

กฎอย่างเป็นทางการของ Pokémon UNITE Asia Champions League 2024

เข้าร่วมและชนะรับได้โดยไม่จำเป็นต้องซื้อสินค้าและบริการหรือชำระเงินแต่อย่างใด ซึ่งการซื้อสินค้าและบริการหรือชำระเงินนั้นจะไม่เพิ่มโอกาสในการชนะ และ Pokémon UNITE Asia Champions League 2024 (ต่อไปนี้จะเรียกว่า "โปรแกรม") จะถือเป็นโมฆะเมื่ออยู่นอกเหนือจากข้อ 28 "ภูมิภาค" ตามที่กำหนดไว้ในกฎเหล่านี้ และในกรณีที่กฎหมายห้ามไว้

หากคุณเป็นผู้เยาว์ในที่อยู่อาศัยของคุณ คุณต้องได้รับอนุญาตจากพ่อแม่หรือบุคคลที่เทียบเท่ากัน ผู้เข้าร่วมจะมีมากมาย แต่มีเพียงไม่กี่คนที่จะชนะ การเก็บรวบรวมและใช้ข้อมูลส่วนตัวที่สามารถระบุตัวตนจะเป็นไปตามนโยบายความเป็นส่วนตัวส่วนตัวออนไลน์ของผู้จัดการแข่งขันและเจ้าภาพตามที่ระบุไว้ในส่วนที่ 24 ความเป็นส่วนตัวของกฎอย่างเป็นทางการในกฎข้อบังคับเหล่านี้

การเข้าร่วม "โปรแกรม" นี้ หมายความว่าคุณยอมรับกฎอย่างเป็นทางการ (ต่อไปนี้จะเรียกว่า "กฎอย่างเป็นทางการ") รวมถึงคำตัดสินจาก "ผู้จัดการแข่งขัน" ของ "โปรแกรม" นี้ทุกประการอย่างไม่มีเงื่อนไข ซึ่งคำตัดสินดังกล่าวจะถือเป็นที่สุดและมีผลผูกพันในทุกประเด็นเกี่ยวกับการแข่งขัน "โปรแกรม" นี้ เป็นการแข่งขันระดับนานาชาติ ซึ่งจัดขึ้นตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน 2023 ถึงเดือนกุมภาพันธ์ 2024 รอบคัดเลือกระดับภูมิภาคของ PUACL2024 หรือการแข่งขันที่ "ผู้จัดการแข่งขัน" กำหนด ซึ่งเป็นรอบคัดเลือกระดับภูมิภาคของ PUACL2024 ด้วย (ให้เรียกรวมกันว่า "การแข่งขันที่กำหนด") จะเป็นการแข่งขันแบบไม่จำกัดคุณสมบัติ ส่วนใน Regional Stage/Finals จะเป็นการแข่งขันสำหรับผู้ที่ได้รับเชิญ "กฎอย่างเป็นทางการ" เหล่านี้ถือเป็นเอกสารกำกับดูแลหลักสำหรับทุกประเด็นของ "โปรแกรม" และใช้บังคับกับผู้เล่น ทีม หรือบุคคลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องหรือบุคคลที่แข่งขันในส่วนตัวๆ ก็ตามของ "โปรแกรม" ทุกคน (ให้เรียกแต่ละฝ่ายว่า "ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน" และให้เรียกรวมกันว่า "ผู้เข้าร่วมการแข่งขันทุกฝ่าย")

1. เกณฑ์คุณสมบัติ

ไม่จำเป็นต้องซื้อสินค้าและบริการหรือมีประสบการณ์ใดๆ สามารถดาวน์โหลด Pokémon UNITE ได้ฟรี ผู้เล่นทุกคนจะต้องยอมรับข้อกำหนดการให้บริการของ Pokémon UNITE การแข่งขัน Pokémon UNITE (ต่อไปนี้จะเรียกว่า "การแข่งขัน") เปิดให้ผู้เล่นทุกคนที่มีอายุตั้งแต่ 16 ปีขึ้นไปก่อนวันที่เริ่มต้น "การแข่งขัน" ใดๆ อย่างเป็นทางการ และมีคุณสมบัติสำหรับ "โปรแกรม" ดังต่อไปนี้

- ผู้สมัครจะต้องอาศัยอยู่ในภูมิภาคตามที่กำหนดไว้ในข้อ 28 "ภูมิภาค"
 - ทีมต้องมีผู้เล่นอย่างน้อย 5 หรือ 6 คนเมื่อเข้าร่วม "การแข่งขันที่กำหนด" หากเข้าร่วมโดยมีผู้เล่น 5 คน อย่างน้อย 3 ใน 5 คนจะต้องอาศัยอยู่ในภูมิภาคที่กำหนด และหากเข้าร่วมโดยมีผู้เล่น 6 คน อย่างน้อย 4 ใน 6 คนจะต้องอาศัยอยู่ในภูมิภาคตามที่ระบุไว้ใน "การแข่งขันที่กำหนด"
 - สำหรับ Regional Stage ทีมที่เข้าร่วมจะต้องมีสมาชิก 6 คน (เป็นผู้เล่นตัวจริง 5 คน/ผู้เล่นตัวสำรอง 1 คน) โดยอย่างน้อย 4 ใน 6 คนต้องอาศัยอยู่ในภูมิภาคตามที่ทีมมีสิทธิ์ใน "การแข่งขันที่กำหนด"
 - และผู้เล่นที่เข้าร่วม "การแข่งขันที่กำหนด" ในภูมิภาคใดภูมิภาคหนึ่ง ก็จะเป็นผู้เล่นตัวสำรองให้กับ Regional Stage ได้เฉพาะภูมิภาคดังกล่าวเท่านั้น
- ผู้เล่นสามารถเข้าร่วม "การแข่งขันที่กำหนด" ได้เพียง 1 ภูมิภาคตลอดระยะเวลาของ "โปรแกรม" นี้

* สำหรับคุณสมบัติโดยละเอียดและข้อบังคับของ "การแข่งขันที่กำหนด" โปรดดูที่หน้าทิวทัศน์

เมเนต์ของผู้จัดแต่ละราย

การยืนยันที่อยู่อาศัยและข้อจำกัดในการเข้าร่วมการแข่งขัน

- ผู้เล่นทุกคนต้องส่งเอกสารแสดงตัวตนส่วนบุคคลและหนังสือรับรองคุณสมบัติการทำงานโดยเร็วเมื่อได้รับคำขอจาก “ผู้จัดการแข่งขัน” หลักฐานแสดงตัวตนส่วนบุคคลต้องรวมถึงรูปถ่ายที่แสดงใบหน้าชัดเจน ชื่อ วันเกิด และที่อยู่ปัจจุบันของบุคคลนั้น
- ถิ่นที่พำนักอาศัยไม่ใช่สถานที่สำหรับพักผ่อนเพียงชั่วระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น แต่เป็นสถานที่ที่บุคคลใช้สำหรับอยู่อาศัย หาก “ผู้จัดการแข่งขัน” ขอหลักฐานการอยู่อาศัย คุณต้องส่งเอกสารแสดงถิ่นที่พำนักอาศัยของตน (เช่น ใบแจ้งยอดการชำระค่าสาธารณูปโภค บัตรประจำตัวนักเรียน หรือหนังสือเดินทางซึ่งแสดงที่อยู่ ฯลฯ) โดยทันที
- ผู้เล่นซึ่งเป็นผู้เยาว์ในถิ่นที่อยู่อาศัยของตนเองจะต้องได้รับอนุญาตจากบิดามารดาหรือผู้ปกครอง หากคุณเป็นผู้เยาว์และได้รับเลือกให้เป็นผู้ชนะ บิดามารดาหรือผู้ปกครองของคุณจะต้องลงลายมือชื่อในเอกสารทุกฉบับ พร้อมยอมรับภาระหน้าที่และคำรับรองทั้งหมดที่จำเป็นของว่าที่ผู้ชนะใน “กฎอย่างเป็นทางการ” เหล่านี้ทั้งแทนตัวผู้เยาว์และในฐานะบิดามารดา/ผู้ปกครองเอง อาจมีการมอบรางวัลให้บิดามารดาหรือผู้ปกครอง หรือมอบให้ในนามก็ได้
- พนักงาน ผู้รับจ้าง เจ้าหน้าที่และกรรมการของ The Pokémon Company (ต่อไปนี้จะเรียกว่า “TPC”) บริษัท DeNA จำกัด (ต่อไปนี้จะเรียกว่า “DeNA”) บริษัท ESL SEA จำกัด (ต่อไปนี้จะเรียกว่า “ESL”) บริษัท Jet Skyesports Gaming จำกัด (ต่อไปนี้จะเรียกว่า “Sky eSports”) ผู้จัดการงานสำหรับ “การแข่งขันที่กำหนด” แต่ละราย (ให้เรียกรวมกันว่า “ผู้จัดการแข่งขัน”) ตลอดจนบริษัทแม่ บริษัทย่อย บริษัทในเครือ ตัวแทน ที่ปรึกษา ผู้รับจ้าง ที่ปรึกษาทางกฎหมาย บริษัทโฆษณา บริษัทประชาสัมพันธ์ และบริษัททำการตลาด ผู้ให้บริการเว็บไซต์ พนักงาน ผู้รับจ้าง และผู้บริหารของเว็บมาสเตอร์ รวมถึงสมาชิกในครอบครัวใกล้ชิด (ซึ่งได้แก่คู่สมรส บิดามารดา พี่น้อง และบุตร ไม่ว่าจะมิถุนกันอยู่ใต้อีกก็ตาม) ของบุคคลหรือบริษัทที่กล่าวมาข้างต้น ตลอดจนบุคคลที่พวกเขาอาศัยอยู่ด้วย จะไม่มีสิทธิ์เข้าร่วม “การแข่งขัน”
 - การยื่นคำขอยกเว้นการปฏิบัติตามกฎข้อนี้จะต้องทำล่วงหน้าก่อนการแข่งขัน “ผู้จัดการแข่งขัน” ขอสงวนสิทธิ์ในการให้ข้อยกเว้นตามเกณฑ์คุณสมบัตินี้โดยใช้ดุลยพินิจของตนแต่เพียงผู้เดียว
- “ผู้จัดการแข่งขัน” ขอสงวนสิทธิ์ในการตรวจสอบคุณสมบัติของผู้เล่นได้ทุกเมื่อโดยใช้ดุลยพินิจของตนแต่เพียงผู้เดียว

2. ผู้จัดการแข่งขัน

“ผู้จัดการแข่งขัน” หมายถึง TPC ตลอดจนนิติบุคคลอื่นๆ ทั้งหมด (รวมถึง DeNA, ESL, Sky eSports, ผู้จัดการงานสำหรับ “การแข่งขันที่กำหนด” แต่ละราย) ที่ TPC มอบอำนาจในการดำเนินการและความรับผิดชอบตามดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียว “ผู้จัดการแข่งขัน” ขอสงวนสิทธิ์ที่จะเปลี่ยนแปลง อัปเดต และแก้ไข “กฎอย่างเป็นทางการ” เหล่านี้ได้เสมอไม่ว่าด้วยสาเหตุใดก็ตามโดยไม่ต้องบอกกล่าวล่วงหน้า

3. เงื่อนไขในการเข้าร่วมการแข่งขัน

ผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ที่จะใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวในการแก้ไข ยกเลิก ยุติและ/หรือ

ระบบการแข่งขัน รวมถึงตัดสินบุคคลใดก็ตามที่ทำให้กระบวนการเข้าแข่งขันได้รับความเสียหาย ละเมิดกฎอย่างเป็นทางการ ก่อให้เกิดอุปสรรคหรือไม่มีน้ำใจนักกีฬา นอกจากนี้ โดยไม่เป็นการจำกัดข้อความที่ได้กล่าวไว้ก่อนหน้านี้ บริษัทผู้จัดการแข่งขันอาจใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวในการกีดกันผู้เข้าร่วมการแข่งขันที่ถูกตัดสิน ที่มีคุณสมบัติน่าสงสัยหรือไม่มีคุณสมบัติในการเข้าร่วมการแข่งขันโดยประการอื่น นอกจากนี้ ผู้จัดการแข่งขันยังมีสิทธิ์แก้ไข ยกเลิก ยุติและ/หรือระบบการแข่งขัน หากพิจารณาตามความเห็นแต่เพียงผู้เดียวของบริษัทแล้วว่ามียุติการใดๆ ก็ตามเกิดขึ้นซึ่งทำให้ผู้จัดการแข่งขัน ความปลอดภัย ความสมบูรณ์ ความเป็นธรรมหรือการเล่น (ตามเจตนา) ของการแข่งขันต้องเสื่อมเสียหรือถูกตัดยค่า หากการแข่งขันสิ้นสุดลงก่อนวันที่สิ้นสุดที่กำหนดของระยะเวลาการแข่งขัน บริษัทผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ที่จะใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวเพื่อรับเงินรางวัลใดๆ

4. วิธีการแข่งขัน

Pokémon UNITE เป็นเกมการต่อสู้แบบทีม 5 ต่อ 5 แต่ละทีมจะมีรายชื่อผู้เล่น 5 คนที่จะเข้าแข่งขันในโปรแกรม ทีมที่มีคะแนน Aeos สูงสุดเมื่อจบนัดแข่งขันจะเป็นทีมที่ชนะ

- Aeos points สามารถได้รับได้โดยเอาชนะ Pokémon ป่าหรือทีมคู่ต่อสู้
 - Pokémon ที่พ่ายแพ้จะทิ้งพลังงานเอออส และจะไม่สามารถต่อสู้ได้เป็นระยะเวลาสั้น ๆ ซึ่งจะเพิ่มขึ้นตามเลเวล
 - เพื่อที่จะได้คะแนน หลังจากได้พลังงานเอออสแล้ว จะต้องนำมาฝากในโกลโซนของทีมตรงข้าม
- หากทั้งสองทีมมี Aeos points เท่ากันเมื่อจบเกม ทีมที่มีคะแนนเสมอเป็นทีมแรกจะเป็นทีมที่ชนะ

