

Peraturan Resmi Pokémon UNITE

SERI KEJUARAAN POKÉMON UNITE 2024, KAWASAN ASIA (selanjutnya disebut sebagai "Program") tidak terbuka bagi para pemain di kawasan selain kawasan tersebut sebagaimana ditentukan dalam Bagian 28 tentang KAWASAN dari Peraturan Resmi ini, atau jika dilarang berdasarkan ketentuan hukum.

Jika Anda masih di bawah umur berdasarkan ketentuan usia di tempat tinggal Anda, Anda harus meminta izin dari orang tua atau wali yang setara dengan orang tua. Dari banyaknya pendaftar, hanya sedikit yang akan menang. Pengumpulan dan penggunaan informasi pribadi akan dilakukan sesuai dengan kebijakan privasi *online* Perusahaan Pengelola dan penyelenggara sebagaimana ditetapkan dalam Bagian 24 tentang PRIVASI dari Peraturan Resmi ini.

Dengan berpartisipasi dalam Program ini, Anda Wajib mengikuti/Patuh secara penuh dan tanpa syarat pada Peraturan Resmi Pokémon UNITE ("Peraturan Resmi") dan keputusan Perusahaan Pengelola yang bersifat mengikat terhadap semua hal yang berkaitan dengan Program ini. Program ini terdiri dari turnamen kualifikasi yang diadakan di setiap kawasan (selanjutnya disebut sebagai "Turnamen Regional"), Kualifikasi Kesempatan Terakhir (selanjutnya disebut sebagai "LCQ") yang diadakan di kawasan Asia Pasifik Timur dan Asia Pasifik Barat, dan "Kejuaraan Pokémon 2024" Divisi Pokémon UNITE yang diadakan di kawasan Jepang (selanjutnya disebut sebagai "Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024"). Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024 berafiliasi dengan turnamen Jepang dari Program ini. Peraturan Resmi ini merupakan dokumen utama yang mengatur semua elemen Program dan ditujukan untuk mengatur semua pemain, tim, dan pihak atau individu lain (disebut secara individu atau kolektif sebagai "Peserta") yang berpartisipasi dalam setiap elemen Program ini.

1. KELAYAKAN

Pembelian dan pengalaman tertentu tidak diperlukan. Pokémon UNITE dapat diunduh secara gratis. Semua pemain harus menyetujui EULA Pokémon UNITE. Turnamen Pokémon UNITE (selanjutnya disebut sebagai "Turnamen") terbuka bagi para pemain yang berusia 16 tahun ke atas sebelum Tanggal Mulai Resmi Turnamen dan siapa pun yang memenuhi kriteria Program berikut ini.

Turnamen Regional akan dibagi menjadi 8 kategori berikut ini:

- Kawasan Jepang
 - Turnamen Jepang (wilayah tempat tinggal yang ditentukan: Jepang)
- Kawasan Korea
 - Turnamen Korea (wilayah tempat tinggal yang ditentukan: Korea Selatan)
- Kawasan Asia Pasifik Timur
 - Turnamen Taiwan/Hong Kong (wilayah tempat tinggal yang ditentukan: Taiwan/Hong Kong/Makau)

- Turnamen Filipina (wilayah tempat tinggal yang ditentukan: Filipina)
- Kawasan Asia Pasifik Barat
 - Turnamen Indonesia (wilayah tempat tinggal yang ditentukan: Indonesia)
 - Turnamen Malaysia/Singapura (wilayah tempat tinggal yang ditentukan: Malaysia/Singapura)
 - Turnamen Thailand (wilayah tempat tinggal yang ditentukan: Thailand)
- Kawasan India
 - Turnamen India (wilayah tempat tinggal yang ditentukan: India)

Pemain yang memenuhi ketentuan berikut ini dapat berpartisipasi dalam turnamen kualifikasi di setiap kawasan:

- Pada waktu pendaftaran dan selama periode Program, pemain harus memiliki akun JCG yang valid (kawasan Jepang dan Korea), akun Start.gg, atau akun situs yang ditentukan (kawasan Asia Pasifik Timur/Barat/India).
- Pemain hanya boleh berpartisipasi dalam 1 dari 8 Turnamen Regional.
- Pendaftaran untuk Turnamen Regional harus dilakukan dalam tim yang terdiri dari 5 orang.
- Untuk pemain yang berdomisili di kawasan Asia Pasifik Timur atau Asia Pasifik Barat, setidaknya 3 dari 5 pemain harus berdomisili di wilayah tempat tinggal yang ditentukan untuk turnamen kualifikasi yang berlaku.
 - Jika pemain di kawasan Asia Pasifik Timur atau Asia Pasifik Barat ingin berpartisipasi dalam Turnamen Regional dari luar wilayah tempat tinggal yang ditetapkan turnamen, pemain tersebut harus berdomisili di kawasan Asia Pasifik Timur atau Asia Pasifik Barat sesuai dengan turnamen tersebut.
- Hanya pemain yang belum lolos ke Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024 atau Turnamen Honolulu Kejuaraan Dunia Pokémon UNITE 2024 (selanjutnya disebut sebagai "Turnamen Honolulu WCS 2024") yang boleh berpartisipasi.

*Tim yang berhak berpartisipasi dalam Turnamen Honolulu WCS 2024 melalui Piala Aeos harus mengikuti petunjuk dari Perusahaan Pengelola jika ingin mengikuti Turnamen Regional. Dalam hal ini, petunjuk Piala Aeos dianggap menggantikan Peraturan Resmi ini.

Pemain yang memenuhi ketentuan berikut ini boleh berpartisipasi dalam LCQ:

- Pemain wajib memiliki akun valid pada situs yang ditunjuk untuk digunakan dalam kompetisi pada saat masuk dan selama periode Program.
- Pemain hanya boleh berpartisipasi di LCQ Asia Pasifik Timur atau LCQ Asia Pasifik Barat.
- Pendaftaran untuk LCQ Asia Pasifik Timur harus dilakukan dalam tim yang terdiri dari 5 orang. Semua pemain dalam tim harus berdomisili di kawasan Asia Pasifik Timur.
- Pendaftaran untuk LCQ Asia Pasifik Barat harus dilakukan dalam tim yang terdiri dari 5 orang. Semua pemain dalam tim harus berdomisili di kawasan Asia Pasifik

Barat.

- Hanya pemain yang belum lolos ke Turnamen Honolulu WCS 2024 yang boleh berpartisipasi.

*2 tim teratas di Turnamen Filipina berhak berpartisipasi dalam Turnamen Honolulu WCS 2024, tetapi hanya tim pemenang yang akan menerima hadiah perjalanan (selanjutnya disebut sebagai "TA"). Jika tim Turnamen Regional Filipina juara ke-2 yang lolos ke Turnamen Honolulu WCS 2024 ingin berpartisipasi dalam LCQ Asia Pasifik Timur untuk mencoba dan mengklaim TA, tim tersebut akan kehilangan semua hadiah yang diperoleh dari Turnamen Regional Filipina.

*Tim yang lolos ke Turnamen Honolulu WCS 2024 melalui Piala Aeos harus mengikuti petunjuk dari Perusahaan Pengelola jika ingin berpartisipasi dalam LCQ. Dalam hal ini, petunjuk Piala Aeos dianggap menggantikan Peraturan Resmi ini.

