่งหลักฐาน

หากผู้เล่นตัดสินใจที่จะรายงานปัญหาใดๆ ในระหว่างเกมหรือแมตช์ในการแข่งขันไปยังผู้ดูแลการแข่งขัน รวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงความคลาดเคลื่อน เช่น คู่ต่อสู้ที่ใช้โปเกมอนหรือประเภทการโจมตีอื่นนอกเหนือจากที่ลงทะเบียนในฐานข้อมูลสาธารณะ ผู้เล่นจะต้องส่งสื่อในแมตช์แข่งขันตามที่ระบุไว้ในส่วนที่ 4.9 ของสถานะเกมปัจจุบันหรือข้อผิดพลาดในรูปแบบของ "หลักฐาน" รายงานใดๆ ที่ไม่มีหลักฐานจะถือว่าไม่ถูกต้องตามดุลยพินิจของผู้ดูแลการแข่งขัน หากผู้เล่นคัดค้านการตัดสินใจของผู้ดูแลการแข่งขันโดยไม่มีเหตุผลอันสมควร ซึ่งขัดขวางความสมบูรณ์ ความคืบหน้า หรือการดำเนินการของทัวร์นาเมนต์ ผู้ดูแลการแข่งขันอาจกำหนดบทลงโทษผู้เล่นดังกล่าวตามที่อธิบายไว้ในส่วนที่ 1.4

4.9 สื่อในแมตช์แข่งขัน

สื่อในการแข่งขันทั้งหมด (ภาพหน้าจอ / การสาธิต / รีเพลย์ / ฯลฯ) จะต้องถูกจัดเก็บโดยผู้เล่นเป็นเวลาอย่างน้อย 2 สัปดาห์หลังจากการแข่งขันสิ้นสุดลง หากมีการประท้วงสำหรับแมตช์แข่งขัน ผู้เล่นจะต้องจัดเก็บบันทึกไว้เป็นเวลาอย่างน้อย 2 สัปดาห์หลังจากการประท้วงปิดลงและแก้ไขแล้ว

การสาธิตหรือการเล่นซ้ำทั้งหมดจะต้องมีพร้อมให้ใช้ หากผู้ดูแลระบบร้องขอ ESL ขอสงวนสิทธิ์ในการเล่น และ/หรือ อัปโหลดไปยังเว็บไซต์ ESL การสาธิตทั้งหมดที่บันทึกไว้ในการจัดงานของ ESL

4.10 อุปกรณ์

การแข่งขันสามารถเข้าถึงได้ทั้งบนแพลตฟอร์ม Android และ iOS ผู้เล่นต้องรับผิดชอบอย่างเต็มที่ต่ออุปกรณ์ส่วนตัวของตนและมีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่เสถียร แม้ว่าจะอนุญาตให้เข้าร่วมบนแพลตฟอร์มที่กล่าวมาข้างต้น แต่ห้ามใช้โปรแกรมจำลองโดยเด็ดขาด ผู้เล่นคนใดก็ตามที่พบว่าใช้โปรแกรมจำลองจะถูกลงโทษอย่างรุนแรงตามที่ระบุไว้ในส่วนที่ 1.4

4.11 ปัญหาทางเทคนิค

หากซอฟต์แวร์ทำงานผิดปกติตามส่วนที่ 4.2 มีผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อผลลัพธ์ของเกม ผู้เล่นที่ได้รับผลกระทบจะต้องแจ้งผู้ดูแลการแข่งขันทันที ไม่ช้ากว่าก่อนที่การต่อสู้ครั้งถัดไปจะเริ่มต้นขึ้น เหตุการณ์ปกติในเกม (เช่น การไม่สามารถสลับโปเกมอนหรือใช้ท่าซาร์จในขณะที่แอนิเมชันการเคลื่อนไหวเร็วยังไม่จบ) และข้อผิดพลาดของผู้ใช้ (เช่น การแจ้งเตือนทางโทรศัพท์รบกวนการเล่น) เป็นตัวอย่างของปัญหาที่ไม่รับประกันว่าจะมีการแข่งขันใหม่ นอกจากนี้ ผู้เล่นจะต้องรับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียวต่อปัญหาฮาร์ดแวร์ใดๆ ที่เกิดขึ้น รวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงการทำงานของอุปกรณ์และความเสถียรของการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ปัญหาที่เกิดจากด้านฮาร์ดแวร์เหล่านี้โดยทั่วไปถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เล่น และในกรณีส่วนใหญ่ จะไม่ถือเป็นการให้มีการแข่งขันใหม่