5. รูปแบบการแข่งขัน

Regional Stage/Finals ของ “โปรแกรม” จะใช้รูปแบบดังต่อไปนี้:

- การแข่งขันแบบพบกันหมดครั้งเดียว (ต่อไปนี้จะเรียกว่า “SRR”):
 - จะมีการแบ่งทีมเป็นกลุ่ม และแต่ละทีมจะแข่งกับทีมอื่นในกลุ่มเดียวกันแบบทีมเว้นทีม จำนวน 1 นัด จะมีการจัดอันดับกลุ่มสุดท้ายดังนี้
 - ผู้ชนะของแต่ละนัดคือทีมแรกที่คว้าชัยชนะ 2 ใน 3 เกม (ต่อไปนี้จะเรียกว่า “BO3”)
 - จะให้คะแนน 3 คะแนนเมื่อชนะ 2 ครั้ง แพ้ 0 ครั้ง หรือเมื่อชนะ 2 ครั้ง แพ้ 1 ครั้ง และจะให้คะแนน 1 คะแนนเมื่อชนะ 1 ครั้ง แพ้ 2 ครั้ง และได้ 0 คะแนนเมื่อชนะ 0 ครั้ง แพ้ 2 ครั้ง ในประวัติผลนัดแข่งขันของแต่ละทีม (ต่อไปนี้จะเรียกว่า “ประวัตินัดแข่งขัน”)
 - หากทีมมี “ประวัตินัดแข่งขัน” เท่ากันจำนวน 2 ทีมขึ้นไป (ทีมเสมอ) อันดับจะพิจารณาจากอัตราการชนะสำหรับการแข่งขันแบบตัวต่อตัว (จำนวนนัดที่เล่นชนะทีมเสมอ/จำนวนนัดที่เล่นกับทีมเสมอ)
 - หากทีมมีผลการแข่งขันแบบแบบตัวต่อตัวเท่ากันจำนวน 2 ทีมขึ้นไป อันดับจะพิจารณาจากอัตราการชนะของเกมแบบตัวต่อตัว (จำนวนเกมที่เล่นชนะทีมเสมอ/จำนวนเกมที่เล่นกับทีมเสมอ)

- หากทีมมีอัตราการชนะของเกมแบบตัวต่อตัวเท่ากับจำนวน 2 ทีมขึ้นไป อันดับจะพิจารณาจากอัตราการชนะของเกม (จำนวนเกมที่ชนะ/จำนวนเกมที่เล่น)
- หากใช้วิธีข้างต้นแล้วผลยังคงออกมาเสมอ จะจัดรอบตัดเชือกขึ้นระหว่างทีมที่มีอันดับเท่ากันในการแข่งขันแบบพบกันหมด โดยทีมแรกที่ชนะเกมจะเป็นผู้ชนะ
- การแข่งขันเป็นสายแบบแพ้คัดออก (ต่อไปนี้จะเรียกว่า "สาย SE"):
 - ระหว่างนัดแข่ง ทีมที่ชนะ 2 เกมเป็นทีมแรกจะได้ผ่านเข้ารอบถัดไป ส่วนทีมที่แพ้จะถูกคัดออกจากการแข่งขัน
- การแข่งขันเป็นสายแบบแพ้สองครั้งคัดออก (ต่อไปนี้จะเรียกว่า "สาย DE"):
 - ระหว่างนัดแข่ง ทีมที่ชนะ 2 เกมเป็นทีมแรกจะได้ผ่านเข้ารอบถัดไปในสายของผู้ชนะ ส่วนทีมที่แพ้ก็จะไปแข่งกันในสายของผู้แพ้ โดยทีมที่แพ้ในสายของผู้แพ้จะถูกคัดออกจากการแข่งขัน

6. โครงสร้างการแข่งขัน

- "การแข่งขันที่กำหนด"
 - "การแข่งขันที่กำหนด" เป็นการแข่งขันแบบไม่จำกัดคุณสมบัติซึ่งจะจัดขึ้นในภูมิภาคต่างๆ ตามที่ระบุไว้ในข้อ 28 "ภูมิภาค" ทีมที่ได้ลำดับสูงสุดใน "การแข่งขันที่กำหนด" จะมีสิทธิ์เข้าแข่งขัน Regional Stage
 - ทีมที่ได้อันดับ 1 ใน "การแข่งขันที่กำหนด" (ประเทศไทย) จะได้รับสิทธิ์เข้าแข่งขัน Finals
 - ทีมที่มีสิทธิ์แข่งขันใน WCS2023 จะมีสิทธิ์ได้รับเลือกเป็นมืออันดับของ "การแข่งขันที่กำหนด"
- Regional Stage
 - Regional Stage เป็นการแข่งขันแบบ "SRR" และ "สาย SE" สำหรับผู้ได้รับเชิญ ซึ่งก็คือทีมที่ผ่านเข้ารอบใน "การแข่งขันที่กำหนด" การแข่งขันจะจัดขึ้นในลีกเอเชียตะวันออกเฉียงใต้/ลีกเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ซึ่งประกอบด้วยลีกละ 8 ทีม และในลีกอินเดียซึ่งมีอีก 6 ทีม โดยทีม 3 อันดับแรกจาก Regional Stage ในลีกเอเชียตะวันออกเฉียงใต้/ลีกเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และทีมที่ได้อันดับ 1 จาก Regional Stage ในลีกอินเดียจะผ่านเข้าสู่ Finals
 - ใน Regional Stage จะใช้ "สนามชากโบราณสถานฟาครามธิดา (โหมตตราฟท์)" สำหรับแข่งขันตามที่กำหนดไว้ในข้อ 7 "กฎเกี่ยวกับนัดแข่งขัน"
- Finals
 - Finals เป็นการแข่งขันแบบ "สาย DE" สำหรับผู้ได้รับเชิญ ซึ่งก็คือทีมที่ผ่านเข้ารอบใน Regional Stage โดยทีม 3 อันดับแรกจากลีกเอเชียตะวันออกเฉียงใต้/ลีกเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และทีมที่ได้อันดับ 1 จากลีกอินเดียใน Regional Stage รวมถึงทีมที่ได้อันดับ 1 ใน "การแข่งขันที่กำหนด" (ประเทศไทย) จะเป็น 8 ทีมที่ต้องแข่งขันกันออฟไลน์
 - ใน Finals จะใช้กฎสำหรับรอบชิงชนะเลิศโดยเฉพาะ ตามที่กำหนดไว้ในข้อ 7 "กฎเกี่ยวกับนัดแข่งขัน"

ต่อไปนี้เป็นตารางการแข่งขันของ "โปรแกรม" (การแข่งขันเท่านั้น) โปรดดูรายละเอียดเกี่ยวกับภูมิภาคได้ในส่วน 28 "ภูมิภาค"

ชื่อการแข่งขัน	ประเภท	ภูมิภาค	ตารางการแข่งขัน
การแข่งขันที่กำหนด	การแข่งขันแบบไม่จำกัดคุณสมบัติ	ทั้งหมด	แตกต่างกันไปตามภูมิภาค
Regional Stage (ลีกเอเชียตะวันออกเฉียง)	การแข่งขันสำหรับผู้ได้รับเชิญ	เอเชียตะวันออกเฉียง	2024 13 มกราคม 20 มกราคม 27 มกราคม
Regional Stage (ลีกเอเชียตะวันออกเฉียงใต้)	การแข่งขันสำหรับผู้ได้รับเชิญ	เอเชียตะวันออกเฉียงใต้	2024 14 มกราคม 21 มกราคม 28 มกราคม
Regional Stage (ลีกอินเดีย)	การแข่งขันสำหรับผู้ได้รับเชิญ	อินเดีย	2023 9 ธันวาคม 16 ธันวาคม 23 ธันวาคม
Finals	การแข่งขันสำหรับผู้ได้รับเชิญ	ทั้งหมด	2024 17 กุมภาพันธ์ 18 กุมภาพันธ์

ในกรณีที่ด้วยเหตุผลใด ๆ ที่ทำให้ไม่สามารถจัดการแข่งขันหรือส่วนใดส่วนหนึ่งของการแข่งขันในวันที่วางแผนไว้ "ผู้จัดการแข่งขัน" ขอสงวนสิทธิ์ในการแก้ไขวันที่เหล่านี้ตามดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวในการเปลี่ยนแปลงวันที่เหล่านี้

7. กฎเกี่ยวกับนัดแข่งขัน

ขั้นตอนของเกม

เกมทั้งหมดจะจัดแข่งขันในโหมดลึบปีการแข่งขันของ Pokémon UNITE เว้นเสียแต่ที่ "ผู้จัดการแข่งขัน" ได้ระบุไว้เป็นประการอื่น โปรดปฏิบัติตามข้อแนะนำต่อไปนี้ระหว่างจัดเตรียมเกม

*กฎต่างๆ ที่กำหนดไว้ในข้อ 7 "กฎเกี่ยวกับนัดแข่งขัน" จะนำมาใช้ใน Regional Stage/Finals เท่านั้น

- เวลาเริ่มการแข่งขัน
 - ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตามขั้นตอนในการเตรียมเกมและเริ่มเกมตามตารางที่กำหนด "ผู้จัดการแข่งขัน" อาจใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวในการอนุญาตให้เริ่มแข่งขันล่าช้าเนื่องจากปัญหา

ด้านการเตรียมเกม การเริ่มแข่งขันล่าช้าอาจทำให้ได้รับโทษตามดุลยพินิจของ "ผู้จัดการแข่งขัน"

- การตั้งค่าล็อบบี้
 - นัดแข่งทั้งหมดจะใช้โหมดล็อบบี้การแข่งขัน
 - การตั้งค่าเซิร์ฟเวอร์
 - สำหรับ Regional Stage/Finals โปรดใช้เซิร์ฟเวอร์ที่ "ผู้จัดการแข่งขัน" ระบุไว้
 - หากเซิร์ฟเวอร์ที่ระบุไม่แสดงผล ทีมโฮสต์ควรรีستาร์ทอุปกรณ์ของตนและตรวจสอบว่าเซิร์ฟเวอร์แสดงผลได้อย่างถูกต้องหรือไม่ หากเซิร์ฟเวอร์ที่ระบุยังไม่แสดงผลอย่างถูกต้องหลังจากรีสตาร์ท โปรดส่งภาพหน้าจอแสดงเซิร์ฟเวอร์ทั้งหมดไปยัง "ผู้จัดการแข่งขัน" หลังจากส่งภาพหน้าจอและได้รับการอนุมัติจาก "ผู้จัดการแข่งขัน" แล้ว โปรดเลือกเซิร์ฟเวอร์ที่มีสภาพแวดล้อมการสื่อสารที่ดีที่สุดในพื้นที่โฮสต์และดำเนินการต่อไปยังเกม
 - เกมทั้งหมดใน Regional Stage/Finals จะใช้สนามชากโบราณสถานฟ้าครามชื่อ (โหมดดราฟท์)
 - โปรดกำหนดค่าดังต่อไปนี้ทั้งหมด
 - เพิ่มเลเวลของไอเท็มทั้งหมดที่มีให้สูงสุด
 - ปลดล็อกไอเท็มที่มีทั้งหมด
 - ปลดล็อกใบอนุญาตยูไนเต็ด
 - ปลดล็อกไอเท็มการต่อสู้ทั้งหมด
 - แต่ละเกมจะจัดขึ้นแบบ "BO3" หรือแบบคว่ำชัยชนะ 3 ใน 5 เกมได้ก่อน (ต่อไปนี้จะเรียกว่า "BO5")
 - ในเกมแรกที่จัดขึ้นแบบ "BO3" หรือ "BO5" จะเลือกฝั่งด้วยวิธีการที่ "ผู้จัดการแข่งขัน" กำหนด
 - ส่วนเกมแบบ "BO3" หรือ "BO5" ครั้งที่สอง ทีมที่แพ้ในเกมก่อนหน้าจะได้เลือกฝั่ง
- ข้อจำกัด
 - Pokémon: ซาเซียน (Zacian) มีวทู (Mewtwo) ถูกห้ามมิให้ใช้ นอกจากนี้ หากเกิดปัญหากับ Pokémon ไอเท็มที่มี ไอเท็มต่อสู้ สกิล สกิลชุด หรือโฮโลแวร์ (Holowear) "ผู้จัดการแข่งขัน" อาจใช้ดุลยพินิจเพื่อกำหนดข้อจำกัดก่อนหรือระหว่างเกม ผู้เล่นที่ไม่ปฏิบัติตามข้อจำกัดเหล่านี้ อาจถูกลงโทษ ซึ่งรวมถึงการปรับแพ้ในเกมด้วย
 - ห้ามมิให้ใช้ตราสัญลักษณ์ Pokémon ในทุกการแข่งขัน
 - ตราสัญลักษณ์คือสิ่งต้องห้ามโดยเริ่มต้นในโหมดล็อบบี้การแข่งขัน ในกรณีที่เล่นภายใต้กฎการนัดแข่งอื่นที่ต่างกัน และหากเล่นจบเกมแล้ว ผลการเล่นจะถือว่าสมบูรณ์