Verifikasi Tempat Tinggal dan Pembatasan Partisipasi

- Semua pemain harus segera menyerahkan dokumen pribadi dan sertifikat kualifikasi kerja atas permintaan Perusahaan Pengelola. Dokumen pribadi harus mencakup foto wajah, nama, tanggal lahir, dan alamat saat ini dari individu yang bersangkutan.
- Tempat tinggal bukanlah tempat tinggal sementara untuk jangka waktu tertentu, melainkan domisili tetap. Jika Perusahaan Pengelola meminta bukti terkait tempat tinggal, Anda harus segera menyerahkan dokumen (misalnya, laporan pembayaran tagihan utilitas, kartu identitas pelajar atau paspor yang menunjukkan alamat tempat tinggal Anda, dll.) yang menunjukkan tempat tinggal Anda.
- Pemain yang masih di bawah umur berdasarkan ketentuan usia di tempat tinggalnya memerlukan izin dari orang tua atau wali yang setara dengan orang tua. Jika Anda masih di bawah umur dan terpilih sebagai calon pemenang, orang tua atau wali yang setara dengan orang tua harus menandatangani semua dokumen dan menyetujui semua kewajiban dan pernyataan yang disyaratkan dari calon pemenang dalam Peraturan Resmi ini, baik atas nama Anda dan atas nama dirinya sendiri. Hadiah dapat diberikan atas nama, atau kepada, orang tua atau wali yang setara dengan orang tua.
- Karyawan, kontraktor, pejabat, dan direktur dari The Pokémon Company (selanjutnya disebut sebagai "**TPC**"), DeNA Co. Ltd. (selanjutnya disebut sebagai "**DeNA**"), ESL SEA Pte. Ltd. (selanjutnya disebut sebagai "**ESL**"), JCG Co., Ltd. (selanjutnya disebut sebagai "**JCG**"), dan entitas pengelola turnamen yang ditunjuk oleh TPC (yang secara kolektif disebut "Perusahaan Pengelola") dan masing-masing perusahaan induk, anak perusahaan, perusahaan afiliasi, perwakilan, konsultan, kontraktor, penasihat hukum, agensi periklanan, hubungan masyarakat, publisitas, dan pemasaran, operator situs web, karyawan, kontraktor, eksekutif *webmaster*, dan anggota keluarga dekat mereka (yaitu pasangan, orang tua, saudara kandung dan anak-anak mereka, di mana pun mereka tinggal) dan individu yang tinggal dengan mereka tidak berhak berpartisipasi dalam Turnamen ini.
 - Permintaan untuk pengecualian dari peraturan ini harus dilakukan sebelum kompetisi dimulai. Perusahaan Pengelola berhak, atas diskresi penuhnya,

memberikan pengecualian terhadap kriteria kelayakan ini.

- Perusahaan Pengelola berhak memverifikasi kelayakan para pemain sewaktu-waktu atas diskresi penuhnya.

2. PERUSAHAAN PENGELOLA

Perusahaan Pengelola mengacu pada TPC dan semua entitas lainnya (termasuk DeNA, ESL, dan entitas pengelola turnamen yang ditunjuk oleh TPC) yang diberikan wewenang dan tanggung jawab operasional oleh TPC atas penunjukan dan diskresinya sendiri. Perusahaan Pengelola berhak mengubah, memperbarui, dan memodifikasi Peraturan Resmi ini setiap saat, atas alasan apa pun, tanpa pemberitahuan sebelumnya.

3. KETENTUAN PARTISIPASI

Perusahaan Pengelola berhak, atas diskresi penuhnya, mengubah, membatalkan, mengakhiri, dan/atau menangguhkan Turnamen ini dan mendiskualifikasi setiap individu yang mengganggu proses pendaftaran, melanggar Peraturan Resmi ini, atau melakukan hal yang mengganggu atau tidak sportif. Selain itu, tanpa membatasi ketentuan di atas, Perusahaan Pengelola dapat, atas diskresi penuhnya, mengecualikan Peserta yang telah didiskualifikasi karena kelayakannya dipertanyakan atau tidak memenuhi syarat untuk mendaftar. Selain itu, Perusahaan Pengelola dapat memodifikasi, membatalkan, mengakhiri, dan/atau menangguhkan Turnamen ini jika, atas pertimbangan penuh Perusahaan Pengelola, ada insiden dalam bentuk apa pun yang merusak atau mengganggu Perusahaan Pengelola serta keamanan, integritas, keadilan, atau permainan (sebagaimana dimaksud) dari Turnamen. Jika Turnamen diakhiri sebelum tanggal akhir periode turnamen yang dijadwalkan, Perusahaan Pengelola berhak, atas diskresi penuhnya, menyita hadiah uang tunai.

4. CARA BERMAIN

Pokémon UNITE merupakan permainan pertempuran tim strategis 5 lawan 5. Tim merupakan suatu *roster* yang terdiri dari 5 pemain yang berpartisipasi bersama dalam Program ini. Tim yang memperoleh poin Aeos terbanyak pada akhir suatu pertandingan akan dinyatakan sebagai pemenang.

- Poin Aeos dapat diperoleh dengan mengalahkan Pokémon netral atau tim Pokémon lawan melalui pertempuran.
 - Pokémon yang tidak berdaya akan menjatuhkan energi Aeos dan tidak dapat bertarung dalam waktu singkat, dan durasinya akan meningkat seiring dengan kenaikan level.
 - Untuk mencetak poin, energi Aeos yang diperoleh harus segera ditempatkan di zona sasaran Tim lawan.

- Jika kedua tim mendapatkan jumlah poin Aeos yang sama di akhir suatu pertandingan, tim yang pertama kali mencapai skor seri tersebut akan dinyatakan sebagai pemenang.

5. FORMAT TURNAMEN

Tergantung Kawasannya, Program ini akan menggunakan format turnamen berikut:

- *Swiss Draw* (selanjutnya disebut sebagai “SD”)
 - Kecuali jika semua tim yang berpartisipasi tereliminasi (dipaksa meninggalkan Turnamen), jumlah pertandingan yang sama (menang secara *default* dan kalah secara *default* dihitung dalam jumlah pertandingan) akan dimainkan hingga hanya ada 1 tim dengan skor kekalahan 0. Sebagai pengecualian, jika jumlah tim yang berpartisipasi lebih dari 256 tim, turnamen akan diadakan hingga ada 1 atau 2 tim dengan skor kekalahan 0.
 - Jumlah pertandingan akan ditentukan oleh jumlah tim yang memasuki Turnamen.
 - Jika suatu tim kalah dalam jumlah pertandingan yang ditetapkan, tim tersebut akan dikeluarkan dari Turnamen. Jumlah pertandingan yang ditetapkan akan ditentukan oleh jumlah tim yang mengikuti Turnamen.
 - Di kawasan yang menggunakan Start.gg, tidak ada tim yang akan dieliminasi dari turnamen berapa pun jumlah kekalahannya.
 - Peringkat akan ditentukan oleh jumlah kemenangan, tetapi jika beberapa tim memiliki jumlah kemenangan yang sama, peringkat akan ditentukan oleh tingkat kemenangan dalam pertandingan melawan tim lawan (Rasio Kemenangan Lawan atau OpMW%).
 - OpMW% akan dihitung berdasarkan peraturan berikut ini.
 - MW% (Rasio Kemenangan) peserta Turnamen akan dihitung. MW% merupakan jumlah kemenangan tim dibagi dengan jumlah pertandingan yang dimainkan dikali 100 (dibulatkan ke bilangan bulat terdekat). MW% minimum akan ditetapkan berdasarkan jumlah peserta dalam Turnamen.
 - OpMW% merupakan jumlah dari MW% tim lawan dibagi dengan jumlah pertandingan yang dimainkan.
 - Contoh perhitungan OpMW% dan MW%
 - Jika suatu tim memiliki 5 kemenangan dan 2 kekalahan, jumlah pertandingan yang dimainkan adalah 7 dan jumlah kemenangan adalah 5. Oleh karena itu, $5/7 \cdot 100$ akan menghasilkan MW% sebesar 71%.
 - Contoh dari 2 tim yang memperebutkan suatu peringkat dengan 7 pertandingan yang dimainkan dan 5 kemenangan
 - Jika jumlah MW% dari tim lawan (Tim A) adalah 442 ($33+50+60+100+71+71+57$), OpMW% Tim A adalah 63% ($442/7$).
 - Jika jumlah MW% dari tim lawan (Tim B) adalah 414

(43+50+71+50+43+71+86), OpMW% Tim B adalah 59% (414/7).