4.11.1 การแข่งขันใหม่

ปัญหาทางเทคนิคหรือปัญหาอื่นๆ ที่มีการร้องรับจากหลักฐานที่ชัดเจนตามที่ระบุไว้ในส่วนที่ 4.9 ควรรายงานต่อผู้ดูแลการแข่งขันทันที จะเริ่มการแข่งขันใหม่ได้เฉพาะเมื่อได้รับการอนุมัติจากผู้ดูแลการแข่งขันก่อนเท่านั้น จะสามารถเล่นเกมการแข่งขันได้ เมื่อได้รับอนุมัติจากผู้ดูแลการแข่งขันเท่านั้น ในกรณีที่มีการแข่งขันกันใหม่ พวกเขาจะต้องดำเนินการแข่งขันโดยใช้โปเกมอนตัวหลักตัวเดียวกันและโปเกมอนอีกสองตัวที่เหลือ

4.11.2 ข้อตกลงผู้เล่น

ข้อตกลงใดๆ ที่ทำขึ้นระหว่างผู้เล่นจะต้องได้รับการบันทึกอย่างเป็นทางการเป็นความเห็นเกี่ยวกับการแข่งขันภายในแพลตฟอร์มการแข่งขัน ข้อตกลงที่ทราบดีระหว่างผู้เล่นที่ฝ่าฝืนกฎใดๆ ที่กำหนดไว้ในกฎการแข่งขันนี้หรือละเมิดแนวทาง

การปฏิบัติของผู้เล่นตามที่ระบุไว้ในส่วนที่ 6 เป็นสิ่งต้องห้ามโดยเด็ดขาด และจะได้รับมาตรการลงโทษที่รุนแรงดังที่อธิบายไว้ในส่วนที่ 1.4

ในบางกรณี เช่น การเผชิญกับปัญหาที่เกี่ยวข้องกับเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งทำให้มีความล่าช้าสูง ผู้เล่นจะได้รับอนุญาตให้ตกลงร่วมกันที่จะสร้างล็อบบี้ใหม่เพื่อปรับปรุงการเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์ได้ต่อเมื่อมีการระบุปัญหาพร้อมกันและตกลงกันไม่เกินหนึ่ง (1) นาทีในเกมที่กำลังดำเนินอยู่ ก่อนที่จะดำเนินการข้อตกลงนี้ ผู้เล่นมีหน้าที่ต้องแจ้งผู้ดูแลการแข่งขันผ่านทางแชทแมตซ์แพลตฟอร์มการแข่งขัน เพื่อให้เกิดความโปร่งใสและรักษาความเที่ยงตรงของทัวร์นาเมนต์

4.12 การเปลี่ยนแปลงแมตซ์

ESL ขอสงวนสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียวในการแก้ไขเวลาเริ่มต้นของการแข่งขันหรือเปลี่ยนแปลงการจัดคู่การแข่งขันตามดุลยพินิจของ ESL แต่เพียงผู้เดียว ในกรณีที่มีการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ESL มุ่งมั่นที่จะแจ้งให้ผู้เล่นที่เกี่ยวข้องทั้งหมดทราบโดยเร็วที่สุดเพื่อให้แน่ใจว่ามีเวลาเตรียมตัวและปรับเปลี่ยนอย่างเพียงพอ