กฎสำหรับรอบชิงชนะเลิศ

เกมทั้งหมดใน Finals จะใช้กฎสำหรับรอบชิงชนะเลิศโดยเฉพาะ กฎสำหรับรอบชิงชนะเลิศมีอยู่ว่า ทีมไม่สามารถเลือก Pokémon ตัวเดิมซ้ำได้มากกว่าหนึ่งครั้งในนัดเดียว มีเพียงเกมที่ 5 ของ "BO5" ที่กฎสำหรับรอบชิงชนะเลิศนี้จะไม่มีการผล และสามารถเลือก Pokémon ที่เลือกไปแล้วระหว่างเกมที่ 1 ถึงเกมที่ 4 ได้อีกครั้ง

ตัวอย่างเช่น หากทีม A เลือกพิคาชู (Pikachu)/ลิซาร์ดดอน (Charizard)/คาเม็กซ์ (Blastoise)/ฟูซิกิบานะ (Venusaur)/เอสเบริน (Cinderace) ไปในเกมที่ 1 เมื่อถึงเกมที่ 2 จะไม่อนุญาตให้ทีม A เลือกพิคาชู (Pikachu)/Charizard/คาเม็กซ์ (Blastoise)/ฟูซิกิบานะ (Venusaur)/เอสเบริน (Cinderace) ซึ่งได้เลือกไปแล้วในเกมที่ 1 นอกเหนือจาก Pokémon ที่ถูกทั้งสองทีมแบนไม่ให้ใช้ระหว่างโหมดดราฟท์

หากทีม A เลือกพิคาชู (Pikachu)/ลิซาร์ดดอน (Charizard)/คาเม็กซ์ (Blastoise)/ฟูซิกิบานะ (Venusaur)/ลิซาร์ดดอน (Cinderace) ไปในเกมที่ 1 และเลือกแบล็กกี (Umbreon)/เอพี (Espeon)/

ลีเฟีย (Leafeon)/กราเซีย (Glacion)/นิมเฟีย (Sylveon) ไปในเกมที่ 2 เมื่อถึงเกมที่ 3 จะไม่อนุญาตให้ทีม A เลือกพิคาชู (Pikachu)/ลิซาร์ดอน (Charizard)/คาเม็กซ์ (Blastoise)/ฟูซิกิบานะ (Venusaur)/เอสเบริน (Cinderace) ซึ่งได้เลือกไปแล้วในเกมที่ 1 และแบล็กกี้ (Umbreon)/เอพี (Espeon)/ลีเฟีย (Leafeon)/กราเซีย (Glacion)/นิมเฟีย (Sylveon) ซึ่งได้เลือกไปแล้วในเกมที่ 2 นอกเหนือจาก Pokémon ที่ถูกทั้งสองทีมแบนไม่ให้ใช้ระหว่างโหมดตราฟท์

*ภายใต้กฎสำหรับรอบชิงชนะเลิศนี้ จะถือว่าสไคเธอร์ (Scyther) กับสซ์ซั่ม (Scizor) คือ Pokémon ตัวเดียวกัน

การตัดสินใจแข่งใหม่

โดยหลักการแล้ว จะถือว่าเกมมีผลโดยสมบูรณ์หากผู้เล่นทุกคนเตรียมพร้อมอย่างเต็มที่และสามารถแข่งขันได้ตามปกติ หากเกิดปัญหาระหว่างเกมซึ่งกระทบต่อการแข่งขัน ทีมที่เกี่ยวข้องจะต้องแจ้งให้ "ผู้จัดการแข่งขัน" ทราบอย่างทันที่

หลังจากได้รับรายงานแล้ว "ผู้จัดการแข่งขัน" สามารถหยุดเกมได้โดยระบบหยุดเกมชั่วคราว ขณะที่หยุดเกมอยู่ ห้ามผู้เล่นและต้องอุปกรณ์ควบคุมหรืออุปกรณ์สำหรับเล่นเกม ในช่วงเวลานี้ ห้ามไม่ให้ผู้เล่นพูดคุยเกี่ยวกับกลยุทธ์การแข่งขันของเกมผ่านทางฟังก์ชันแชทด้วยเสียงหรือโพสต์บนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียทุกประเภท หลังจากแก้ไขปัญหาในเกมเรียบร้อยแล้ว "ผู้จัดการแข่งขัน" ก็จะดำเนินการแข่งขันต่อไปตามปกติ หากตรวจพบการตั้งค่าห้องที่แตกต่างออกไปหลังจากเกมได้เริ่มต้นขึ้น ก็จะมีการเริ่มแข่งใหม่ ในกรณีนี้ ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตามคำสั่งของ "ผู้จัดการแข่งขัน" "ผู้จัดการแข่งขัน" อาจยกเลิกเกมหากไม่สามารถเริ่มหรือแข่งขันต่อได้ เนื่องจากเกิดความเสี่ยงด้านความปลอดภัยที่ไม่อาจยอมรับ (ภัยพิบัติทางธรรมชาติ ภัยพิบัติ ฯลฯ) หรือปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขได้ (เช่น สถานการณ์ที่ทำให้เกมดำเนินต่อไปไม่ได้) ในกรณีนี้ ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตามคำสั่งของ "ผู้จัดการแข่งขัน" "ผู้จัดการแข่งขัน" จะตัดสินใจเรื่องผลการแข่งขันว่าจะเริ่มเกมใหม่หรือไม่หลังจากหารือ

โดยหลักการแล้ว ระหว่างเริ่มเกมใหม่จะไม่สามารถเปลี่ยนแปลง [ผู้เล่น Pokémon ที่ใช้ ไอเท็มที่มี ไอเท็มระหว่างออกศึก ตราสัญลักษณ์ หรือ Pokémon ที่ถูกห้ามมิให้ใช้ในระหว่างโหมดตราฟท์] ได้ อย่างไรก็ตาม หากจำเป็นต้องเปลี่ยนผู้เล่นตัวจริงเนื่องจากสาเหตุที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ ผู้เล่นตัวจริงกับตัวสำรองที่เกี่ยวข้องสามารถสลับตำแหน่งกันได้โดยได้รับอนุมัติจาก "ผู้จัดการแข่งขัน" โดยหลักการแล้ว จะไม่มีการแข่งใหม่หลังจากที่ตัดสินผลเกมเรียบร้อยแล้ว

ข้อแนะนำอาจเปลี่ยนแปลงได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า

8. การลงทะเบียนผู้เล่น/ทีม

การลงทะเบียนผู้เล่น

ผู้เล่นจะต้องสร้างบัญชีและลงทะเบียนในหน้าทัวร์นาเมนต์ซึ่งใช้สำหรับ "การแข่งขันที่กำหนด" แต่ละรายการ โดยการแข่งขันรอบคัดเลือกจะแยกกันเป็นแต่ละรอบ

ทีมทดแทน

ในกรณีที่ทีมที่มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขันถูกพิจารณาว่าไม่มีสิทธิ์, เลือกที่จะไม่เข้าร่วม, หรือด้วยเหตุผลอื่นที่ไม่สามารถแข่งขันได้, ผู้จัดการแข่งขัน จะแทนทีมด้วยทีมที่ ผู้จัดการแข่งขัน เลือก. ผู้จัดการแข่งขัน จะทำการค้นหาทีมทดแทนที่มีสิทธิ์ต่อไปอย่างมีเหตุผล ในกระบวนการนี้ ผู้จัดการแข่งขัน อาจใช้ข้อมูลจากการจัดอันดับการแข่งขันก่อนหน้า, การตอบสนอง, หรือปัจจัยอื่นๆ เพื่อกำหนดทีมที่มีสิทธิ์ต่อไป ผู้จัดการแข่งขันยังสงวนสิทธิ์ที่จะไม่เลือกทีมอื่นแทนได้ด้วย.

ต่อไปนี้เป็นคุณสมบัติ รูปแบบการแข่งขัน และรางวัลสำหรับผู้ที่ได้รับตำแหน่งต่างๆ ใน "โปรแกรม"

ชื่อการแข่งขัน	เกณฑ์คุณสมบัติ	รูปแบบการแข่งขัน	ผลประโยชน์ของอันดับ
การแข่งขันที่กำหนด	การเข้าแข่งขันขั้นที่ทุกคนเข้าร่วมได้	รอกำหนด	ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดจะผ่านเข้าสู่ Regional Stage
Regional Stage	ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดในวันที่ 2 ของการแข่งขันที่กำหนด	SRR/SE	ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดจะผ่านเข้าสู่ Finals เงินรางวัลทั้งหมด: \$63,000
Finals	ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดของ Regional Stage	DE	เงินรางวัลทั้งหมด: \$89,300

การจัดการทีมและรายชื่อผู้เล่น

แต่ละทีมต้องมีหัวหน้า (ต่อไปนี้จะเรียกว่า "หัวหน้าทีม") ที่จะเป็นผู้ติดต่อหลัก รวมถึงมีอำนาจในการเปลี่ยนแปลงรายชื่อผู้เล่นได้ ทีมสามารถเปลี่ยนแปลงรายชื่อผู้เล่นได้ภายในระยะเวลาที่กำหนด แต่จะต้องปฏิบัติตามข้อจำกัดเกี่ยวกับรายชื่อผู้เล่นดังต่อไปนี้ด้วย รายชื่อผู้เล่น หมายถึงผู้เล่นในทีมที่ประกอบด้วยผู้เล่น 5 คน (ผู้เล่นตัวจริง 5 คน) หรือ 6 คน (ผู้เล่นตัวจริง 5 คนและผู้เล่นตัวสำรอง 1 คน)

การเข้าแข่งขันและเกณฑ์คุณสมบัติ

- "การแข่งขันที่กำหนด"
 - ทีมประกอบด้วยผู้เล่น 5 หรือ 6 คนซึ่งเป็นไปตามที่กำหนดไว้ในข้อ 1 "เกณฑ์คุณสมบัติ" สามารถเข้าร่วมได้
 - ทีมที่ได้ลำดับสูงสุดก็จะมีสิทธิ์เข้าแข่งขัน Regional Stage *จำนวนทีมที่ผ่านเข้ารอบตั้งแต่ "การแข่งขันที่กำหนด" จนถึง Regional Stage นั้นพิจารณาจากผล "การแข่งขัน" ที่เคยจัดขึ้นก่อนหน้านี้
 - ลีกเอเชียตะวันออก
 - เขตใต้หวัน: ทีม 3 อันดับแรก

- ญี่ปุ่น: ทีม 3 อันดับแรก
- เกาหลีใต้: ทีม 2 อันดับแรก
- ลีกเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
 - อินโดนีเซีย: ทีม 2 อันดับแรก
 - มาเลเซีย/สิงคโปร์: ทีม 2 อันดับแรก
 - ฟิลิปปินส์: ทีม 2 อันดับแรก
 - ไทย: ทีม 2 อันดับแรก
- ลีกอินเดีย
 - ทีม 6 อันดับแรก
- ทีมที่มีสิทธิ์แข่งขันใน WCS2023 โยโกฮาม่าและเป็นมืออันดับใน “โปรแกรมนี้” จะได้รับเลือกก็ต่อเมื่อมีผู้เล่นที่ลงทะเบียนเป็นผู้เล่นตัวจริงของ WCS2023 โยโกฮาม่าอยู่ในทีมอย่างน้อย 3 ใน 5 คน
 - หากต้องการใช้สิทธิ์ได้รับเลือกเป็นมืออันดับ ทีมจะต้องติดต่อ “ผู้จัดการแข่งขัน” ภายในเวลาที่ระบุไว้ด้วยวิธีการที่กำหนด

เพื่อให้แต่ละทีมที่ผ่านเข้าสู่ Regional Stage จาก “การแข่งขันที่กำหนด” ยังคงมีสิทธิ์เข้าร่วมใน Regional Stage ผู้เล่นทุกคนในทีมจะต้องเป็นคนเดิมอยู่ มิฉะนั้น อาจส่งผลให้คุณสมบัติเป็นโมฆะได้

ใน Regional Stage หากทีมมีผู้เล่นแล้ว 5 คนใน “การแข่งขันที่กำหนด” ผู้เล่นคนที่ 6 จะต้องลงทะเบียนเป็นผู้เล่นตัวสำรองในเวลาที่ผ่านมา มิฉะนั้น อาจถูกตัดสิทธิ์ไม่ให้ลงแข่งใน Regional Stage ได้ ผู้เล่นทุกคนจะต้องส่งข้อมูลบนหนังสือเดินทางให้แก่ “ผู้จัดการแข่งขัน” เมื่อเข้าสู่ Regional Stage หากยังไม่มี คุณจะต้องทำหนังสือเดินทางภายในเวลาที่ “ผู้จัดการแข่งขัน” กำหนด การปฏิเสธหรือไม่ส่งข้อมูลบนหนังสือเดินทางภายในกำหนดอาจส่งผลให้ถูกตัดสิทธิ์การเข้าร่วม Regional Stage ได้

สำหรับ Regional Stage ผู้เล่นในทีมทั้ง 5 คนที่ผ่านเข้ารอบ “การแข่งขันที่กำหนด” จะได้เป็นผู้เล่นตัวจริง หากลงทะเบียนผู้เล่นใน “การแข่งขันที่กำหนด” ถึง 6 คนแล้ว ทีมจะต้องลงทะเบียนผู้เล่น 1 คนในนั้นเป็นผู้เล่นตัวสำรอง ผู้เล่นตัวจริงกับผู้เล่นตัวสำรองที่ระบุไว้ข้างต้นมีผลจนกว่า Finals จะสิ้นสุดลง ผู้เล่นตัวสำรองมีสิทธิ์สลับตำแหน่งกับผู้เล่นตัวจริงได้ในเกม โดยผู้เล่นตัวจริงกับผู้เล่นตัวสำรองจะต้องได้รับอนุมัติจาก “ผู้จัดการแข่งขัน” ก่อนสลับตำแหน่ง