- Dalam hal ini, Tim A memiliki OpMW% yang lebih besar dan oleh karena itu mendapatkan peringkat di atas Tim B.
- MW% tim yang tereliminasi di tengah Turnamen (MW% minimum adalah 33%; jumlah pertandingan yang kalah untuk tereliminasi adalah 2)
 - Jika suatu tim memiliki 0 kemenangan dan 2 kekalahan, MW% mereka seharusnya 0 (tidak dapat dihitung) karena jumlah pertandingan adalah 2 dan jumlah kemenangan adalah 0. Namun, karena nilai ini di bawah minimum yang ditetapkan, MW% mereka adalah 33%.
- MW% suatu tim yang kalah secara *default* di ronde ke-1 dari SD (tim yang mendaftar tetapi tidak berpartisipasi dalam Turnamen)
 - Akan ditetapkan sebagai MW% minimum
- Semua penghitungan lainnya untuk OpMW% akan dilakukan atas diskresi penuh Perusahaan Pengelola.
- Jika peringkat tidak dapat ditentukan oleh OpMW%, peringkat akan ditentukan oleh jumlah kekalahan dalam setiap pertandingan.
- Jika peringkat tidak dapat ditentukan oleh peraturan di atas, peringkat akan ditentukan atas diskresi penuh Perusahaan Pengelola.
- *Bracket* Eliminasi Tunggal (selanjutnya disebut sebagai “SE”):
 - Tim pertama yang memenangkan 2 dari 3 pertandingan (selanjutnya disebut sebagai “BO3”).
 - Dalam sebuah pertandingan, tim yang memenangkan 2 permainan pertama maju ke babak berikutnya, sementara tim yang kalah tereliminasi dari turnamen.
- *Bracket* Eliminasi Ganda (selanjutnya disebut sebagai “DE”):
 - Tim pertama yang memenangkan 2 dari 3 pertandingan
 - Dalam sebuah pertandingan, tim yang memenangkan 2 permainan pertama maju ke babak berikutnya dari *bracket* pemenang, sementara tim yang kalah masuk ke *bracket* tim yang kalah. Tim yang kalah di *bracket* tim yang kalah tereliminasi dari turnamen.

6. STRUKTUR TURNAMEN

Turnamen Regional (Jepang)

- Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret - Hari 1
 - Ini merupakan turnamen terbuka dalam format SD yang dapat diikuti oleh semua pemain yang memenuhi kualifikasi di Bagian 1 tentang KELAYAKAN. Pertandingan dalam format SD (hingga 8 pertandingan) akan menggunakan

sistem BO3. Jumlah pertandingan dalam format SD akan bervariasi, tergantung jumlah tim yang berpartisipasi di setiap kawasan.

- 8 tim teratas dari Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret - Hari 1 akan lolos ke Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret - Hari 2.
- Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret - Hari 2
 - Ini merupakan turnamen dalam format *bracket* DE antara 8 tim yang lolos pada Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret - Hari 1. 8 tim yang berhasil lolos pada Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret - Hari 1 akan bertanding hingga tersisa 1 tim saja.
 - 3 tim teratas dari Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret - Hari 2 akan lolos ke Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024.
- Turnamen Jepang - Kualifikasi April - Hari 1
 - Ini merupakan turnamen terbuka dalam format SD yang dapat diikuti oleh semua pemain yang memenuhi kualifikasi di Bagian 1 tentang KELAYAKAN. Pertandingan dalam format SD (hingga 8 pertandingan) akan menggunakan sistem BO3. Jumlah pertandingan dalam format SD akan bervariasi, tergantung jumlah tim yang berpartisipasi di setiap kawasan.
 - 8 tim teratas dari Turnamen Jepang - Kualifikasi April - Hari 1 akan lolos ke Turnamen Jepang - Kualifikasi April - Hari 2.
- Turnamen Jepang - Kualifikasi April - Hari 2
 - Ini merupakan turnamen dalam format *bracket* DE antara 8 tim yang lolos pada Turnamen Jepang - Kualifikasi April - Hari 1. 8 tim yang berhasil lolos pada Turnamen Jepang - Kualifikasi April - Hari 1 akan bertanding hingga tersisa 1 tim saja.
 - 3 tim teratas dari Turnamen Jepang - Kualifikasi April - Hari 2 akan lolos ke Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024.
- Turnamen Jepang - Kualifikasi Mei - Hari 1
 - Ini merupakan turnamen terbuka dalam format SD yang dapat diikuti oleh semua pemain yang memenuhi kualifikasi di "Pasal 1: Kelayakan". Pertandingan dalam format SD (hingga 8 pertandingan) akan menggunakan sistem BO3. Jumlah pertandingan dalam format SD akan bervariasi, tergantung jumlah tim yang berpartisipasi di setiap kawasan.
 - 8 tim teratas dari Turnamen Jepang - Kualifikasi Mei - Hari 1 akan lolos ke Turnamen Jepang - Kualifikasi Mei - Hari 2.
- Turnamen Jepang - Kualifikasi Mei - Hari 2
 - Ini merupakan turnamen dalam format *bracket* DE antara 8 tim yang lolos ke Turnamen Jepang - Kualifikasi Mei - Hari 1. 8 tim yang berhasil lolos pada Turnamen Jepang - Kualifikasi Mei - Hari 1 akan bertanding hingga tersisa 1 tim saja.
 - 2 tim teratas dari Turnamen Jepang - Kualifikasi Mei - Hari 2 akan lolos ke Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024.
 - Jika tim yang lolos ke Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024 melalui Turnamen

Jepang - Kualifikasi Maret - Hari 2 atau Turnamen Jepang - Kualifikasi April - Hari 2 mengundurkan diri, tim di peringkat 3/4 dari Turnamen Jepang - Kualifikasi Mei - Hari 2 akan lolos ke Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024. Tim dengan peringkat ke-5 ke bawah gagal maju ke babak berikutnya. Jika tim peringkat ke-4 dari Turnamen Jepang - Kualifikasi Mei - Hari 2 mengundurkan diri, Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024 dapat diadakan dengan 7 tim atau kurang.

- Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024
 - Ini merupakan turnamen dalam format *bracket* DE yang diadakan secara *offline* antara 8 tim yang lolos pada Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret - Hari 2, Turnamen Jepang - Kualifikasi April - Hari 2, dan Turnamen Jepang - Kualifikasi Mei - Hari 2.
 - 3 tim teratas dari Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024 akan lolos ke Turnamen Honolulu WCS 2024. Selain itu, 2 tim teratas akan menerima TA.