5. รางวัล

5.1 การยอมรับและการแลกเปลี่ยนข้อมูล

เมื่อแข่งขันชิงถ้วยที่มีรางวัล ผู้เล่นยอมรับว่าพวกเขามีคุณสมบัติตรงตามข้อกำหนดของซีรีส์นี้และมีสิทธิ์ได้รับรางวัลใดๆ ในทางกลับกัน ผู้เล่นตกลงที่จะแบ่งปันข้อมูลที่ร้องขอกับบุคคลที่รับผิดชอบในการส่งมอบรางวัลให้กับผู้เล่นที่ได้รับรางวัล โดยคำนึงว่าผู้เล่นที่ได้รับรางวัลจะต้องเป็นคนเดียวกับที่เล่นในการแข่งขันชิงถ้วย

5.2 เวลาการส่งมอบและการอ้างสิทธิ์

การจ่ายรางวัล รวมถึงแต่ไม่จำกัดเฉพาะไอเทมอวาทาร์ในเกมนั้นจะมีกำหนดที่จะทำให้แล้วเสร็จภายในระยะเวลา 90 วันทำการ หลังจากสิ้นสุดกิจกรรม ESL ที่เกี่ยวข้อง โดยขึ้นอยู่กับเอกสารแจ้งสิทธิ์รับรางวัลที่จำเป็นทั้งหมดโดยผู้เล่นที่ชนะกับ ESL อย่างไรก็ตาม จำเป็นต้องรับทราบว่าภายใต้สถานการณ์บางอย่าง กระบวนการชำระเงินอาจขยายออกไปได้สูงสุด 180 วันทำการ

6 ความประพฤติของผู้เล่น

6.1 พฤติกรรมในการแข่งขัน

ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน จะต้องปฏิบัติตนให้มีความเป็นมืออาชีพ และมีน้ำใจนักกีฬา การกระทำที่ไม่เหมาะสม เช่น การแสดงการใช้ช่องโหว่ของเกม การล้อคผลการแข่งขัน หรือการจงใจออกจากเกมระหว่างการแข่งขัน ตลอดระหว่างการแข่งขัน เราคาดหวังให้ผู้เล่นแสดงน้ำใจนักกีฬาที่ดีและการเล่นที่ยุติธรรม หากทางผู้ดูแลการแข่งขันตรวจพบ อาจมีการตักเตือนหรือการลงโทษตามความเหมาะสม

6.2 การปฏิบัติตามกฎการแข่งขัน

ผู้เล่นทุกคน จะต้องปฏิบัติตามกฎการแข่งขัน และคำสั่งของผู้ดูแลการแข่งขันในตลอดช่วงของการแข่งขัน

6.3 การเล่นที่ไม่เป็นธรรม

- ห้ามมิให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมในพฤติกรรมใดๆ ที่ถือเป็นการเล่นที่ไม่เป็นธรรมตามที่กำหนดไว้ในที่นี้
- การสมรู้ร่วมคิด

- การสมรภูมิตัดทายถึงข้อตกลงใดๆ ระหว่างผู้เล่นสอง (2) คนขึ้นไปเพื่อทำให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเสียเปรียบ ซึ่งรวมถึงพฤติกรรมของผู้เล่นที่เป็นส่วนหนึ่งขององค์กรอีสปอร์ตเดียวกันหรืออยู่ในเครืออื่นนอกการแข่งขัน การสมรภูมิตัดทายถึงการทำเช่น:
 - การเล่นแบบซอฟต์แวร์เพลย์ ซึ่งกำหนดเป็นข้อตกลงใดๆ ระหว่างผู้เล่นสอง (2) คนขึ้นไปที่จะไม่สร้างความเสียหาย ชัดขวาง หรือเล่นตามมาตรฐานการแข่งขันที่สมเหตุสมผลในเกม
 - การจัดเตรียมเพื่อแบ่งเงินรางวัลหรือค่าตอบแทนในรูปแบบอื่นใด (เว้นแต่จะได้รับอนุญาตเป็นอย่างอื่นภายใต้กฎของการแข่งขัน)
 - การส่งหรือรับสัญญาณ ทางอิเล็กทรอนิกส์หรืออย่างอื่น จากผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องถึงผู้เล่น