สำหรับ Regional Stage ผู้เล่นตัวจริงกับผู้เล่นตัวสำรองสามารถสลับตำแหน่งกันได้โดยให้ “หัวหน้าทีม” ติดต่อ “ผู้จัดการแข่งขัน” ตามรูปแบบที่ระบุไว้ การสลับตำแหน่งของผู้เล่นตัวจริงกับผู้เล่นตัวสำรองนี้จะต้องดำเนินการร้องขอภายในเวลาที่ “ผู้จัดการแข่งขัน” กำหนด ในกรณีฉุกเฉิน อาจอนุญาตให้สลับตำแหน่งกันได้ระหว่างการแข่งขัน Regional Stage ผู้เล่นตัวสำรองที่สลับตำแหน่งกับผู้เล่นตัวจริงจะต้องเข้าร่วมนัดแข่งขันถัดมาทุกแมตช์ของวันเดียวกันนั้นในฐานะผู้เล่นตัวจริง

- Regional Stage
 - ทีมประกอบด้วยผู้เล่น 6 คน โดยมี 5 คนจากทีมที่ผ่าน “การแข่งขันที่กำหนด” เข้าสู่ Regional Stage พร้อมผู้เล่นตัวสำรองอีก 1 คน จะมีสิทธิ์เข้าร่วม หากทีมเข้าร่วม “การแข่งขันที่กำหนด” พร้อมผู้เล่น 6 คน โดยทั้ง 6 คนผ่านเข้ารอบใน “การแข่งขันที่

กำหนด” เป็นทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันได้ *ทีมที่ได้อันดับ 1 ใน”การแข่งขันที่กำหนด” (ประเทศไทย) จะมีสิทธิ์เข้าแข่งขัน Finals

- ทีมที่ได้ลำดับสูงสุดใน Regional Stage จะมีสิทธิ์เข้าแข่งขัน Finals
 - ทีม 3 อันดับแรกจากลีกเอเชียตะวันออก
 - ทีม 3 อันดับแรกจากลีกเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
 - ทีมที่ได้อันดับ 1 จากลีกอินเดีย

เพื่อให้แต่ละทีมที่ผ่านเข้าสู่ Finals ยังคงมีสิทธิ์เข้าร่วมใน Finals ผู้เล่นทั้ง 6 คนในทีมจะต้องเป็นคนเดิมอยู่ มิฉะนั้น อาจส่งผลให้คุณสมบัติเป็นโมฆะได้

สำหรับ Finals คุณต้องเข้าร่วมการแข่งขันในวันงาน ณ สถานที่ที่ “ผู้จัดการแข่งขัน” กำหนด โดยอาจอนุญาตให้เข้าร่วมออนไลน์ได้ในกรณีที่วีซ่ามีปัญหา มีอาการเจ็บป่วย หรือเกิดปัญหาสำคัญอื่นๆ เท่านั้น.

“ผู้จัดการแข่งขัน” จะรับผิดชอบค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปยังสถานที่จัดงาน Finals พร้อมค่าที่พัก (หรือเทียบเท่า) สำหรับผู้ผ่านเข้ารอบ (ต่อไปนี้จะเรียกว่า “รางวัลสำหรับการเดินทาง”) ในส่วนของ “รางวัลสำหรับการเดินทาง” การไม่ปฏิบัติตามคำสั่งของ “ผู้จัดการแข่งขัน” อาจทำให้คุณหมดสิทธิ์เข้าร่วมใน Finals ได้

สำหรับ Finals ผู้เล่นตัวจริงและตัวสำรองสามารถสลับตำแหน่งกันได้ ด้วยการให้ “หัวหน้าทีม” ติดต่อ “ผู้จัดการแข่งขัน” ตามรูปแบบที่ระบุไว้ ผู้เล่นตัวจริงและผู้เล่นตัวสำรองสามารถสลับตำแหน่งกันได้เพียงครั้งเดียว โดยดำเนินการร้องขอภายในเวลาที่ “ผู้จัดการแข่งขัน” กำหนด ในกรณีฉุกเฉิน อาจอนุญาตให้สลับตำแหน่งกันได้ระหว่างนัดแข่งขัน โดยไม่คำนึงถึงข้อจำกัดที่กล่าวไว้ข้างต้น

- Finals
 - ทีมประกอบด้วยสมาชิก 6 คนจากทีมที่ผ่าน Regional Stage เข้าสู่ Finals และทีมที่ผ่าน “การแข่งขันที่กำหนด” เข้าสู่ Finals (ประเทศไทย) สามารถเข้าร่วมได้

การลือกรายชื่อผู้เล่น

การลือกรายชื่อผู้เล่น หมายถึงกรณีที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงผู้เล่นในทีมได้อีกต่อไปแล้ว หลังจากลือกรายชื่อผู้เล่น จะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงผู้เล่นตัวจริงหรือผู้เล่นตัวสำรองได้อีกต่อไป

ทีมที่ผ่านเข้าสู่ Regional Stage ใน “การแข่งขันที่กำหนด” จะต้องลือกรายชื่อผู้เล่น Regional Stage เอาไว้ภายในเวลาที่ “ผู้จัดการแข่งขัน” กำหนด จะมีการลือกรายชื่อผู้เล่น Regional Stage โดยการลงทะเบียนผู้เล่นตัวจริง 5 คนและผู้เล่นตัวสำรอง 1 คน การลือกรายชื่อผู้เล่น Regional Stage นี้มีผลจนกว่า Finals จะสิ้นสุดลง

หากทีมที่แข่งขันใน WCS2023 ต้องการใช้สิทธิ์ได้รับเลือกเป็นมืออันดับและเข้าร่วม “การแข่งขันที่กำหนด” ในวันที่ 2 ทีมจะต้องสมัครเข้าร่วม “การแข่งขันที่กำหนด” วันที่ 2 ภายในวันที่ “ผู้จัดการแข่งขัน” ระบุไว้ด้วยวิธีการที่กำหนด

ผู้จัดการแข่งขันอาจใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวเพื่ออนุมัติหรือปฏิเสธคำขอในการ

เปลี่ยนแปลงรายชื่อผู้เล่น

ผู้ให้การสนับสนุน

- ระหว่างปรากฏตัวในการสตรีมของผู้จัดการแข่งขัน ห้ามมิให้ทีมและผู้เล่นที่เข้าร่วมการแข่งขันนี้สวมเสื้อผ้าที่มีชื่อ รูปหรือโลโก้ของบริษัทอื่นๆ นอกเหนือจากบริษัทที่เป็นผู้สนับสนุนและสินค้าของ Pokémon อย่างเป็นทางการที่ได้รับมาเอง โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้จัดการแข่งขัน
- หากทีมและผู้เล่นสตรีมการแข่งขันด้วยตนเอง จะไม่มีการนำข้อจำกัดข้างต้นมาใช้บังคับ ผู้เล่นที่สตรีมการแข่งขันจะต้องปฏิบัติตาม "แนวทางในการใช้วิดีโอและภาพของ Pokémon UNITE"

(<https://support.pokemon.com/hc/en-us/articles/4405450873620-Pok%C3%A9mon-UNITE-Game-Content-Guidelines-for-Online-Platforms>)

ประเด็นอื่นที่ต้องทราบ

- ผู้เล่นแต่ละรายและทีมแต่ละทีมจะต้องใช้ชื่อที่ตนเองเลือกใช้ใน "การแข่งขันที่กำหนด" ไม่อนุญาตให้เปลี่ยนชื่อ เว้นแต่จะได้รับอนุมัติจาก "ผู้จัดการแข่งขัน" ในกรณีที่เกิดเหตุฉุกเฉินบางประการและได้รับอนุมัติก่อนใช้ใน "โปรแกรม" "ผู้จัดการแข่งขัน" ขอสงวนสิทธิ์ที่จะใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวในการขอเปลี่ยนชื่อทีมหรือชื่อผู้เล่น

9. ข้อจำกัดเกี่ยวกับการแข่งขัน

ข้อจำกัดดังต่อไปนี้จะใช้บังคับกับทุกภูมิภาค:

- ผู้เล่นจะได้รับอนุญาตให้เล่นเกมผ่านทางอุปกรณ์ที่การแข่งขันอนุญาตเท่านั้น ซึ่งได้แก่: Nintendo Switch, Apple iOS และ Google Android
- ห้ามมิให้ผู้เล่นใช้ฮัมมิลิเตอร์ นอกจากนี้ ยังห้ามมิให้ผู้เล่นเชื่อมต่อตัวควบคุมกับอุปกรณ์ขณะเล่นเกมผ่านทางสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ต
- "ผู้จัดการแข่งขัน" ขอสงวนสิทธิ์ที่จะห้ามมิให้ใช้ Pokémon ตัวใดตัวหนึ่งในการแข่งขัน
- ห้ามเปลี่ยนชื่อผู้เล่นบน Discord หรือหน้าทวิตเตอร์ เว้นแต่ได้รับอนุมัติจาก "ผู้จัดการแข่งขัน"
- ผู้เล่นจะต้องสังกัดเพียง 1 ทีมเท่านั้นไม่ว่าจะในช่วงใดก็ตามในการแข่งขัน

ผู้เล่นที่ไม่ตรงตามเกณฑ์คุณสมบัติ

หาก "ผู้จัดการแข่งขัน" ใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวและพิจารณาว่าผู้เล่นไม่มีสิทธิ์เข้าร่วม "การแข่งขัน" ไม่ว่าจะเมื่อใดก็ตาม "ผู้จัดการแข่งขัน" ก็อาจจะใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวเพื่อตัดสิทธิ์ผู้เล่นจาก "การแข่งขัน" และริบรางวัลที่อาจจะได้รับทั้งหมด

การกำกับดูแลการแข่งขัน

ทุกการแข่งขัน Pokémon UNITE จะได้รับการดูแลจากกรรมการผู้ตัดสิน (ต่อไปนี้จะ

เรียกว่า “เจ้าหน้าที่”) ซึ่งเป็นผู้ตัดสินเกมในนามของ “ผู้จัดการแข่งขัน” การตัดสินของ “เจ้าหน้าที่” ในเกมนั้นถือเป็นที่สุดและมีผลผูกพัน โดยดำเนินการตามดุลยพินิจของ “เจ้าหน้าที่” เท่านั้น

10. ความคาดหวังเกี่ยวกับผู้เล่นเพิ่มเติม

“ผู้จัดการแข่งขัน” อาจใช้วิธีโอฟุตเทจทั้งหมด ซึ่งรวมถึงการเล่นในระหว่าง “การแข่งขัน” เพื่อการส่งเสริมการขายได้ “ผู้จัดการแข่งขัน” ขอสงวนสิทธิ์ที่จะออกอากาศ “การแข่งขัน” ทุกนัด ผู้เล่นไม่สามารถปฏิเสธการออกอากาศที่ “ผู้จัดการแข่งขัน” ให้อนุญาตแล้วได้ “ผู้จัดการแข่งขัน” อาจปรับเปลี่ยนตารางนัดใน “การแข่งขัน” ให้ตรงกับเวลาออกอากาศโดยเฉพาะ และผู้เล่นก็ไม่อาจปฏิเสธการเปลี่ยนตารางเวลาดังกล่าวได้

“ผู้จัดการแข่งขัน” อาจกำหนดให้ผู้เล่นดำเนินการตามสมควรเพิ่มเติมเพื่ออำนวยความสะดวกให้มีการออกอากาศนัดแข่งขัน ผู้เล่นจะต้องให้ความร่วมมือและปฏิบัติตามคำขอของ “ผู้จัดการแข่งขัน” โดยความคาดหวังที่ได้รับรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงรายการต่อไปนี้

- ออนไลน์และเตรียมพร้อมเล่นเป็นเวลานาน 30 นาทีก่อนเริ่มนัดแข่งตามตาราง
- เชิญให้ผู้ชม/ผู้สังเกตการณ์ หรือบัญชีผู้ใช้อื่นๆ ตามที่กำหนดเข้าสู่ล็อบบี้ของเกม
- ใช้เซิร์ฟเวอร์สื่อสารที่ “ผู้จัดการแข่งขัน” กำหนดเพื่อการสื่อสารภายในทีมหรือเพื่อการประสานงานอื่นๆ
- การซั๊กซ์ซ่อมด้านเทคนิค
- การซ่อมลงชุด
- การให้สัมภาษณ์ทั้งก่อน/หลังเกม
- การเตรียมเวทีและเริ่มนัดแข่งขันตามคำสั่งหรือเวลาที่ “ผู้จัดการแข่งขัน” กำหนด
- ไม่อนุญาตให้ยอมแพ้ในนัดแข่งขันที่ “ผู้จัดการแข่งขัน” ระบุไว้
- ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ข้อมูลที่ยังไม่ทราบแน่ชัดบนโซเชียลมีเดีย ฯลฯ ก่อน “ผู้จัดการแข่งขัน” จะตัดสินจนถึงที่สุด
- ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ข้อมูลที่เป็นเท็จหลังจาก “ผู้จัดการแข่งขัน” ตัดสินจนถึงที่สุดแล้ว
- ไม่อนุญาตให้ล้อผลการแข่งขันหรือใช้การโกงซึ่งอาจกระทบต่อผลของการแข่งขันในนัดดังกล่าว และ
- ปฏิบัติตามคำสั่งอื่นๆ ของ “ผู้จัดการแข่งขัน” ตามสมควร

หากตารางการออกอากาศหรือนัดแข่งขันที่ “ผู้จัดการแข่งขัน” ดำเนินการถูกปฏิเสธ อาจกำหนดบทลงโทษตามรายละเอียดในข้อ 12 “บทลงโทษ” หากผู้เล่นไม่ปฏิบัติตามพฤติกรรมที่เหมาะสมตามความคาดหวัง