Turnamen Regional (Korea)

- Turnamen Korea - Hari 1
 - Ini merupakan turnamen terbuka dalam format SD yang dapat diikuti oleh semua pemain yang memenuhi kualifikasi di Bagian 1 tentang KELAYAKAN. Pertandingan dalam format SD (hingga 8 pertandingan) akan menggunakan sistem BO3. Jumlah pertandingan dalam format SD akan bervariasi, tergantung jumlah tim yang berpartisipasi di setiap kawasan.
 - 8 tim teratas dari Turnamen Korea - Hari 1 akan lolos ke Turnamen Korea - Hari 2.
- Turnamen Korea - Hari 2
 - Ini merupakan turnamen dalam format *bracket* DE antara 8 tim yang lolos pada Turnamen Korea - Hari 1. 8 tim yang berhasil lolos pada Turnamen Korea - Hari 1 akan bertanding hingga tersisa 1 tim saja.
 - Tim pemenang dari Turnamen Korea - Hari 2 akan lolos ke Turnamen Honolulu WCS 2024 dan akan mendapatkan TA

Turnamen Regional (Taiwan/Hong Kong)

- Turnamen Taiwan/Hong Kong - Hari 1
 - Ini merupakan turnamen terbuka dalam format SD atau SE yang dapat diikuti oleh semua pemain yang memenuhi kualifikasi di Bagian 1 tentang KELAYAKAN. Pertandingan dalam format SD (hingga 8 pertandingan) atau format SE akan menggunakan sistem BO3. Jumlah pertandingan dalam format SD akan bervariasi, tergantung jumlah tim yang berpartisipasi di setiap kawasan.
 - 8 tim teratas dari Turnamen Taiwan/Hong Kong - Hari 1 akan lolos ke Turnamen Taiwan/Hong Kong - Hari 2.
- Turnamen Taiwan/Hong Kong - Hari 2
 - Ini merupakan turnamen dalam format *bracket* DE antara 8 tim yang lolos

pada Turnamen Taiwan/Hong Kong - Hari 1. 8 tim yang berhasil lolos pada Turnamen Taiwan/Hong Kong - Hari 1 akan bertanding hingga tersisa 1 tim saja.

- Tim teratas dari Turnamen Taiwan/Hong Kong - Hari 2 akan lolos ke Turnamen Honolulu WCS 2024 dan akan mendapatkan TA.

Turnamen Regional (Filipina)

- Turnamen Filipina - Hari 1
 - Ini merupakan turnamen terbuka dalam format SD atau SE yang dapat diikuti oleh semua pemain yang memenuhi kualifikasi di Bagian 1 tentang KELAYAKAN. Pertandingan dalam format SD (hingga 8 pertandingan) atau format SE akan menggunakan sistem BO3. Jumlah pertandingan dalam format SD akan bervariasi, tergantung jumlah tim yang berpartisipasi di setiap kawasan.
 - 8 tim teratas dari Turnamen Filipina - Hari 1 akan lolos ke Turnamen Filipina - Hari 2.
- Turnamen Filipina - Hari 2
 - Ini merupakan turnamen dalam format *bracket* DE antara 8 tim yang lolos pada Turnamen Filipina - Hari 1. 8 tim yang berhasil lolos pada Turnamen Filipina - Hari 1 akan bertanding hingga tersisa 1 tim saja.
 - 2 tim teratas dari Turnamen Filipina - Hari 2 akan lolos ke Turnamen Honolulu WCS 2024, tetapi hanya tim pemenang peringkat 1 yang akan mendapatkan TA.

Turnamen Regional (Indonesia)

- Turnamen Indonesia - Hari 1
 - Ini merupakan turnamen terbuka dalam format SD atau SE yang dapat diikuti oleh semua pemain yang memenuhi kualifikasi di Bagian 1 tentang KELAYAKAN. Pertandingan dalam format SD (hingga 8 pertandingan) atau format SE akan menggunakan sistem BO3. Jumlah pertandingan dalam format SD akan bervariasi, tergantung jumlah tim yang berpartisipasi di setiap kawasan.
 - 8 tim teratas dari Turnamen Indonesia - Hari 1 akan lolos ke Turnamen Indonesia - Hari 2.
- Turnamen Indonesia - Hari 2
 - Ini merupakan turnamen dalam format *bracket* DE antara 8 tim yang lolos pada Turnamen Indonesia - Hari 1. 8 tim yang berhasil lolos pada Turnamen Indonesia - Hari 1 akan bertanding hingga tersisa 1 tim saja.
 - Tim pemenang dari Turnamen Indonesia - Hari 2 akan lolos ke Turnamen Honolulu WCS 2024 dan akan mendapatkan TA.

Turnamen Regional (Malaysia/Singapura)

- Turnamen Malaysia/Singapura - Hari 1
 - Ini merupakan turnamen terbuka dalam format SE yang dapat diikuti oleh

semua pemain yang memenuhi kualifikasi di Bagian 1 tentang KELAYAKAN. Pertandingan dalam format SE akan menggunakan sistem BO3.

- 8 tim teratas dari Turnamen Malaysia/Singapura - Hari 1 akan lolos ke Turnamen Malaysia/Singapura - Hari 2.
- Turnamen Malaysia/Singapura - Hari 2
 - Ini merupakan turnamen dalam format *bracket* DE antara 8 tim yang lolos pada Turnamen Malaysia/Singapura - Hari 1. 8 tim yang berhasil lolos pada Turnamen Malaysia/Singapura - Hari 1 akan bertanding hingga tersisa 1 tim saja.
 - Tim pemenang dari Turnamen Malaysia/Singapura - Hari 2 akan lolos ke Turnamen Honolulu WCS 2024 dan akan mendapatkan TA.

Turnamen Regional (Thailand)

- Turnamen Thailand - Hari 1
 - Ini merupakan turnamen terbuka dalam format SD atau SE yang dapat diikuti oleh semua pemain yang memenuhi kualifikasi di Bagian 1 tentang KELAYAKAN. Pertandingan dalam format SD (hingga 8 pertandingan) atau format SE akan menggunakan sistem BO3. Jumlah pertandingan dalam format SD akan bervariasi, tergantung jumlah tim yang berpartisipasi di setiap kawasan.
 - 8 tim teratas dari Turnamen Thailand - Hari 1 akan lolos ke Turnamen Thailand - Hari 2.
- Turnamen Thailand - Hari 2
 - Ini merupakan turnamen dalam format *bracket* DE antara 8 tim yang lolos pada Turnamen Thailand - Hari 1. 8 tim yang berhasil lolos pada Turnamen Thailand - Hari 1 akan bertanding hingga tersisa 1 tim saja.
 - Tim pemenang dari Turnamen Thailand - Hari 2 akan lolos ke Turnamen Honolulu WCS 2024 dan akan mendapatkan TA.

Turnamen Regional (India)

- Turnamen India - Hari 1
 - Ini merupakan turnamen terbuka dalam format SD atau SE yang dapat diikuti oleh semua pemain yang memenuhi kualifikasi di Bagian 1 tentang KELAYAKAN. Pertandingan dalam format SD (hingga 8 pertandingan) atau format SE akan menggunakan sistem BO3. Jumlah pertandingan dalam format SD akan bervariasi, tergantung jumlah tim yang berpartisipasi di setiap kawasan.
 - 8 tim teratas dari Turnamen India - Hari 1 akan lolos ke Turnamen India - Hari 2.
- Turnamen India - Hari 2
 - Ini merupakan turnamen dalam format *bracket* DE antara 8 tim yang lolos pada Turnamen India - Hari 1. 8 tim yang berhasil lolos pada Turnamen India - Hari 1 akan bertanding hingga tersisa 1 tim saja.
 - Tim pemenang dari Turnamen India - Hari 2 akan lolos ke Turnamen Honolulu WCS 2024 dan akan mendapatkan TA.