6.4 พฤติกรรมไม่มีน้ำใจนักกีฬา

การกระทำอื่นใดหรือความล้มเหลวในการกระทำ หรือพฤติกรรมที่บ่อนทำลายความซื่อสัตย์ในการแข่งขันของการแข่งขันหรือละเมิดกฎการแข่งขันนี้ หรือมาตรฐานความสมบูรณ์ที่กำหนดโดย ESL สำหรับการเล่นเกมที่แข่งขันกัน

6.5 พฤติกรรมที่ไม่เป็นมืออาชีพ

6.5.1 ความเกลียดชัง

- คำหยาบคายและวาจาสร้างความเกลียดชัง
 - ผู้เล่นไม่สามารถใช้ภาษาที่ลามกอนาจาร หยาบคาย ดุถูก ขูขู่ขู่ ใส่ร้ายป้ายสี ใส่ร้ายป้ายสี หมิ่นประมาท หรือเป็นที่น่ารังเกียจหรือน่ารังเกียจ หรือส่งเสริมหรือยุยงให้เกิดความเกลียดชังหรือการเลือกปฏิบัติในหรือใกล้พื้นที่การแข่งขันในเวลาใดก็ได้ ผู้เล่นไม่สามารถใช้สิ่งอำนวยความสะดวก บริการ หรืออุปกรณ์ใดๆ ที่ ESL หรือผู้รับจ้างจัดหาให้หรือจัดหาให้เพื่อโพสต์ ส่ง เผยแพร่ หรือจัดให้มีการสื่อสารที่ต้องห้ามดังกล่าว พฤติกรรมก่อกวน หรือดูหมิ่น
- พฤติกรรมก่อกวน / ดูหมิ่น
 - ผู้เล่นต้องไม่กระทำการใดๆ หรือแสดงท่าทางใดๆ ที่มุ่งไปยังผู้เล่นที่เป็นคู่แข่ง แฟนคลับ หรือเจ้าหน้าที่ หรือยุยงให้บุคคลอื่นทำสิ่งเดียวกัน ซึ่งเป็นการดูหมิ่น เยาะเย้ย ก่อกวน หรือมุ่งร้าย
- พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม
 - การละเมิดเจ้าหน้าที่ ESL ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามหรือผู้ชมจะไม่ได้รับการยอมรับ การละเมิดมารยาทซ้ำๆ ซึ่งรวมถึงการสัมผัสคอมพิวเตอร์ ร่างกาย หรือทรัพย์สินของผู้เล่นอื่น จะส่งผลให้ได้รับโทษ ผู้เล่นและแขก (ถ้ามี) ต้องปฏิบัติตามทุกคนที่เข้าร่วมการแข่งขันด้วยความเคารพ
- การล่วงละเมิด
 - การล่วงละเมิดถือเป็นเรื่องห้าม การล่วงละเมิดหมายถึง การจงใจกล่าวแบบไม่หวังดีและเกิดขึ้นหลายครั้งหรือกรณีตัวอย่างร้ายแรงเพียงอย่างเดียว ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อแยกหรือกีดกันบุคคล หรือกระทบต่อศักดิ์ศรีของบุคคล
- ล่วงละเมิดทางเพศ
 - การล่วงละเมิดทางเพศเป็นสิ่งต้องห้าม การล่วงละเมิดทางเพศหมายถึงพฤติกรรมทางเพศที่ไม่พึงปรารถนา การประเมินจะขึ้นอยู่กับว่าบุคคลที่มีเหตุผลจะถือว่าการกระทำนั้นไม่เป็นที่พึงปรารถนาหรือเป็นที่น่ารังเกียจหรือไม่ ไม่มีความอดทนต่อการคุกคาม การบีบบังคับทางเพศเพื่อผลประโยชน์บางอย่าง
- การเลือกปฏิบัติและการหมิ่นประมาท
 - ผู้เล่นจะต้องไม่รุกรานศักดิ์ศรีหรือความสมบูรณ์ของประเทศ บุคคลหรือกลุ่มบุคคลผ่านคำหรือการกระทำที่ดูหมิ่น เลือกปฏิบัติ หรือดูหมิ่นเหยียดหยามเชื้อชาติ สีผิว ชาติพันธุ์ ชาติหรือสังคม เพศ ภาษา ศาสนา ความคิดเห็นทางการเมือง หรือความเห็นอื่น สถานะทางการเงิน การเกิดหรือสถานะอื่นใด รสนิยมทางเพศ หรือเหตุผลอื่นใด
- ข้อสังเกตที่ดูหมิ่น