11. กฎเกี่ยวกับการแข่งขัน

ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตามกฎหมายและข้อบังคับที่ใช้บังคับทั้งหมดเสมอ ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตามมาตรฐานความเป็นมนุษย์ขั้นพื้นฐานและความมีน้ำใจนักกีฬา รวมถึงประพฤติตนตาม “กฎอย่างเป็นทางการ” เหล่านี้และเพื่อประโยชน์สูงสุดของ “ผู้จัดการแข่งขัน” ผู้เล่นจะต้องประพฤติตนให้มีน้ำใจนักกีฬาระหว่างสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นๆ และ “ผู้จัดการแข่งขัน” และจะต้องหลีกเลี่ยงพฤติกรรมใดๆ ที่ผิดไปจากปกติของ “การแข่งขัน” ครั้งนี้

ผู้เล่นจะต้องไม่แสดงท่าทางที่ลามกอนาจาร สบประมาทผู้อื่นหรือใช้คำหยาบในชื่อบัญชี ชื่อผู้ใช้ ชื่อที่ใช้ในเกม ชื่อบนหน้าจอ ที่อยู่อีเมล ในแชทหรือการสื่อสารระหว่างการแข่งขัน ในแมตช์ที่ถ่ายทำหรือการสื่อสารกับประชาชนประเภทอื่น ผู้จัดการแข่งขันจะพิจารณาด้วยตนเองว่าเนื้อหาดังกล่าวลามกอนาจารหรือเป็นการสบประมาทผู้อื่นหรือไม่ กฎเหล่านี้ใช้บังคับกับภาษาอังกฤษและภาษาอื่นๆ ทั้งหมด รวมถึงคำย่อและถ้อยคำที่คลุมเครือด้วย

จะต้องระงับข้อขัดแย้งระหว่างผู้เล่น (ไม่ว่าจะทางร่างกายหรือไม่ก็ตาม) อย่างสุภาพ โดยไม่ใช้ความรุนแรง การข่มขู่หรือคุกคาม ห้ามใช้ความรุนแรงกับบุคคลใดๆ ก็ตาม รวมถึงผู้เล่น แฟนคลับ เจ้าหน้าที่ เจ้าหน้าที่ราชการหรือตัวแทนอื่นๆ ของผู้จัดการแข่งขันเป็นอันขาด ไม่ว่าจะเป็สถานที่และเวลาใดก็ตาม

- **น้ำใจนักกีฬา**
 - “ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน” ใต้รับการคาดหวังให้ประพฤติตนตามมาตรฐานความประพฤติ การสื่อสารและพฤติกรรมสูงสุดที่ใช้บังคับกับการสื่อสารในเกม การใช้ Discord แพลตฟอร์มการสื่อสารอย่างเป็นทางการอื่นๆ ที่ใช้ใน “การแข่งขัน” รวมถึงแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียทั้งหมดเป็นอย่างสูง “ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน” ใต้รับการคาดหวังให้เป็นตัวแทน “การแข่งขัน” อย่างเป็นทางการและมีมารยาท รวมถึงห้ามมิให้มีพฤติกรรมที่หยาบคาย เป็นอันตราย ไม่เป็นมิตร ทำให้ผู้อื่นโกรธเคือง เกิดความไขว่เขว ข่มขู่สื่อสารหรือมีพฤติกรรมอื่นๆ เกี่ยวกับ “การแข่งขัน” ซึ่งอาจทำให้ภาพลักษณ์ของ “ผู้จัดการแข่งขัน” ดูไม่ดีในสายตาของประชาชนทั่วไปเป็นอันขาด
- **ซอฟต์แวร์สำหรับการแข่งขัน**
 - ห้ามมิให้ผู้เล่นเจตนาหรือพยายามใช้บั๊กหรือสิ่งผิดปกติในซอฟต์แวร์สำหรับ “การแข่งขัน” ครั้งนี้ (ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงแค่เกม Pokémon UNITE และแพลตฟอร์มแชท Discord) โดยเด็ดขาด และผู้เล่นที่กระทำการดังกล่าวอาจถูก “ผู้จัดการแข่งขัน” ตัดสิทธิ์ได้
- **การโกงและความซื่อสัตย์ในการแข่งขัน**
 - ผู้เล่นจะต้องแข่งขันโดยใช้ทักษะและความสามารถทั้งหมดที่มีอย่างเต็มที่ทุกครั้ง ไม่ยินยอมให้มีการโกงเกิดขึ้นและอาจทำให้ถูกตัดสิทธิ์ ผู้เล่นไม่ได้รับอนุญาตให้ชักนำหรือบงการเกมเช่นนี้หรือแง่มุมอื่นใด ของเกม
- **การห้ามคุกคาม**
 - บริษัทผู้จัดการแข่งขันรับรองว่าจะทำให้การแข่งขันปราศจากการคุกคามและการเลือกปฏิบัติ และเพื่อเป็นการช่วยรักษาคำมั่นสัญญานี้ จึงห้ามมิให้ผู้เล่นคุกคามหรือเลือกปฏิบัติใดๆ ทุกรูปแบบ (ไม่ว่าจะเป็นทั้งในและนอกการแข่งขันครั้งนี้) ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงแค่ว่าที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของเชื้อชาติ สีผิว ศาสนา เพศ สัญชาติ อายุ ความพิการ รสนิยมทางเพศ อัตลักษณ์ทางเพศ หรือการจำแนกประเภทหรือคุณลักษณะอื่นๆ
- **การห้ามมิให้มีการใส่ร้ายป้ายสีและหมิ่นประมาท**
 - ผู้เล่นมีสิทธิ์แสดงความคิดเห็นอย่างเป็นทางการและเป็นมืออาชีพและมีน้ำใจนักกีฬา อย่างไรก็ตาม ผู้เล่นจะต้องไม่ประกาศในที่สาธารณะที่ทำให้เกิดความเคลือบแคลงต่อความซื่อสัตย์หรือความสามารถของผู้เล่นคนอื่นๆ ผู้จัดการแข่งขัน, หรือตัวแทน, บริษัทในเครือ, บริษัทย่อย, ผู้แทนหรือผู้ให้บริการของบริษัทผู้จัดการแข่งขัน ผู้เล่นจะต้องห้ามกล่าว, โพสต์, เผยแพร่หรือสื่อสารความเห็น, คำกล่าวหรือแถลงการณ์เกี่ยวกับผู้จัดการแข่งขัน, เจ้าภาพ, หรือตัวแทน, บริษัทในเครือ, บริษัทย่อย, ผู้แทนหรือผู้ให้บริการของผู้จัดการแข่งขันหรือเจ้าภาพ, ผู้เล่นรายอื่น, การแข่งขัน หรือผลิตภัณฑ์หรือบริการอื่นๆ ของผู้จัดการแข่งขัน, หรือตัวแทน, บริษัทในเครือ บริษัทย่อย, ผู้แทนของผู้จัดการแข่งขัน ที่เป็นเท็จ หมิ่นประมาท กล่าวร้าย หรือใส่ร้ายป้ายสีให้บุคคล นิติบุคคลหรือฟอรัมสาธารณะทราบ นอกจากนี้ ยังห้ามมิให้ผู้เล่นสนับสนุนให้ประชาชนประพฤติตนตามที่ห้ามไว้ในข้อนี้ ไม่มีข้อความใดในข้อนี้ที่จะเป็นการจำกัดหรือป้องกันมิให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกฎหมายที่ใช้บังคับ,

คำสั่งของศาลที่มีเขตอำนาจ, หรือหน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจ ใดๆก็ตาม การปฏิบัติตามนั้นจะต้องไม่เกินขอบเขตที่กฎหมายหรือคำสั่งกำหนด

- การพนัน
 - ห้ามมิให้มีการพนันระหว่างการแข่งขันในโปรแกรมนี้เป็นอันขาด นอกจากนี้ห้ามมิให้ผู้เล่นให้ข้อมูล ชักนำหรือเข้าร่วมการพนันทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะผ่านทางตรงหรือทางอ้อม
- การเก็บรักษาข้อมูลไว้เป็นความลับ
 - “ผู้จัดการแข่งขัน” อาจแบ่งปันข้อมูลที่เป็นความลับและลับสำหรับ “ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน” การแบ่งปันหรือการแจกจ่ายข้อมูลหรือวัสดุที่เป็นความลับที่ “ผู้จัดการแข่งขัน” ให้กับ “ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน”, ไม่ว่าจะเจตนาหรือไม่เจตนา, ถือเป็นห้ามสุดความเข้มงวด ข้อมูลที่เป็นความลับรวมถึง แต่ไม่จำกัดเพียงนี้, ข้อมูลหรือวัสดุที่ยังไม่ได้เปิดเผยต่อสาธารณะที่บุคคลทั่วไปทราบหรือควรทราบได้ตามความเหมาะสม, หรือข้อมูลหรือวัสดุที่ “ผู้จัดการแข่งขัน” ใดระบุว่าเป็นความลับ
- พฤติกรรมที่ผิดกฎหมายและ/หรือเป็นอันตราย
 - ห้ามมิให้ผู้เล่นกระทำการหรือประพฤติดนใดๆ ก็ตามที่ (1) ทำให้ชื่อเสียงของตนเอง เสื่อมเสียต่อสาธารณะ ก่อให้เกิดข่าวฉาวหรือถูกเย้ยหยัน ทำให้ประชาชนบางส่วนเกิดความตื่นตระหนกหรือไม่พอใจ หรือทำให้ภาพลักษณ์ตนเองเสียหาย หรือ (2) กระทำการที่อาจคาดการณ์ได้ว่าจะทำให้ภาพลักษณ์หรือชื่อเสียงของผู้จัดการแข่งขัน เจ้าภาพหรือตัวแทนบริษัทในเครือ บริษัทย่อย ผู้แทนหรือผู้ให้บริการของผู้จัดการแข่งขันหรือเจ้าภาพ ผู้เล่นรายอื่น การแข่งขัน หรือผลิตภัณฑ์หรือบริการอื่นๆ ของผู้จัดการแข่งขันหรือตัวแทน บริษัทในเครือ บริษัทย่อย ผู้แทนของผู้จัดการแข่งขันเสื่อมเสีย ทำให้ประชาชนวิพากษ์วิจารณ์ หรือทำให้ถูกมองไม่ดี เพื่อมิให้เกิดข้อสงสัย ผู้จัดการแข่งขันมีสิทธิใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวเพื่อพิจารณาว่าความสัมพันธ์ของผู้เล่นกับบุคคล นิติบุคคลหรือแบรนด์ที่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อภาพลักษณ์หรือชื่อเสียงของผู้จัดการแข่งขัน เจ้าภาพหรือตัวแทน บริษัทในเครือ บริษัทย่อย ผู้แทนหรือผู้ให้บริการของผู้จัดการแข่งขันหรือเจ้าภาพ ผู้เล่นรายอื่น การแข่งขัน หรือผลิตภัณฑ์หรือบริการอื่นๆ ของผู้จัดการแข่งขันหรือตัวแทน บริษัทในเครือ บริษัทย่อย ผู้แทนหรือผู้ให้บริการของผู้จัดการแข่งขัน เป็นการละเมิดข้อกำหนดนี้และกฎการแข่งขัน อย่างไรก็ตามการหรือไม่ ความประพฤติดังต่อไปนี้ถือเป็นความประพฤติผิด (ซึ่งไม่ได้ครอบคลุมทั้งหมด)
- การใช้ความรุนแรงต่อบุคคลอื่น รวมถึงความรุนแรงในครอบครัว ความรุนแรงต่อคู่ครอง ความรุนแรงในความสัมพันธ์ฉันท์คู่สามีและภรรยา และการทารุณกรรมเด็กที่เกิดขึ้นจริงหรืออาจจะเกิดขึ้น
- การล่วงละเมิดทางเพศและการกระทำผิดทางเพศต่างๆ
- ความประพฤติที่เป็นอันตรายต่อความปลอดภัยของบุคคลอื่น
- การทารุณกรรมสัตว์
- การโจรกรรมและอาชญากรรมทรัพย์สินอื่นๆ และ
- อาชญากรรมเกี่ยวกับความไม่สุจริต
 - *ผู้เล่นแต่ละคนยอมรับว่าในเขตอำนาจที่มีการตั้งข้อสงสัยว่าได้มีการละเมิดกฎหมายเกิดขึ้น ผู้จัดการแข่งขันก็อาจจะมีหน้าที่ตามกฎหมายที่ใช้บังคับในการรายงานการกระทำผิดกฎหมายให้หน่วยงานบังคับใช้กฎหมายในพื้นที่ทราบหรือตอบข้อซักถามอย่างเป็นทางการจากหน่วยงานบังคับใช้กฎหมายหรือหน่วยงานด้านตุลาการ
- หากต้องสงสัยว่าผู้เล่นได้ละเมิดกฎการแข่งขันใดๆ ข้างต้น “ผู้จัดการแข่งขัน” ก็อาจใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวของตนเพื่อกำหนดบทลงโทษตามรายละเอียดในข้อ 12 “บทลงโทษ” ให้แก่ผู้เล่นดังกล่าวได้ทุกเมื่อตลอด “การแข่งขัน”

12. บทลงโทษ

“ผู้จัดการแข่งขัน” ขอสงวนสิทธิ์ที่จะพิจารณาหรือใช้บทลงโทษ โดยพิจารณาเป็นกรณีไป “ผู้จัดการแข่งขัน” จะพิจารณาถึงการละเมิดกฎทั้งหมด ตลอดจนความรุนแรง สถานการณ์ ประวัติ