LCQ Asia Pasifik Timur

- LCQ Asia Pasifik Timur - Hari 1
 - Ini merupakan turnamen terbuka dalam format SE yang dapat diikuti oleh semua pemain yang memenuhi kualifikasi di Bagian 1 tentang KELAYAKAN. Pertandingan dalam format SE akan menggunakan sistem BO3.
 - 8 tim teratas dari LCQ Asia Pasifik Timur - Hari 1 akan lolos ke LCQ Asia Pasifik Timur - Hari 2.
- LCQ Asia Pasifik Timur - Hari 2
 - Ini merupakan turnamen dalam format *bracket* DE antara 8 tim yang lolos ke LCQ Asia Pasifik Timur - Hari 1. 8 tim yang berhasil lolos pada LCQ Asia Pasifik Timur - Hari 1 akan bertanding hingga tersisa 1 tim saja.
 - Tim pemenang dari LCQ Asia Pasifik Timur - Hari 2 akan lolos ke Turnamen Honolulu WCS 2024 dan akan mendapatkan TA.

LCQ Asia Pasifik Barat

- LCQ Asia Pasifik Barat - Hari 1
 - Ini merupakan format turnamen terbuka yang dapat diikuti oleh semua pemain yang memenuhi kualifikasi di Bagian 1 tentang KELAYAKAN. Pertandingan dalam format SE akan menggunakan sistem BO3.
 - 8 tim teratas dari LCQ Asia Pasifik Barat - Hari 1 akan lolos ke LCQ Asia Pasifik Barat - Hari 2.
- LCQ Asia Pasifik Barat - Hari 2
 - Ini merupakan turnamen dalam format *bracket* DE antara 8 tim yang lolos ke LCQ Asia Pasifik Barat - Hari 1. 8 tim yang berhasil lolos pada LCQ Asia Pasifik Barat - Hari 1 akan bertanding hingga tersisa 1 tim saja.
 - Tim pemenang dari LCQ Asia Pasifik Barat - Hari 2 akan lolos ke Turnamen Honolulu WCS 2024 dan akan mendapatkan TA.
- Turnamen Honolulu WCS 2024
 - Turnamen Honolulu WCS 2024 merupakan turnamen internasional yang diselenggarakan oleh The Pokémon Company International (selanjutnya disebut sebagai "TPCi"). Tim dari seluruh kawasan yang telah ditentukan dan berhasil lolos ke turnamen ini dapat berpartisipasi. Dari program ini, 3 tim teratas dari Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024, tim pemenang dari Turnamen Regional (tidak termasuk Jepang dan Filipina), 2 tim teratas dari Turnamen Filipina, dan tim pemenang dari Turnamen LCQ Asia Pasifik Timur dan Turnamen LCQ Asia Pasifik Barat berhak berpartisipasi. Peraturan Turnamen Honolulu WCS 2024 akan dirilis di kemudian hari.
 - Konfirmasi Niat untuk Berpartisipasi
 - Tim yang diundang ke **Turnamen Honolulu WCS 2024** harus mengonfirmasikan niat mereka untuk berpartisipasi paling lambat hingga batas waktu yang ditetapkan oleh Perusahaan Pengelola. Pemain dapat mengonfirmasikan niat mereka untuk berpartisipasi

dengan mendaftarkan diri di portal registrasi yang disediakan oleh Perusahaan Pengelola. Perusahaan Pengelola berhak, atas diskresi penuhnya, mendiskualifikasi suatu tim jika tim tersebut tidak dapat mengonfirmasikan bahwa pemain yang memenuhi syarat dari tim tersebut ingin berpartisipasi.

- Hadiah Perjalanan dan Bantuan Perjalanan
 - Tim yang mencapai peringkat tertentu dalam Program ini akan menerima hadiah perjalanan.
 - Perusahaan Pengelola akan menanggung biaya perjalanan dan akomodasi untuk **Turnamen Honolulu WCS 2024** (dan biaya lain yang setara) dan membantu mengurus prosedur perjalanan untuk tim yang telah mendapatkan hadiah perjalanan. Tim yang telah mendapatkan hadiah perjalanan harus mematuhi petunjuk Perusahaan Pengelola terkait hadiah perjalanan ini. Bantuan perjalanan dan akomodasi dari Perusahaan Pengelola tidak akan diberikan kepada tim yang tidak mendapatkan hadiah perjalanan. Semua pemain yang memenuhi syarat untuk berpartisipasi dalam **Turnamen Honolulu WCS 2024** bertanggung jawab memastikan sendiri keabsahan dokumen perjalanan yang dibutuhkan.
- Larangan untuk berpartisipasi
 - Suatu tim yang memenuhi syarat dapat dilarang untuk berpartisipasi dalam Program ini karena kasus berikut:
 - Jika seorang anggota dari tim yang memenuhi syarat tidak dapat berpartisipasi dalam kompetisi ini karena pembatasan perjalanan di tingkat lokal atau global, atau tidak dapat memperoleh dokumen perjalanan yang dibutuhkan
 - Jika tim yang memenuhi syarat tidak dapat memenuhi persyaratan pendaftaran hingga batas waktu yang ditentukan oleh Perusahaan Pengelola
 - Jika seorang anggota dari tim yang memenuhi syarat belum mematuhi protokol COVID-19 yang tercantum di situs web pokemon.com
 - Jika Perusahaan Pengelola menentukan bahwa mereka perlu melarang tim yang memenuhi kualifikasi tersebut untuk berpartisipasi dalam **Turnamen Honolulu WCS2024**.

Berikut adalah tanggal turnamen untuk Program ini (khusus turnamen).

Nama Turnamen	Jenis	Kawasan	Jadwal Turnamen
Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret	Hari 1: Turnamen terbuka Hari 2: Undangan	Jepang	Hari 1: 30 Maret Hari 2: 31 Maret

- Hari 1/Hari 2			
Turnamen Jepang - Kualifikasi April - Hari 1/Hari 2	Hari 1: Turnamen terbuka Hari 2: Undangan	Jepang	Hari 1: 20 April Hari 2: 21 April
Turnamen Jepang - Kualifikasi Mei - Hari 1/ Hari 2	Hari 1: Turnamen terbuka Hari 2: Undangan	Jepang	Hari 1: 11 Mei Hari 2: 12 Mei
PJCS 2024 Divisi Pokémon UNITE	Undangan	Jepang	Hari 1: Juni 1 Hari 2: Juni 2
Turnamen Korea	Hari 1: Turnamen terbuka Hari 2: Undangan	Korea Selatan	Hari 1: 18 Mei Hari 2: 19 Mei
Turnamen Regional (tidak termasuk Jepang dan Korea)	Hari 1: Turnamen terbuka Hari 2: Undangan	Per Bagian 1 tentang KELAYAKAN	Taiwan/Hong Kong Hari 1: 5 Mei Hari 2: 12 Mei Filipina Hari 1: 11 Mei Hari 2: 12 Mei Indonesia Hari 1: 11 Mei Hari 2: 12 Mei Malaysia/Singapura Hari 1: 4 Mei Hari 2: 5 Mei Thailand Hari 1: 11 Mei Hari 2: 12 Mei India Hari 1: 11 Mei Hari 2: 12 Mei
LCQ Asia Pasifik Timur/Barat	Hari 1: Turnamen terbuka Hari 2: Undangan	Per Bagian 1 tentang KELAYAKAN	Hari 1: 18 Mei Hari 2: 19 Mei

Jika, karena alasan apa pun, turnamen, atau sebagian acara dari turnamen, tidak dapat diadakan pada tanggal yang direncanakan, Perusahaan Pengelola berhak mengubah tanggal ini atas diskresi penuhnya.

7. PERATURAN PERTANDINGAN

Proses Permainan

Semua permainan akan dimainkan melalui mode lobi turnamen kustom Pokémon UNITE. Kecuali diinstruksikan secara berbeda oleh Perusahaan Pengelola, selalu ikuti panduan di bawah ini saat menyiapkan permainan.