- ผู้เล่นต้องไม่ให้ คำแถลงใดๆ ที่ออกแบบมาเพื่อบ่อนทำลายการรับรู้ของเจ้าหน้าที่การแข่งขันหรือการแข่งขัน หรือมีผลกระทบอื่นใดที่เป็นการกระทบกระเทือนหรือเป็นอันตรายต่อผลประโยชน์สูงสุดของ ESL หรือบริษัทในเครือ ตามที่กำหนดใน ดุลยพินิจของ ESL แต่เพียงผู้เดียว
- พฤติกรรมที่มีความผิดทางอาญา
 - ผู้เล่นต้องไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมใดๆ ที่ต้องห้ามโดยกฎหมายทั่วไป กฎเกณฑ์ หรือสนธิสัญญา ซึ่งนำไปสู่หรืออาจถือว่ามีเหตุผลที่จะนำไปสู่การตัดสินลงโทษในศาลที่มีเขตอำนาจศาล
- ความซื่อสัตย์ทางศีลธรรม
 - ผู้เล่นไม่สามารถมีส่วนร่วมในกิจกรรมใดๆ ที่ ESL ถือว่าผิดศีลธรรม นำขายหน้า หรือขัดต่อมาตรฐานทั่วไปของพฤติกรรมทางจริยธรรมที่เหมาะสม

6.6 การเติมฟัน

การเติมฟันใดๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันของ ESL (โดยผู้เล่น ทีม หรือบุคคลใดๆ ที่เกี่ยวข้องกับทีม) เป็นสิ่งต้องห้าม หากตรวจพบ จะถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งขันทันที

6.7 การโกง

การโกงการแข่งขัน ไม่ว่าจะรูปแบบใดก็ตามจะไม่ได้รับการยกเว้น เมื่อตรวจพบการโกง ผู้เล่นที่ทำผิดจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันทันที ผู้เล่นอาจถูกขอให้ติดตั้งซอฟต์แวร์ป้องกันการโกงบนอุปกรณ์ของตนเองตลอดระยะเวลาการแข่งขัน ตัวอย่างของการโกงรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียง:

6.7.1 การลือคผลการแข่งขัน

การพยายามปรับเปลี่ยนผลลัพธ์ของการแข่งขันโดยเจตนาโดยการแพ้หรือพยายามส่งผลกระทบต่อผลลัพธ์

6.7.2 การแฮ็ก

การแฮ็กหมายถึงการดัดแปลงใดๆ ของไคลเอนต์เกม Pokémon GO โดยผู้เล่นใดๆ หรือบุคคลที่กระทำการในนามของผู้เล่น

6.7.3 การเอาต์เอาเปรียบ

การเอาต์เอาเปรียบหมายถึงการจงใจใช้บั๊กในเกมเพื่อแสวงหาความได้เปรียบ การเอาต์เอาเปรียบรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียง การใช้บั๊กหรือข้อผิดพลาดใดๆ โดยเจตนาเพื่อให้ได้เปรียบในเกม ตามการพิจารณาของเจ้าหน้าที่ ESL แต่เพียงผู้เดียวว่าเกมไม่ทำงานตามที่ตั้งใจไว้ ปัญหาที่ทราบในเกม GO Battle League สามารถพบได้ที่นี่ หากมีการตรวจพบว่าผู้เข้าร่วมการแข่งขันจงใจใช้บั๊กอื่นนอกเหนือจากในรายการข้างต้น แอดมินอาจจะมีบทลงโทษ การตัดสินใจทั้งหมดของทีมผู้ดูแลการแข่งขันถือเป็นที่สุด