ผลกระทบ/ผลลัพธ์ หรือปัจจัยอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องของการละเมิดกฎ เพื่อตัดสินหรือลงโทษ ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อบรรณภาพของ “โปรแกรม” บทลงโทษที่กำหนดไว้ใน “โปรแกรม” นี้ อาจส่งผลกระทบต่อคุณสมบัติสำหรับเข้าร่วม “การแข่งขัน” ในอนาคตได้ นอกจากนี้ บทลงโทษที่กำหนดไว้ใน “การแข่งขัน” ก่อนหน้าก็อาจส่งผลกระทบต่อเข้าร่วม “โปรแกรม” นี้ได้เช่นกัน

“ผู้จัดการแข่งขัน” อาจกำหนดบทลงโทษใดๆ ดังต่อไปนี้ให้แก่ “ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน” หรือทีมที่ละเมิดกฎอย่างเป็นทางการ

- การปรับแพ้ในเกม
- การปรับแพ้ในนัดแข่งขัน
- การถอดถอนผู้เล่นหรือทีมออกจาก “โปรแกรม” (การตัดสิทธิ์)
- การริบเงินรางวัล
- การตัดผู้เล่นหรือทีมออกจาก “การแข่งขัน” (การตัดสิทธิ์ไม่ให้เข้าร่วม “การแข่งขัน” ที่จัดขึ้นหลังจาก “โปรแกรม” นี้)

13. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการออกอากาศ

ผู้จัดการแข่งขันอาจกำหนดให้ผู้เล่นส่งรูปถ่ายและ/หรือบันทึก รวมถึงส่งไฟล์เสียง/วิดีโอให้ผู้จัดการแข่งขัน (ให้เรียกแต่ละอย่างว่า “การส่งเนื้อหา”) บริษัทผู้จัดการแข่งขันอาจใช้ดุลยพินิจของตนเองแต่เพียงผู้เดียวเพื่อตัดต่อเนื้อหาที่ผู้เล่นส่ง และออกอากาศหรือเผยแพร่เนื้อหาที่ส่งโดยประการอื่น เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการรายงานข่าวสารและการประชาสัมพันธ์การแข่งขันของบริษัทผู้จัดการแข่งขัน เพื่อเป็นการคาดการณ์ถึงความเป็นไปได้ในการออกอากาศการแข่งขันต่อสาธารณะ นอกจากนี้ บริษัทผู้จัดการแข่งขันอาจห้ามมิให้ผู้เล่นถ่ายทอดสดนัดแข่งขันและบังคับให้ผู้เล่นเก็บผลการแข่งขันไว้เป็นความลับจนกว่าจะบริษัทผู้จัดการแข่งขันจะออกอากาศ เนื้อหาทั้งหมดที่ส่งจะต้องสอดคล้องกับเกณฑ์ดังต่อไปนี้

- จะต้องไม่มีเนื้อหาที่ผู้จัดการแข่งขันใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวและเห็นว่า (หรือส่งเสริมกิจกรรมที่) น่ารังเกียจ ใส่ร้ายป้ายสี สบประมาท ละเมิด แสดงออกเรื่องเพศอย่างโจ่งแจ้ง ลามกอนาจาร ไม่เหมาะสม รุนแรงหรือทำร้ายตนเอง (เช่น ที่เกี่ยวกับการฆาตกรรม การค้าอาวุธ ความโหดร้าย การประทุษร้าย ฯลฯ) การเลือกปฏิบัติ (เนื่องจากเชื้อชาติ สีผิว ศาสนา เพศ ชนชาติกำเนิด อายุ ความพิการ รสนิยมทางเพศ อัตลักษณ์ทางเพศ หรือการจำแนกประเภทหรือคุณลักษณะอื่นๆ) ผิดกฎหมาย (เช่น การตีมสุราก่อนวัยอันควร การเสพยาเสพติดจนเป็นปัญหา การแฉ็กคอมพิวเตอร์ ฯลฯ) พฤติกรรมที่ทำให้ผู้อื่นขุ่นเคือง คุกคาม หยาบคายหรือข่มขู่ หรือมีเนื้อหาที่จะกระทบต่อบุคคล สถานที่ ธุรกิจ กลุ่มหรือสันติภาพโลก หรือมีคำหรือสัญลักษณ์ที่โดยทั่วไปแล้วถือว่าทำให้บุคคลที่มีเชื้อชาติ ชนชาติพันธุ์ ศาสนา รสนิยมทางเพศ อัตลักษณ์ทางเพศ การแสดงออกทางเพศหรือกลุ่มทางสังคมและเศรษฐกิจใดๆ โดยเฉพาะรู้สึกขุ่นเคืองหรือมีภาพเปลือย คำหรือข้อความที่แสดงถึงความรุนแรงหรือความประพฤติใดๆ ที่เป็นหรือดูเหมือนว่าจะเป็นเรื่องผิดกฎหมายหรืออันตราย ที่ฝ่าฝืนหรือละเมิดกฎหมายหรือข้อบังคับใดๆ ในเขตอำนาจที่มีการส่งเนื้อหา
- จะต้องไม่มีเนื้อหาที่ละเมิดหรือล่วงล้ำสิทธิ์ของบุคคลอื่น ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงแค่อนุญาที่ละเมิดความเป็นส่วนตัว สิทธิในชื่อเสียงของบุคคลหรือสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา หรือเนื้อหาที่ถือว่าการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยไม่เป็นการจำกัดข้อความที่ได้กล่าวไว้ก่อนหน้านี้ เนื้อหาที่ส่งจะต้องไม่มีเครื่องหมายการค้า โลโก้ เครื่องยศ สัญลักษณ์ของตำแหน่งที่ตั้ง ภาพถ่าย งานศิลปะหรืองานแกะสลักจากที่อื่น ยกเว้นของบริษัทผู้จัดการแข่งขัน

- จะต้องไม่มีการพาดพิงหรือมีการแสดงผลงานสื่อที่มีลิขสิทธิ์ ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงแค่นั่งหนังสือ บทความ ภาพถ่าย ผลงานศิลปะ ดนตรี ฯลฯ หรือการระบุคำอธิบายของสินทรัพย์ที่เป็นสื่อ นอกเหนือจากของผู้จัดการแข่งขัน ผลงานที่ส่งจะต้องไม่มีดนตรีเชิงพาณิชย์

หากผู้เล่นต้องสงสัยว่าได้ละเมิดข้อกำหนดเกี่ยวกับการส่งเนื้อหาเพื่อออกอากาศข้างต้น ผู้จัดการแข่งขันก็อาจจะใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวเพื่อตัดสินสิทธิ์ผู้เล่นดังกล่าวได้ทุกเมื่อระหว่างการแข่งขันและ/หรือบังคับให้คืนรางวัลที่ได้รับ

14. สิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญาและการโอนสิทธิ์

โดยการที่คุณ “ส่งเนื้อหา” คุณยอมรับว่า “เนื้อหาที่ส่ง” รวมถึงสิทธิ์ทั้งปวงของเนื้อหาดังกล่าวจะไม่ถือเป็นความลับและไม่มีการลิขสิทธิ์ทุกประการ นอกจากนี้ ให้ “ผู้จัดการแข่งขัน” ไม่มีภาระหน้าที่ใดๆ ทั้งสิ้นที่เกี่ยวกับ “เนื้อหาที่ส่ง” ดังกล่าวด้วย “ผู้จัดการแข่งขัน” อาจติดต่อ ใช้ แกะไข เผยแพร่ ทำซ้ำ ใช้ประโยชน์ เปิดเผย เผยแพร่และส่งต่อ “เนื้อหาที่ส่ง” ให้แก่ผู้อื่นในสื่อทุกรูปแบบ ทั้งที่ทราบและไม่ทราบ ทั่วโลกอย่างถาวรเพื่อวัตถุประสงค์ใดๆ ก็ได้ โดยไม่ต้องจ่ายค่าตอบแทนให้แก่คุณหรือบุคคลภายนอกใดๆ โดยไม่มีข้อจำกัด คุณขอมอบสิทธิ์ให้ “ผู้จัดการแข่งขัน” และตัวแทนตามกฎหมาย ผู้สืบทอดและผู้รับโอนของผู้จัดการแข่งขันในการใช้สอยและแก้ไข “เนื้อหาที่ส่ง” อย่างถาวรทุกรูปแบบทั่วโลกโดยไม่อาจเพิกถอนได้ นอกจากนี้ คุณยังรับทราบและยอมรับว่าตนเองไม่มีสิทธิ์ได้รับเครดิต ค่าตอบแทน ประกาศหรือการชำระเงินทุกรูปแบบ หาก “ผู้จัดการแข่งขัน” ใช้ “เนื้อหาที่ส่ง” ดังกล่าว คุณขอสงวนกรรมสิทธิ์ใน “เนื้อหาที่ส่ง” และตกลงว่าหาก “ผู้จัดการแข่งขัน” เลือกที่จะใช้ “เนื้อหาที่ส่ง” เพื่อวัตถุประสงค์ใดๆ ก็ตาม ลิขสิทธิ์หรือสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญาอื่นๆ อันเกิดจาก “เนื้อหาที่ส่ง” หรือสิทธิ์อื่นๆ ตาม ลิขสิทธิ์หรือสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญาอื่นๆ อันเกิดจากการที่ “ผู้จัดการแข่งขัน” ใช้ “เนื้อหาที่ส่ง” จะกลายเป็นทรัพย์สินของ “ผู้จัดการแข่งขัน” แต่เพียงผู้เดียว คุณยังตกลงเพิ่มเติมว่า หาก “ผู้จัดการแข่งขัน” เลือกใช้ “เนื้อหาที่คุณส่ง” คุณ (หรือบิดามารดา/ผู้ปกครอง หากคุณเป็นผู้เยาว์) จะลงลายมือชื่อในเอกสารที่ “ผู้จัดการแข่งขัน” ร้องขอเกี่ยวกับการโอนสิทธิ์นี้ หาก “ผู้จัดการแข่งขัน” ใช้ “เนื้อหาที่ส่ง” จนทำให้ต้องรับผิดชอบต่อบุคคลภายนอก คุณก็ตกลงที่จะชดเชยค่าเสียหายให้แก่ “ผู้จัดการแข่งขัน” ตลอดจนตัวแทน พนักงาน บริษัทในเครือ บริษัทย่อย ผู้แทนและบุคคลที่เกี่ยวข้องทั้งหมดสำหรับค่าเสียหาย ต้นทุน ค่าพิพาท และค่าใช้จ่ายใดๆ (รวมถึงค่าธรรมเนียมทางกฎหมายตามสมควร) ที่ “ผู้จัดการแข่งขัน” มีขึ้นอันเป็นผลมาจากการใช้ “เนื้อหาที่ส่ง” นั้น

15. การเผยแพร่ต่อสาธารณะ

ยกเว้นในกรณีที่ขัดต่อข้อกำหนด ในการเข้าร่วมการแข่งขัน ที่คุณได้มอบสิทธิ์และอนุญาตให้ผู้จัดการแข่งขัน เจ้าภาพ รวมถึงตัวแทน บริษัทในเครือ บริษัทย่อย ผู้แทนหรือผู้ให้บริการของผู้จัดการแข่งขันหรือเจ้าภาพ (ซึ่งจะมีการยืนยันการให้สิทธิ์และอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษร เมื่อผู้จัดการแข่งขันได้ร้องขอ) พิมพ์ เผยแพร่ ออกอากาศและใช้ชื่อ ชื่อผู้ใช้บัญชี ภาพเหมือน รูปภาพ อวตาร เสียง รูปเหมือน ชื่อบัญชี โซเชียลมีเดีย ความคิดเห็นและข้อมูลในประวัติของคุณ (ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงแค่นามเกิดและรัฐ/ประเทศ) ทุกที่ทั่วโลกในสื่อทุกรูปแบบ ทั้งที่ทราบในปัจจุบันหรือจัดทำขึ้นในอนาคต ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงแค่วีลด์ไวต์เว็บทุกเมื่อ เพื่อการโฆษณา การค้าขาย และการส่งเสริม โดยไม่ได้รับค่าตอบแทน เงินชดเชย ไม่ต้องมีการอนุญาตหรือการบอกกล่าวเพิ่มเติมเกี่ยวกับข้อมูลใดๆ.