- Waktu mulai permainan
 - Pemain diharapkan mengikuti petunjuk persiapan dan memulai permainan pada waktu yang dijadwalkan. Keterlambatan dalam memulai permainan karena masalah persiapan dapat diizinkan atas diskresi penuh Perusahaan Pengelola. Keterlambatan dalam memulai permainan dapat mengakibatkan dijatuhkannya sanksi atas diskresi Perusahaan Pengelola.
- Pengaturan lobi
 - Semua pertandingan akan menggunakan mode lobi turnamen.
 - Tim tuan rumah dari setiap kawasan harus menggunakan server yang ditentukan oleh Perusahaan Pengelola.
 - Jepang: AS02
 - Korea Selatan: AS03
 - Asia Pasifik Timur: AS09
 - Asia Pasifik Barat: AS08
 - India: AS13
 - Jika server yang ditetapkan tidak ditampilkan, tim tuan rumah harus menyalakan ulang perangkat mereka dan memeriksa apakah server ditampilkan dengan benar. Jika server yang ditetapkan masih tidak ditampilkan dengan benar setelah perangkat dinyalakan ulang, kirimkan hasil tangkapan layar yang menunjukkan daftar lengkap server yang dapat dipilih kepada Perusahaan Pengelola. Setelah mengirimkan hasil tangkapan layar dan mendapatkan persetujuan dari Perusahaan Pengelola, pilih server dengan lingkungan komunikasi terbaik di pihak tim tuan rumah dan lanjutkan permainan.
 - Semua permainan akan menggunakan stadion Theia Sky Ruins (*draft pick*).
Tetapkan semua konfigurasi berikut ini:
 - Tingkatkan *grade* semua item yang dimiliki ke level maksimum
 - Buka sepenuhnya item yang dimiliki
 - Buka sepenuhnya lisensi Unite
 - Buka sepenuhnya item pertempuran
 - Setiap pertandingan akan dilaksanakan menggunakan sistem BO3.
 - Dalam permainan pertama yang dilaksanakan menggunakan sistem BO3, sisi pemain (giliran pertama/dua) akan ditentukan secara acak.
 - Pemilihan sisi (giliran pertama/dua) dari permainan ke-2 akan diumumkan untuk setiap turnamen.
- Pembatasan
 - Pokémon: Dilarang menggunakan lisensi EX
 - Jika terdapat masalah dengan Pokémon, item yang dimiliki, item pertarungan, gerakan, kombinasi gerakan, atau Holowear, pembatasan dapat dikenakan sebelum atau selama permainan atas diskresi Perusahaan Pengelola. Kelalaian dalam mematuhi pembatasan ini dapat mengakibatkan dijatuhkannya sanksi, termasuk pembatalan permainan.
 - Emblem penguat Pokémon dilarang digunakan di semua turnamen.
 - Emblem penguat dilarang digunakan secara *default* dalam mode lobi turnamen. Jika permainan dimainkan dengan peraturan pertandingan yang berbeda dan jika permainan berakhir, hasilnya akan dianggap sah.

- Pedoman ini dapat diubah tanpa pemberitahuan sebelumnya.

Keputusan Pertandingan Ulang

- Sebagai aturan, pertandingan hanya bersifat sah jika semua pemain telah memasuki lobi kustom turnamen, berhasil dimuat, dan memulai pertandingan mereka.
- Pertandingan ulang dapat dimainkan jika salah satu dari kasus berikut ditentukan bersama dengan format turnamen dan Perusahaan Pengelola menerima pengajuan pemain untuk pertandingan ulang.
 - Suatu tim berhak meminta satu pertandingan ulang per pertandingan.
 - Tim yang menyebabkan pelanggaran sehingga mengakibatkan pertandingan ulang kehilangan hak mereka untuk mengajukan pertandingan ulang atas pertandingan tersebut.
 - Sebagai aturan umum, item-item berikut tidak dapat diubah selama pertandingan ulang: item yang dipegang pemain, item pertarungan, dan Pokémon.
- Sebagai aturan umum, jika pertandingan selanjutnya sudah berlangsung, tim yang menang dan yang kalah di pertandingan setelahnya tidak akan berubah.

Kasus pengajuan pertandingan ulang

Jika suatu pertandingan dilaksanakan tanpa mengikuti aturan pertandingan (lihat Bagian 7) atau aturan lainnya, dan hal ini jelas dan dapat dikonfirmasi secara objektif melalui tangkapan layar, pengajuan pertandingan ulang dapat dilakukan.

- Dalam kasus pertandingan dimulai dengan anggota yang tidak terdaftar
 - Jika tim tuan rumah melakukan tindakan yang sama dua kali dalam satu pertandingan, tim yang bersangkutan akan kalah dalam pertandingan tersebut, misalnya karena kelalaian dalam melakukan konfirmasi, kecuali dalam kasus yang menyulitkan pemain untuk menentukan hal-hal tersebut.
- Dalam kasus pengaturan lobi/keadaan lobi yang salah (lihat Bagian 7) ditemukan setelah tombol "MULAI" ditekan
 - Jika suatu pertandingan telah dimulai dua kali dalam pertandingan yang sama dengan pengaturan lobi yang salah, tim pembuat lobi (tuan rumah) dapat dianggap kalah dalam pertandingan terkait.
 - Tim pembuat lobi harus mampu memberikan tangkapan layar yang menunjukkan pengaturan ruangan untuk membuktikan bahwa ruangan kedua diatur dengan benar.
 - Jika pengaturan "*All Unite Licenses Unlocked*" tidak diaktifkan dengan benar, pemilihan kembali Pokémon diperbolehkan.
 - Jika pertandingan tidak dimulai dalam draft pick, pemilihan kembali Pokémon diperbolehkan.
 - Jika pengaturan "*All Held Items Max-Grade*" dan "*All Held Items unlocked*" tidak diterapkan dengan benar, pemilihan ulang Item yang Dimiliki diperbolehkan.
 - Jika pengaturan "*All Battle Items unlocked*" tidak diterapkan dengan benar, pemilihan ulang Item Pertarungan diperbolehkan.
- Jika pertandingan dimulai dengan pemilihan sisi yang salah (giliran pertama/dua)

- Jika suatu pertandingan telah dimulai dua kali dalam pertandingan yang sama dengan pengaturan lobi yang salah, tim pembuat lobi (tuan rumah) dapat dianggap kalah dalam pertandingan terkait.
 - Tim pembuat lobi harus mampu memberikan tangkapan layar yang menunjukkan pengaturan ruangan untuk membuktikan bahwa ruangan kedua diatur dengan benar.
 - Dalam kasus ini, pemilihan ulang Pokémon diperbolehkan untuk pertandingan ulang.
- Jika lobi dibuat atau pertandingan dimulai di lobi yang tidak menggunakan lobi kustom turnamen.
 - Jika suatu pertandingan telah dimulai dua kali dalam pertandingan yang sama dengan pengaturan lobi yang salah, tim pembuat lobi (tuan rumah) dapat dianggap kalah dalam pertandingan terkait.
 - Tim pembuat lobi harus mampu memberikan tangkapan layar yang menunjukkan pengaturan ruangan untuk membuktikan bahwa ruangan kedua diatur dengan benar.
- Jika, selama pertandingan ulang, terjadi perubahan terhadap hal-hal berikut: Pemain, item yang dimiliki, item pertempuran, dan Pokémon.
 - Tim yang terkena dampak berhak meminta satu pertandingan ulang per pertandingan dan kesempatan ini dianggap telah digunakan ketika permintaan diajukan.
 - Jika mereka sudah menggunakan hak ini, sebagai aturan umum, tim yang terkena dampak tersebut kalah dalam pertandingan tersebut.
- Jika format turnamen adalah SRR (Single Round Robin), DE (Eliminasi Ganda), atau SE (Eliminasi Tunggal), dalam salah satu kasus di bawah ini, permintaan pertandingan ulang dapat diajukan.
 - Jika ada satu pemain di tim yang tidak menyelesaikan periode pemuatan dengan benar untuk masuk ke pertandingan dalam waktu sepuluh menit.
 - Permintaan pertandingan ulang karena masalah pemuatan hanya dapat diajukan satu kali per tim per ronde.