6.7.4 การแอบมองจอของผู้เล่นคนอื่น

การแอบมองหรือพยายามมองจอของผู้เล่นคนอื่น

6.7.5 ผู้เล่นอื่นเล่นแทน

การเล่นภายใต้บัญชีของผู้เล่นอื่น หรือซั๊กชวอน ซั๊กจุง ส่งเสริม หรือสั่งการให้ผู้อื่นเล่นบัญชีของผู้เล่นอีกคนหนึ่ง นอกจากนี้ ผู้เล่นจะต้องไม่มีคนอื่นให้คำแนะนำระหว่างการเล่นทัวร์นาเมนต์

6.7.6 การทำ DDoS

การจำกัดหรือพยายามจำกัดการเชื่อมต่อของผู้เล่นรายอื่นกับเกมด้วยการโจมตีแบบปฏิเสธการให้บริการหรือวิธีการอื่นใด

6.7.7 ซอฟต์แวร์ หรือ ฮาร์ดแวร์

การใช้ซอฟต์แวร์หรือฮาร์ดแวร์ใดๆ เพื่อให้ได้ประโยชน์อื่นใดที่ไม่มีในเกม ตัวอย่างรวมถึงแต่ไม่จำกัดเฉพาะ: ซอฟต์แวร์ของบุคคลที่สาม (แอปที่ไม่ได้รับการอนุมัติ ซึ่งควบคุมการเล่นเกม) การเล่นบนเซิร์ฟเวอร์ส่วนตัว การโจมตีด้วยสคริปต์

6.8 ดิดสินบน

ห้ามผู้เล่นเสนอหรือขอของขวัญ เงินสด หรือรางวัลอื่นๆ แก่ผู้เล่นอื่น ผู้ดำเนินการแข่งขัน หรือบุคคลอื่นใดที่เกี่ยวข้องกับ ESL เพื่อมีอิทธิพลต่อกระบวนการหรือผลลัพธ์ของเกมในการแข่งขัน Pokémon GO

6.9 ของกำนัล

ห้ามผู้เล่นรับของกำนัล รางวัล หรือค่าตอบแทนสำหรับบริการที่สัญญา ให้ หรือจะให้ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมที่แข่งขันกัน รวมถึงบริการที่เกี่ยวข้องกับการเอาชนะหรือพยายามเอาชนะผู้เล่นที่แข่งขันกันหรือบริการที่ออกแบบมาเพื่อล้มหรือลือคผลการแข่งขันหรือเกม ข้อยกเว้นเพียงอย่างเดียวสำหรับกฎนี้จะเป็นในกรณีของค่าตอบแทนตามผลงานที่จ่ายให้กับผู้เล่นโดยผู้สนับสนุนหรือเจ้าของทีมอย่างเป็นทางการ

6.10 อุปกรณ์ที่ไม่ได้รับอนุญาต

การใช้อุปกรณ์โกงหรือโปรแกรมโกงทุกชนิด

- การปลอมแปลง
 - ผู้เข้าแข่งขันที่ปลอมแปลงตำแหน่ง GPS ของตนใน Pokémon GO จะถูกตัดสิทธิ์

6.11 การจงใจขาดการเชื่อมต่อ

การจงใจขาดการเชื่อมต่อโดยไม่มีเหตุผลที่ชัดเจน การกระทำใดๆ ก็ตามของผู้เล่นที่นำไปสู่การขาดการเชื่อมต่อ จะถือว่าเป็นการตั้งใจกระทำ โดยไม่คำนึงถึง เจตนาที่แท้จริง

6.12 การตัดสิทธิ์การแข่งขัน

ESL ขอสงวนสิทธิ์ในการตัดสิทธิ์การแข่งขันของผู้เล่น ผู้เล่นใดก็ตามที่ทำการใช้ช่องโหว่ในการแข่งขันจะถูกปรับแพ้ทันทีตั้งแต่พบการใช้ช่องโหว่ครั้งแรก หากพบว่าผู้เล่นใช้ช่องโหว่อื่นที่ทราบเป็นครั้งที่สอง และระบุได้ว่าเป็นการกระทำโดยตั้งใจ ผู้เล่นจะถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันและถูกห้ามไม่ให้เข้าร่วมกิจกรรมใดๆ ในอนาคต