16. ข้อจำกัด

หนึ่งคนเข้าแข่งขันได้เพียงหนึ่ง (1) ครั้งเท่านั้น (ไม่ว่าจะใช้ที่อยู่อีเมลหรือบัญชีสมาชิกที่ลงทะเบียนทั้งหมดเท่าไรก็ตาม) หรือเข้าแข่งขันได้หนึ่งครั้งต่อหนึ่งที่อยู่อีเมล (ไม่ว่าจะมีคนใช้ที่อยู่อีเมลดังกล่าวมากกว่าหนึ่งคนหรือไม่ก็ตาม) รับเฉพาะการเข้าแข่งขันออนไลน์ตามกฎหมายอย่างเป็นทางการเหล่านี้เท่านั้น ไม่มีการรับเข้าแข่งขันรูปแบบอื่น - ไม่ว่าทางโทรสาร ไปรษณีย์ อีเมล โทรศัพท์หรืออื่นๆ เอกสาร/ข้อมูลเกี่ยวกับการเข้าแข่งขันที่ถูกทำให้เสียหายหรือแก้ไขจะเป็นโมฆะ

17. เงินรางวัล การเลือกผู้ชนะ/เงินตอบแทนการเข้าร่วม

เงินรางวัล

สำหรับผู้เล่นตัวจริงที่ลงทะเบียนในรายชื่อส่วนที่เกี่ยวข้อง จะได้รับรางวัลเงินสดตามจำนวนที่แสดงในตารางต่อไปนี้ เงินรางวัลทั้งหมดจะจ่ายเป็นสกุลเงินดอลลาร์สหรัฐฯ จะแจกจ่ายเงินรางวัลให้กับทีมที่ทำคะแนนได้สูงสุดใน Regional Stage และ Finals เท่านั้น จะจ่ายเงินรางวัลให้กับผู้เล่นแต่ละคนในทีมตามที่ระบุในคอลัมน์ "จำนวนเงินต่อผู้เล่น"

จะจ่ายเงินรางวัลและเงินตอบแทนการเข้าร่วมทั้งสิ้น \$152,300 ให้กับผู้เล่นตลอดทั้งงาน PUACL2024 โดยเงินรางวัลสามารถแยกย่อยตามรายละเอียดได้ดังต่อไปนี้

หมวดหมู่	ใช้กับภูมิภาค/การแข่งขัน	เงินรางวัล/เงินตอบแทนการเข้าร่วม
เงินรางวัล Regional Stage	ลีกเอเชียตะวันออกเฉียงใต้/ลีกเอเชียตะวันออกเฉียงใต้	\$28,400
เงินรางวัล Regional Stage	ลีกอินเดีย	\$12,500
Regional Stage เงินตอบแทนการเข้าร่วมลีก	ลีกเอเชียตะวันออกเฉียงใต้/ลีกเอเชียตะวันออกเฉียงใต้	\$13,600
Regional Stage เงินตอบแทนการเข้าร่วมลีก	ลีกอินเดีย	\$8,500
เงินรางวัล Finals (ผู้เล่นตัวจริง)	Finals	\$88,500
เงินรางวัล Finals (ผู้เล่นตัวสำรอง)	Finals	\$800
	รวม	\$152,300

Regional Stage (เอเชียตะวันออกเฉียงใต้)		
อันดับ	ยอดรวม	จำนวนเงินต่อผู้เล่น
ที่ 1	\$5,000	\$1,000
ที่ 2	\$2,500	\$500
ที่ 3	\$2,000	\$400
ที่ 4	\$1,500	\$300
ที่ 5	\$1,000	\$200
ที่ 5	\$1,000	\$200
ที่ 7	\$500	\$100
ที่ 7	\$500	\$100
รวม	\$14,000	

Regional Stage (อินเดีย)		
อันดับ	ยอดรวม	จำนวนเงินต่อผู้เล่น
ที่ 1	\$5,000	\$1,000
ที่ 2	\$2,500	\$500
ที่ 3	\$2,000	\$400
ที่ 4	\$1,500	\$300
ที่ 5	\$1,000	\$200
ที่ 6	\$500	\$100
รวม	\$12,500	

Finals		
อันดับ	ยอดรวม	จำนวนเงินต่อผู้เล่น
ที่ 1	\$40,000	\$8,000
ที่ 2	\$20,000	\$4,000
ที่ 3	\$10,000	\$2,000
ที่ 4	\$7,500	\$1,500
ที่ 5	\$4,000	\$800
ที่ 5	\$4,000	\$800
ที่ 7	\$1,500	\$300
ที่ 7	\$1,500	\$300
รวม	\$88,500	

PUACL2024

เงินรางวัลและเงินตอบแทนการเข้าร่วมสำหรับ Regional Stage

จะจ่ายเงินตอบแทนการเข้าร่วมให้กับผู้เล่นที่ได้ร่วมแข่งขันใน Regional Stage

- จะจ่ายเงินตอบแทนการเข้าร่วม \$50 ต่อนัดให้กับผู้เล่นตัวจริงที่ได้ร่วมแข่งขันแบบ "SRR" ใน Regional Stage
- จะจ่ายเงินตอบแทนการเข้าร่วม \$25 ต่อนัดให้กับผู้เล่นตัวสำรองที่ได้ลงทะเบียนร่วมการแข่งขันแบบ "SRR" และ "สาย SE" ใน Regional Stage

หากมีการเปลี่ยนตัวผู้เล่นตัวจริงและผู้เล่นตัวสำรองระหว่างนัดในการแข่งขันแบบ "สาย SE" ใน Regional Stage จะจ่ายเงินรางวัลและเงินตอบแทนการเข้าร่วม Regional Stage ให้กับผู้เล่นตัวจริงและผู้เล่นตัวสำรองที่ถูกเปลี่ยนตัวตามจำนวนเงินแจกจ่ายที่ "ผู้จัดการแข่งขัน" ระบุไว้

*ไม่ว่ากรณีใด เงินรางวัลทั้งหมดที่ทีมได้รับจะไม่เปลี่ยนแปลง

เงินรางวัลสำหรับผู้เล่นตัวสำรองใน Finals

ผู้เล่นตัวสำรองจะได้รับเงินรางวัล \$100 ตลอดการแข่งขัน Finals

หากมีการเปลี่ยนตัวผู้เล่นตัวจริงและผู้เล่นตัวสำรองระหว่างนัดในการแข่งขัน Finals จะจ่าย

เงินรางวัลและเงินตอบแทนการเข้าร่วม Finals ให้กับผู้เล่นตัวจริงและผู้เล่นตัวสำรองที่ถูกเปลี่ยนตัวตามจำนวนเงินแจกจ่ายที่ "ผู้จัดการแข่งขัน" ระบุไว้

*ไม่ว่ากรณีใด เงินรางวัลทั้งหมดที่ทีมได้รับจะไม่เปลี่ยนแปลง

ข้อจำกัดเกี่ยวกับเงินรางวัล

ภาษี ค่าธรรมเนียม และค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับการรับและใช้รางวัลทุกประการที่ไม่ได้รับโดยชัดแจ้งใน "กฎอย่างเป็นทางการ" นี้ จะเป็นการรับผิดชอบเดียวของผู้ชนะ รางวัลไม่สามารถโอนไปยังบุคคลอื่นหรือแลกเปลี่ยนเป็นเงินสดได้ อย่างไรก็ตาม "ผู้จัดการแข่งขัน" สามารถเปลี่ยนแทนรางวัลด้วยรางวัลที่มีมูลค่าเท่ากับหรือมากกว่าได้ตามดุลยพินิจ "ผู้จัดการแข่งขัน" จะไม่รับผิดชอบในการชดเชยรางวัลที่สูญหายหรือถูกขโมย หรือในการแลกเปลี่ยนส่วนใดส่วนหนึ่งของรางวัล รางวัลไม่สามารถใช้ร่วมกับโปรโมชันหรือข้อเสนออื่นๆ ได้ สามารถมอบรางวัลจำนวนเท่าที่ระบุไว้ใน "กฎอย่างเป็นทางการ" นี้ นอกจากนี้ที่ห้ามตามกฎหมาย ผู้ชนะแต่ละคนจะต้องกรอกข้อมูลและส่งกลับ หนังสือรับรองคุณสมบัติ ความรับผิดชอบ และการเผยแพร่ต่อสาธารณะ (ต่อไปนี้เรียกว่า "หนังสือรับรอง") ภายใน 10 วันนับจากวันที่ได้รับการแจ้งเตือน หรือสำหรับผู้ชนะที่เป็นผู้เยาว์ในที่อยู่อาศัยของตน ผู้ปกครองหรือบุคคลที่เทียบเท่าจะต้องกรอกและส่ง "หนังสือรับรอง" กลับไป

18. ข้อผิดพลาดในการเข้าแข่งขัน/ไม่มีการคืนข้อมูลเข้าแข่งขัน

ทั้งผู้จัดการแข่งขันและเจ้าภาพจะไม่รับผิดชอบต่อข้อมูลการลงทะเบียนที่สูญหาย ล่าช้า ไม่สมบูรณ์ เสียหาย ถูกโจรกรรม ไม่ถูกต้อง อ่านไม่ออกหรือส่งไปผิดที่ ซึ่งจะทำให้ถูกตัดสิทธิ์ ทั้งผู้จัดการแข่งขันและเจ้าภาพจะไม่ต้องรับผิดชอบต่อบริการหรืออุปกรณ์ที่ใช้กับการแข่งขันที่ไม่พร้อมใช้งานหรือติดขัด ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงแค่ว่า (1) เครือข่าย เซิร์ฟเวอร์ อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ โทศัพท์ ดาวเทียม คอมพิวเตอร์หรือการเชื่อมต่ออื่นๆ ที่สะดุด (2) โทศัพท์ ดาวเทียม ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์หรืออุปกรณ์อื่นๆ ล้มเหลว (3) การถ่ายโอนข้อมูลที่ไม่ชัดเจน ไปผิดที่หรือสับสนหรือเครือข่ายที่รับมือกับข้อมูลมากเกินไปหรือ (4) ข้อมูลอื่นๆ ทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเกิดจากมนุษย์ ทางเทคนิค เครื่องกลหรืออิเล็กทรอนิกส์หรือ (5) การบันทึกการเข้าแข่งขัน หรือข้อมูลอื่นๆ อย่างไม่ถูกต้องหรือไม่แม่นยำหรือความล้มเหลวที่จะบันทึกข้อมูลดังกล่าว

หลังจากส่งข้อมูลแล้ว เนื้อหาที่ส่งและข้อมูลการลงทะเบียนจะเป็นทรัพย์สินของผู้จัดการแข่งขัน แต่เพียงผู้เดียว และจะไม่มีการแจ้งว่ารับทราบหรือตอบกลับ ว่าที่ผู้ชนะอาจจะต้องแสดงหลักฐานยืนยันตัวตน ผู้จัดการแข่งขันอาจร้องขอให้ที่ผู้ชนะทำการแสดงหลักฐานว่าตนเป็นผู้ถือบัญชีที่อยู่อีเมลและ/หรือรหัสผ่านเกี่ยวกับการเข้าแข่งขันที่คว่ำขันชนะที่ได้รับอนุญาต

19. ว่าที่ผู้ชนะ

ว่าที่ผู้ชนะทุกคนจะต้องผ่านการตรวจสอบยืนยันจากผู้จัดการแข่งขัน ซึ่งคำตัดสินจะถือเป็นที่สุด ผู้จัดการแข่งขันจะเลือกวิธีตรวจสอบยืนยันด้วยตนเอง ผู้เล่นไม่ถือเป็นผู้ชนะรางวัลใดๆ ก็ตาม เว้นเสียแต่จะมีการตรวจสอบยืนยันคุณสมบัติของผู้เล่นแล้ว และได้รับแจ้งว่ามีผลการตรวจสอบยืนยันเรียบร้อยแล้ว บริษัทผู้จัดการแข่งขันจะไม่ยอมรับภาพการบันทึกหน้าจอ หนังสือสาบานตน หรือหลักฐานการชนะการแข่งขันอื่นๆ เพื่อทดแทนขั้นตอนการยืนยันตัวตนของบริษัท ว่าที่ผู้ชนะจะได้

รับการแจ้งเตือนผ่านทางอีเมล (หรือจดหมายที่ถึงปลายทางในวันถัดไป) ภายในระยะเวลาสิบห้า (15) วันทำการหลังจากระยะเวลาแข่งขันสิ้นสุดลง ไปยังที่อยู่ที่ระบุไว้ในแบบฟอร์มลงทะเบียนว่าที่ผู้ชนะจะถูกตัดสินสิทธิ์ หาก (1) ไม่ปฏิบัติตามกฎอย่างเป็นทางการ (หรือถูกระบุว่ามีคุณสมบัติไม่เหมาะสมโดยประการอื่น) (2) ไม่ตอบกลับการชี้แจงรายละเอียดของรางวัลภายในระยะเวลาสิบ (10) วันหลังจากที่ส่ง (หรือได้รับ หากส่งทางไปรษณีย์) หรือหลังจากพยายามส่งรายละเอียดเกี่ยวกับรางวัลผ่านทางอีเมลแล้วสาม (3) ครั้ง แต่ถูกตีกลับหรือ (3) ไม่สามารถจัดส่งรางวัลได้ ไม่ว่าด้วยสาเหตุใดก็ตาม หากผู้จัดการแข่งขันแจ้งหรือพยายามจัดส่งรางวัลให้ หรือพยายามติดต่อว่าที่ผู้ชนะโดยประการอื่น และว่าที่ผู้ชนะดังกล่าวถูกตัดสินสิทธิ์ในภายหลัง ผู้จัดการแข่งขันก็จะใช้วิธีการทางธุรกิจที่สมเหตุสมผลแต่เพียงผู้เดียวเพื่อจำหน่ายไอเทมรางวัล (เช่น อาจใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวเพื่อเลือกบริจาคเงินรางวัลให้แก่บุคคลอื่น) ผู้ชนะที่ได้รับเงินรางวัลจะต้องปฏิบัติตามข้อกำหนดทั้งหมดที่ระบุไว้ในกฎอย่างเป็นทางการ จึงจะมีสิทธิ์ได้รับเงินรางวัล ให้ผู้ชนะที่ได้รับเงินรางวัลรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมด (ค่าอาหาร ทิป ฯลฯ) ที่เกี่ยวกับการเข้าร่วมการแข่งขันครั้งนี้ (รวมถึงการรับเงินรางวัล) ที่ไม่ได้ระบุไว้ในกฎอย่างเป็นทางการเหล่านี้ แต่เพียงผู้เดียว

20. เงื่อนไขเพิ่มเติม

การเข้าร่วมการแข่งขัน หมายความว่า "ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน" ยอมรับ "กฎอย่างเป็นทางการ" เหล่านี้ รวมถึงคำตัดสินของ "ผู้จัดการแข่งขัน" ทุกประการอย่างไม่มีเงื่อนไข ซึ่งคำตัดสินดังกล่าวจะถือเป็นที่สุดและมีผลผูกพันในทุกประเด็นเกี่ยวกับ "การแข่งขัน"