Situasi yang tidak memungkinkan pertandingan ulang

Jika turnamen diselenggarakan dengan format SD, dalam hal terjadi kesalahan karena kerusakan perangkat keras atau putusnya koneksi secara tiba-tiba, pertandingan ulang tidak dapat dilakukan. Jika tidak ada tangkapan layar yang objektif untuk menunjukkan situasi tersebut, pengajuan pertandingan ulang tidak akan diterima.

- Jika ada satu pemain di tim yang tidak menyelesaikan periode pemuatan dengan benar untuk masuk ke pertandingan dalam waktu sepuluh menit ketika turnamen diselenggarakan dalam format SD:
 - Pemain yang bersangkutan harus berusaha kembali ke pertandingan secara pribadi secepat mungkin.
 - Pemain yang dapat melanjutkan pertandingan harus berusaha melanjutkan pertandingan semaksimal mungkin.
- Jika terjadi kesalahan selama pemilihan karakter dan koneksi terputus
 - Pemain yang bersangkutan harus berusaha kembali ke pertandingan

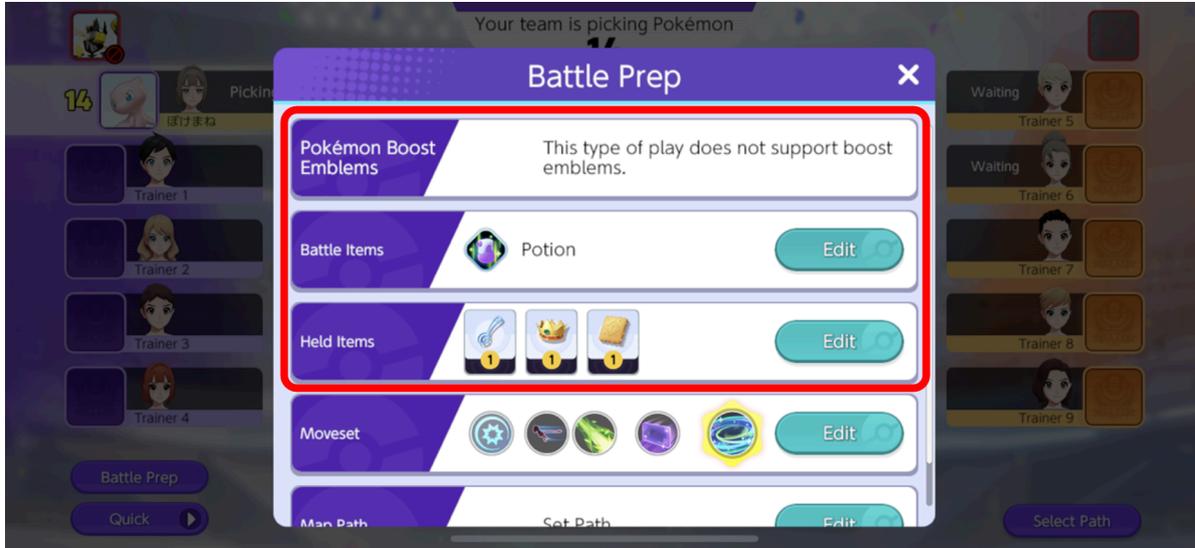
secara pribadi secepat mungkin.

- Pemain yang dapat melanjutkan pertandingan harus berusaha melanjutkan pertandingan semaksimal mungkin.
- Sebagai pengecualian, jika pemain tidak dapat kembali ke pertandingan setelah 10 menit saat pertandingan dimulai, pertandingan ulang dapat diajukan, kecuali jika turnamen tersebut menggunakan format SD. Ikuti prosedur yang ditetapkan di bagian "Mengajukan Pertandingan Ulang" dan laporkan kepada Perusahaan Pengelola secepat mungkin.
 - Dalam kasus tersebut, item berikut tidak dapat diubah selama pertandingan ulang: Pemain, item yang dimiliki, item pertempuran, dan Pokémon.
- Jika pertandingan dimulai setelah masuk ke lobi, meski ada pemain yang belum siap
 - Sebagai aturan umum, persiapan untuk pertandingan tersebut dianggap selesai setelah semua pemain berada di lobi.

Mengajukan Pertandingan Ulang

- Ketika mengajukan pertandingan ulang, berikan informasi yang diperlukan di bawah ini kepada Perusahaan Pengelola melalui Discord.
 - Laporan tentang masalah yang terjadi, serta tangkapan layar yang memungkinkan konfirmasi yang jelas dan objektif tersebut masalah tersebut (lihat Bagian 7 tentang PERATURAN PERTANDINGAN)
 - Contoh tangkapan layar yang akan menunjukkan kesalahan status lobi yang tidak sesuai dengan peraturan pertandingan (lihat Bagian 7 tentang PERATURAN PERTANDINGAN)





- Contoh tangkapan layar yang menunjukkan kesalahan dalam pertandingan ulang (pemain yang ikut serta, item yang dimiliki, Pokémon, item pertempuran)



- Tangkapan layar yang membuktikan bahwa pemain tetap berada di dalam area markas mereka (seperti yang ditunjukkan dalam gambar di bawah ini)
 - Tidak ada pemain yang memperoleh energi Aeos
 - Tidak ada tanda manipulasi yang disengaja
 - Tidak ditemukan ketidaksesuaian antara laporan dari tim yang mengajukan pertandingan ulang dan laporan dari lawan mereka.



Laporan yang diajukan tanpa bukti dan tanpa persetujuan dari lawan dalam suatu permainan dapat dianggap tidak valid. Dalam hal laporan lawan membuktikan bahwa klaim tersebut dipalsukan, tim yang bersangkutan dapat didiskualifikasi.

Jika seorang pemain menolak keputusan Perusahaan Pengelola tanpa alasan yang dapat dibenarkan dan mengganggu jalannya turnamen, Perusahaan Pengelola dapat menjatuhkan sanksi sebagaimana ditetapkan dalam peraturan turnamen yang dijelaskan di bawah ini.

Tindakan Pencegahan

- Pada pertandingan di mana peraturan pertandingan (lihat Bagian 7 tentang PERATURAN PERTANDINGAN) yang ditetapkan oleh Perusahaan Pengelola tidak diikuti, pengajuan tim untuk pertandingan ulang dapat ditolak meski tim tersebut berhak atas pengajuan pertandingan ulang.
- Perusahaan Pengelola akan mengambil keputusan mengenai pertandingan ulang ketika pengajuan pertandingan ulang dari seorang pemain diterima.
- Jika pengajuan pertandingan ulang tidak dilakukan dengan benar, pertandingan tersebut, pada prinsipnya, tetap bersifat valid.
- Dalam hal terjadi risiko keselamatan yang tidak terduga (misalnya, bencana alam), atau kerusakan fatal (misalnya, situasi yang membuat permainan tidak dapat dilanjutkan) yang membuat pemain tidak dapat melanjutkan pertandingan, pemain atau tim yang bersangkutan harus segera memberitahu Perusahaan Pengelola.
- Perusahaan Pengelola dapat menjatuhkan sanksi kepada pemain yang menyalahgunakan pengajuan pertandingan ulang.
- Jika terjadi masalah dalam pertandingan yang telah selesai, Perusahaan Pengelola berhak mengambil keputusan mengenai pertandingan tersebut atas diskresi penuhnya setelah berkonsultasi dengan beberapa pihak.