6.13 การบันทึกแมตช์

ผู้เล่นจะต้องทำการบันทึกทุกแมตช์การแข่งขันไว้ ถ้าหากผู้เล่นไม่อยู่ในสถานการณ์ที่สามารถทำการบันทึกการแข่งขันได้ โปรดแจ้งผู้ดูแลการแข่งขันเพื่อขอความช่วยเหลือ

7 การแพร่ภาพถ่ายทอดสด

เนื้อหา รูปภาพ วิดีโอ รีเฟลย์ และทรัพยากรอื่นๆ ทั้งหมดที่สร้างโดยผู้เล่นและการแข่งขัน 2024 Pokémon GO WCS รอบคัดเลือกเอเชีย เป็นของบริษัท Pokémon ผู้เล่นยอมรับเงื่อนไขนี้โดยตกลงที่จะแข่งขันในรอบคัดเลือก 2024 Pokémon GO WCS รอบคัดเลือกเอเชีย

7.1 ภาระผูกพันของสื่อ

หากเลิกตัดสินว่าผู้เล่นหนึ่งคนหรือมากกว่านั้นจำเป็นต้องเป็นส่วนหนึ่งของการสัมภาษณ์ (การสัมภาษณ์สั้นๆ ก่อน/หลังการแข่งขัน และ/หรือการสัมภาษณ์ที่นานกว่านั้น) งานแถลงข่าว หรือแจกจ่ายเซ็น เซสชันถ่ายรูปหรือวิดีโอ ผู้เล่นก็ไม่

สามารถปฏิเสธได้ และจะต้องเข้าร่วม นอกจากนี้ ผู้เล่นอาจถูกขอให้ส่งรูปภาพหรือสิ่งอื่นๆ ให้กับลีกตามข้อกำหนดของ ESL กิจกรรมส่วนใหญ่จะมีวันสื่อมวลชน ซึ่งผู้เล่นจะถูกถ่ายภาพ ถ่ายวิดีโอและสัมภาษณ์โดยทีมงานผู้ดูแลการแข่งขัน เพื่อนำเสนอกิจกรรม ผู้เล่นจะได้รับตารางสื่อล่วงหน้าเพื่อรับทราบเกี่ยวกับลักษณะ ระยะเวลา และกำหนดการของกิจกรรมประเภทนี้ที่ใช้เวลานานกว่า 5 นาที

8 ประกาศเกี่ยวกับลิขสิทธิ์

เนื้อหาทั้งหมดที่ปรากฏในเอกสารนี้เป็นทรัพย์สินของ ESL Gaming GmbH หรือกำลังถูกใช้โดยได้รับอนุญาตจากเจ้าของ การแจกจ่าย การทำซ้ำ การเปลี่ยนแปลง หรือการใช้เนื้อหาที่มีอยู่ในเอกสารนี้โดยไม่ได้รับอนุญาต รวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงภาพเครื่องหมายการค้า ภาพวาด ข้อความ รูปเหมือนหรือรูปถ่าย อาจถือเป็นการละเมิดกฎหมายลิขสิทธิ์ และเครื่องหมายการค้า และอาจถูกดำเนินคดีทางอาญาและ/หรือกฎหมายแพ่ง

ห้ามทำซ้ำเนื้อหาส่วนใดส่วนหนึ่งของเอกสารนี้ในรูปแบบใดๆ หรือโดยวิธีการใดๆ หรือจัดเก็บไว้ในฐานข้อมูลหรือระบบดึงข้อมูล ยกเว้นการใช้งานส่วนตัว โดยไม่ได้รับอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรจาก ESL Gaming GmbH

เนื้อหาทั้งหมดในเอกสารนี้ถูกต้องเท่าที่เราทราบ ESL Gaming GmbH จะไม่รับผิดชอบต่อข้อผิดพลาดหรือการบกพร่องใดๆ เราขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาและไฟล์บนเว็บไซต์ของเรา (รวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียง eslgaming.com, intelectrememasters.com, esl-one.com และโดเมนย่อยทั้งหมด) ได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบหรือแจ้งเตือนล่วงหน้า