"ผู้จัดการแข่งขัน" ขอสงวนสิทธิ์ในการตรวจสอบประวัติจากบันทึกใดๆ หรือบันทึกทั้งหมดของว่าที่ผู้ชนะกับผู้ติดตาม ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงเอกสารจากศาลแพ่งและศาลอาญารวมถึงใบแจ้งความ และว่าที่ผู้ชนะกับผู้ติดตามตกลงที่จะส่งข้อมูลการตรวจสอบประวัติดังกล่าว ว่าที่ผู้ชนะกับผู้ติดตามจะต้องอนุญาตให้ดำเนินการตรวจสอบประวัติภายในขอบเขตที่กฎหมายกำหนด นอกจากนี้ "ผู้จัดการแข่งขัน" ยังอาจดำเนินขั้นตอนอื่นๆ ที่จำเป็นสำหรับการยืนยันข้อมูลซึ่งว่าที่ผู้ชนะกับผู้ติดตามแจ้งให้ "ผู้จัดการแข่งขัน" ทราบระหว่างการสัมภาษณ์ ในแง่นี้ ว่าที่ผู้ชนะกับผู้ร่วมเดินทางมีหน้าที่ต้องให้ข้อมูลติดต่อและข้อมูลที่จำเป็น เพื่อให้ "ผู้จัดการแข่งขัน" ดำเนินการตรวจสอบดังกล่าวได้ หาก "ผู้จัดการแข่งขัน" ตรวจสอบประวัติแล้ว ก็มีสิทธิ์ (ที่จะใช้ดุลยพินิจของตนเองแต่เพียงผู้เดียว) ในการตัดสินสิทธิ์ว่าที่ผู้ชนะรวมถึงผู้ติดตามไม่ให้รับเงินรางวัล พร้อมเลือกให้บุคคลอื่นมารับเงินรางวัลแทนได้

ข้อควรระวัง: บุคคลที่มีเจตนาขัดขวางการดำเนิน "การแข่งขัน" โดยชอบธรรมครั้งนี้ หรือมีการแก้ไขหรือทำให้เว็บไซต์ได้รับความเสียหาย อาจต้องระวางโทษปรับ รวมถึงโทษทางแพ่งและ/หรือทางอาญา นอกจากนี้ "ผู้จัดการแข่งขัน" ขอสงวนสิทธิ์ในการเรียกร้องค่าเสียหายจากบุคคลดังกล่าวตามขอบเขตสูงสุดที่กฎหมายอนุญาต

21. การปลดปล่อยและการชดเชยค่าเสียหาย

ผู้เล่นที่เข้าร่วม "การแข่งขัน" ครั้งนี้และ/หรือได้รับเงินรางวัล ตกลงที่จะปลดปล่อย ปกป้องและชดเชยค่าเสียหายให้แก่ "ผู้จัดการแข่งขัน" ผู้จัดการ และบริษัทที่เกี่ยวข้องของแต่ละบริษัท รวมถึงเจ้าหน้าที่ กรรมการ พนักงาน และตัวแทน (เรียกรวมว่า "ผู้ปลดลดความรับผิดชอบ") สำหรับความรับผิด การบาดเจ็บ การเสียชีวิต การสูญเสียหรือค่าปรับใดๆ ที่เกิดขึ้นต่อ "ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน" หรือบุคคลหรือองค์กรใดๆรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงความเสียหายต่อทรัพย์สินส่วนบุคคลหรือ

อสังหาริมทรัพย์ ทั้งหมดหรือบางส่วน, โดยตรงหรือโดยอ้อม, โดยการเข้าร่วมใน "การแข่งขัน" นี้ (หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง) หรือการยอมรับ, การถือครอง, หรือการใช้/การใช้ไม่ถูกต้องของรางวัล เงินสด

22. ข้อจำกัดของความรับผิด

"ผู้ปลดความรับผิด" จะไม่ต้องรับผิดใดๆ ทั้งสิ้นและจะได้รับการปกป้องจากคุณ สำหรับความรับผิดต่อข้อมูลที่ "ไม่ถูกต้องหรือผิดพลาด" ไม่ว่าจะเกิดจากความผิดพลาดของผู้เล่นหรืออุปกรณ์ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์หรือการเขียนโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน การบาดเจ็บ การสูญเสียหรือความเสียหายทุกรูปแบบต่อบุคคล รวมถึงการบาดเจ็บส่วนบุคคลหรือการเสียชีวิต หรือทรัพย์สินที่เกิดจากการรับ ครอบครอง ใช้หรือใช้รางวัลในทางที่ผิด การลงทะเบียนหรือการเข้าร่วมการแข่งขันนี้ กิจกรรมเกี่ยวกับการแข่งขัน หรือการเรียกร้องเกี่ยวกับสิทธิ์ในชื่อเสียงของบุคคล การหมิ่นประมาท การรุกรานความเป็นส่วนตัวหรือการจัดส่งสินค้า หากไม่สามารถจัด "การแข่งขัน" ได้ตามตารางที่กำหนดหรือไม่สามารถมอบเงินรางวัลได้เนื่องจากต้องยกเลิก เลื่อนการแข่งขัน หรือการแข่งขันต้องหยุดชะงักลงอันเนื่องมาจากภัยพิบัติทางธรรมชาติ สงคราม ภัยธรรมชาติ อันตรายต่อสาธารณสุขที่เกิดขึ้นจริงหรืออาจจะเกิดขึ้น (ซึ่งรวมถึง แต่ไม่จำกัดเพียงแคโรคติดต่อ ภาวะการระบาดใหญ่ และการระงับการประกอบธุรกิจและคำสั่งให้อยู่บ้านที่เกี่ยวข้อง) สภาพอากาศหรือการก่อการร้าย ฝ่ายที่ได้รับการชดใช้จะไม่ต้องรับผิดใดๆ ทั้งสิ้น "ผู้ปลดความรับผิด" จะไม่ต้องรับผิดต่อการที่บริการหรืออุปกรณ์ที่ใช้สำหรับการแข่งขันไม่พร้อมใช้งานหรือติดขัด ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงแค (1) เครือข่าย เซิร์ฟเวอร์ อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ โทรศัพท์ ดาวเทียม คอมพิวเตอร์หรือการเชื่อมต่ออื่นๆ ที่สะดวก (2) โทรศัพท์ ดาวเทียม ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์หรืออุปกรณ์อื่นๆ ล้มเหลว (3) การถ่ายโอนข้อมูลที่ไม่ชัดเจน ไปผิดที่หรือสับสนหรือเครือข่ายที่รับมือกับข้อมูลมากเกินไปหรือ (4) ข้อผิดพลาดอื่นๆ ทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเกิดจากมนุษย์ ทางเทคนิค เครื่องกลหรืออิเล็กทรอนิกส์หรือ (5) การบันทึกการเข้าแข่งขัน ข้อมูลอื่นๆ อย่างไม่ถูกต้องหรือไม่แม่นยำหรือความล้มเหลวที่จะบันทึกข้อมูลดังกล่าว โดยการเข้าร่วม "การแข่งขัน" คุณตกลงว่าฝ่ายที่ได้รับการชดใช้จะไม่ต้องรับผิดสำหรับการบาดเจ็บ ความเสียหายหรือการสูญเสียทุกรูปแบบ (เช่น ความเสียหายทางตรง ความเสียหายทางอ้อม ความเสียหายที่เกิดขึ้นไม่ทันทีและเป็นผลสืบเนื่องโดยอ้อม ความเสียหายที่เกิดขึ้นไม่ทันทีและเป็นผลสืบเนื่องโดยตรงหรือความเสียหายเชิงลงโทษต่อบุคคลหรือทรัพย์สิน รวมถึงการเสียชีวิต ที่เกิดจากการเข้าถึงหรือการใช้เว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มซอฟต์แวร์เกี่ยวกับการแข่งขัน หรือการดาวน์โหลดหรือพิมพ์เอกสารที่ดาวน์โหลดจากเว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มซอฟต์แวร์เหล่านี้) โดยไม่เป็นการจำกัดข้อความที่ได้กล่าวไว้ก่อนหน้านี้ ทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน (รวมถึงเว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันและเงินรางวัลทั้งหมด) ให้ "ตามสภาพ" โดยไม่มีการรับประกันใดๆ ทั้งสิ้น ไม่ว่าจะโดยชัดแจ้งหรือปริยาย (ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงแคการรับประกันถึงอรรถประโยชน์ในเชิงพาณิชย์โดยปริยาย ความเข้ากันได้สำหรับวัตถุประสงค์เฉพาะใดๆ และการไม่ละเมิดสิทธิ์) เนื่องจากเขตอำนาจทางกฎหมายบางแห่งไม่อนุญาตให้มีการจำกัดหรือยกเว้นความรับผิดสำหรับความเสียหายที่เกิดขึ้นไม่ทันทีและเป็นผลสืบเนื่องโดยอ้อมหรือความเสียหายที่เกิดขึ้นไม่ทันทีและเป็นผลสืบเนื่องโดยตรง หรือการรับประกันโดยปริยาย จึงอาจไม่มีการนำข้อจำกัดหรือยกเว้นข้างต้นบางอย่างมาใช้บังคับ

23. ข้อพิพาท/การเลือกศาลผู้ตัดสินข้อพิพาท

กฎอย่างเป็นทางการเหล่านี้จะอยู่ภายใต้บังคับแห่งกฎหมายของประเทศญี่ปุ่น และให้ตีความตามกฎหมายฉบับดังกล่าว ให้ผู้เล่นอยู่ภายใต้เขตอำนาจของศาลญี่ปุ่น ผู้เล่นตกลงว่าศาลในประเทศญี่ปุ่นจะเป็นศาลที่มีเขตอำนาจแต่เพียงศาลเดียวเหนือข้อพิพาทใดๆ ที่เกิดหรืออาจจะเกิดจากและเกี่ยวกับกฎอย่างเป็นทางการเหล่านี้ ที่เกิดจากหรือเกี่ยวกับการเรียกร้องของผู้เล่นต่อบริษัท

อย่างไร้โอกาสเพิกถอนได้ บริษัทจะมีเขตอำนาจ ซึ่งไม่ใช่แต่เพียงผู้เดียว เหนือข้อเรียกร้องใดๆ จากผู้เล่น นอกจากนี้ ผู้เล่นยังตกลงที่จะยอมรับการจัดส่งเอกสารทางไปรษณีย์ไปยังที่อยู่ที่แจ้งให้บริษัททราบในประเทศหรือภูมิภาคที่ตนเองมีถิ่นที่อยู่อาศัย คู่สัญญาทั้งสองฝ่ายตกลงที่จะสละสิทธิ์ในการพิจารณาคดีโดยคณะลูกขุน

24. ความเป็นส่วนตัว

- การแข่งขันที่ TPC จัดขึ้น (Regional Stage ลีกเอเชียตะวันออกเฉียงใต้/Finals)

ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นจะถูกนำไปใช้ในการจัดการ “โปรแกรม” เลือกผู้ชนะรางวัล และมอบเงินรางวัล โดยอยู่ภายใต้นโยบายความเป็นส่วนตัวของ TPC บนเว็บไซต์ (<https://th.portal-pokemon.com/privacypolicy/>)

- การแข่งขันที่ ESL จัดขึ้น (Regional Stage ลีกอินเดีย/ลีกเอเชียตะวันออกเฉียงใต้)

ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นจะถูกนำไปใช้ในการจัดการ “โปรแกรม” เลือกผู้ชนะรางวัล และมอบเงินรางวัล โดยอยู่ภายใต้นโยบายความเป็นส่วนตัวของ ESL บนเว็บไซต์ (<https://esl.com/privacypolicy/>) และนโยบายความเป็นส่วนตัวบนเว็บไซต์ของ Sky eSports (<https://www.skyesports.in/PrivacyPolicy>)

25. การเปลี่ยนแปลงกฎอย่างเป็นทางการ

“ผู้จัดการแข่งขัน” ขอสงวนสิทธิ์ที่จะเปลี่ยนแปลง “กฎอย่างเป็นทางการ” เหล่านี้ โดย “ผู้จัดการแข่งขัน” จะแจ้งให้ทีมทราบถึงการเปลี่ยนแปลง “กฎอย่างเป็นทางการ” เหล่านี้ พร้อมประกาศลงบนเว็บไซต์ทางการ และ/หรือช่องทางอื่นๆ

“กฎอย่างเป็นทางการ” ฉบับเปลี่ยนแปลงจะมีผลบังคับใช้นับตั้งแต่ที่ประกาศ

26. ภาษา

กฎอย่างเป็นทางการเหล่านี้มีในหลายภาษา หากคำแปลของกฎเหล่านี้ขัดหรือแย้งกัน ให้ยึดฉบับภาษาญี่ปุ่นเป็นหลัก นอกจากนี้ กฎสำหรับภูมิภาคญี่ปุ่นยังมีข้อมูลเพิ่มเติมนอกเหนือจากกฎฉบับนี้ด้วย

27. ลิขสิทธิ์

©2021 Pokémon. ©1995-2021 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
©2021 Tencent.
TM, ® Nintendo.

28. ภูมิภาค

“การแข่งขันที่กำหนด”

- เขตไต้หวัน
- อินเดีย
- อินโดนีเซีย
- ญี่ปุ่น
- มาเลเซีย/สิงคโปร์
- ฟิลิปปินส์
- เกาหลีใต้
- ไทย

Regional Stage

- ลีเกอเซียตะวันออก
 - เขตไต้หวัน
 - ญี่ปุ่น
 - เกาหลีใต้
- ลีเกอเซียตะวันออกเฉียงใต้
 - อินโดนีเซีย
 - มาเลเซีย/สิงคโปร์
 - ฟิลิปปินส์
 - ไทย
- ลีเกอินเดีย
 - อินเดีย

อื่นๆ

- เขตบริหารพิเศษฮ่องกง
- เขตบริหารพิเศษมาเก๊า

ข้อกำหนดเพิ่มเติม

xx/xx/2023: “กฎอย่างเป็นทางการ” ได้ถูกบัญญัติขึ้นและบังคับใช้ในที่นี้