Ekspektasi dari Pemain

- Tim pemilik lobi (tim yang salah satu anggotanya memiliki hak pemimpin tim) berhak memulai pertandingan, tetapi juga harus memastikan dipatuhinya kriteria di bawah ini sebelum mencoba memulai pertandingan.

- Bahwa nama semua pelatih di lobi tersebut sesuai dengan yang terdaftar di situs turnamen.
- Bahwa lobi tersebut dibuat dengan pengaturan yang benar.
- Bahwa sisi yang benar telah dipilih di dalam lobi tersebut.
- Bahwa pemain telah melihat semua komunikasi dari Perusahaan Pengelola.
- Jika terjadi masalah yang mengganggu permainan, pemain harus segera memberi tahu Perusahaan Pengelola dan melanjutkan permainan jika memungkinkan. Perusahaan Pengelola akan menyelidiki masalah tersebut dan memutuskan tanggapan yang tepat.
- Ketika membuat laporan atau keberatan apa pun kepada Perusahaan Pengelola, tangkapan layar dari masalah tersebut harus diambil dan segera diserahkan sebagai bukti.
- Pemain yang mengikuti pertandingan harus memeriksa Discord jika tidak dapat menemukan lawan mereka dalam pertandingan ketika waktu yang tersisa kurang dari 8:30 karena dapat menimbulkan masalah dalam pertandingan.
- Kecuali dalam kasus yang memungkinkan pengajuan pertandingan ulang, sebagai aturan umum, meski jika ada pemain yang tidak dapat melanjutkan pertandingan karena gangguan koneksi atau perangkat, pertandingan tidak akan dihentikan dan pertandingan ulang tidak akan dilakukan.
 - Pemain yang bersangkutan harus berusaha kembali ke pertandingan secara pribadi.
 - Pemain yang dapat melanjutkan pertandingan harus berusaha melanjutkan pertandingan semaksimal mungkin.

Finalisasi Keputusan

Keputusan Perusahaan Pengelola tidak dapat dibatalkan oleh para pemain selama pertandingan berlangsung.

Namun, pemain dapat mengajukan keberatan kepada Perusahaan Pengelola setelah pertandingan selesai. Dalam hal ini, Perusahaan Pengelola akan membahas keputusan awal untuk mengambil keputusan yang adil dan mengambil keputusan baru jika keputusan sebelumnya dirasa tidak adil.

Perusahaan Pengelola berhak mengambil segala keputusan selama turnamen.

Jika timbul situasi yang tidak diketahui atau tidak dapat diperkirakan pada saat peraturan resmi dibuat, Perusahaan Pengelola akan, atas diskresi penuhnya, memutuskan tindakan terbaik dan keputusannya akan bersifat final.

8. KELAYAKAN/PENDAFTARAN PEMAIN DAN TIM (ROSTER LOCK)

Metode Pendaftaran Pemain

Pemain harus mendaftarkan diri ke dalam kompetisi dengan membuat akun melalui halaman turnamen yang digunakan untuk turnamen yang ditetapkan oleh Perusahaan Pengelola.

Tim Alternatif

Jika tim yang berhak berpartisipasi dalam Program dianggap tidak memenuhi syarat, memilih untuk tidak berpartisipasi, atau tidak dapat berkompetisi,

Perusahaan Pengelola akan menggantikan tim tersebut dengan tim yang dipilih oleh Perusahaan Pengelola. Perusahaan Pengelola akan melakukan upaya yang wajar agar tim pengganti menjadi tim berikutnya yang memenuhi syarat. Perusahaan Pengelola dapat menggunakan peringkat turnamen sebelumnya, ketanggapan, atau faktor lain untuk menentukan tim berikutnya yang memenuhi syarat. Perusahaan Pengelola juga dapat memutuskan untuk tidak mengganti tim tersebut.

Sponsor

Jika sponsor tim yang berpartisipasi dalam Program dianggap tidak memenuhi syarat, tim harus mengambil tindakan yang diperlukan sesuai dengan petunjuk Perusahaan Pengelola. Jika tim terkait tidak mematuhi ketentuan yang ditetapkan, Perusahaan Pengelola dapat mengganti tim tersebut dengan tim yang sesuai berdasarkan hasil turnamen sesuai dengan Peraturan Resmi ini. Selain itu, Perusahaan Pengelola dapat melarang tim terkait untuk berpartisipasi dalam Program ini.

Berikut adalah persyaratan kelayakan, format turnamen, dan hadiah peringkat dari Program ini.

Nama Turnamen	Format Turnamen	Hadiah Peringkat
Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret - Hari 1/Hari 2	Hari 1: SD Hari 2: DE	Hari 1: Kelayakan untuk berpartisipasi dalam Kualifikasi Maret - Hari 2 Hari 2: Kelayakan untuk berpartisipasi dalam Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024, hadiah uang berdasarkan peringkat
Turnamen Jepang - Kualifikasi April - Hari 1/Hari 2	Hari 1: SD Hari 2: DE	Hari 1: Kelayakan untuk berpartisipasi dalam Kualifikasi April - Hari 2 Hari 2: Kelayakan untuk berpartisipasi dalam Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024, hadiah uang berdasarkan peringkat
Turnamen Jepang - Kualifikasi Mei - Hari 1 / Hari 2	Hari 1: SD Hari 2: DE	Hari 1: Kelayakan untuk berpartisipasi dalam Kualifikasi Mei - Hari 2 Hari 2: Kelayakan untuk berpartisipasi dalam Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024, hadiah uang berdasarkan peringkat
PJCS 2024 Divisi Pokémon UNITE	Hari 1: TBA Hari 2: TBA	Hari 1: Kelayakan untuk berpartisipasi dalam Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024 - Hari 2 Hari 2: Kelayakan untuk berpartisipasi

		dalam Turnamen Honolulu WCS 2024, hadiah uang berdasarkan peringkat, TA
Turnamen Korea	Hari 1: SD Hari 2: DE	Hari 1: Kelayakan untuk berpartisipasi dalam Turnamen Korea - Hari 2 Hari 2: Kelayakan untuk berpartisipasi dalam Turnamen Honolulu WCS 2024, hadiah uang berdasarkan peringkat, TA
Turnamen Regional (tidak termasuk Jepang dan Korea)	Hari 1: TBA Hari 2: DE	Hari 1: Kualifikasi Kelayakan untuk berpartisipasi pada Hari 2 (tidak termasuk Jepang dan Korea) Hari 2: Kelayakan untuk berpartisipasi dalam Turnamen Honolulu WCS 2024, hadiah uang berdasarkan peringkat, TA
LCQ Asia Pasifik Timur/Barat	Hari 1: SE Hari 2: DE	Hari 1: Kelayakan untuk berpartisipasi dalam LCQ Asia Pasifik Timur/Barat - Hari 2 Hari 2: Kelayakan untuk berpartisipasi dalam Turnamen Honolulu WCS 2024, hadiah uang berdasarkan peringkat, TA

Manajemen Roster dan Tim

Setiap tim harus menetapkan seorang pemimpin yang akan bertindak sebagai kontak utama utama dan berwenang menetapkan perubahan *roster*. Tim dapat mengubah *roster* pada waktu tertentu dengan dengan aturan batasan *roster* berikut ini: "*Roster*" mengacu pada pemain dalam suatu tim yang terdiri dari 5 orang (5 pemain awal) atau 6 orang (5 pemain awal dan 1 pemain cadangan).

Pendaftaran dan Kelayakan

Turnamen Regional (Jepang)

- Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret - Hari 1
 - Tim yang memenuhi kualifikasi di Bagian 1 tentang KELAYAKAN dapat berpartisipasi dalam turnamen ini. 8 tim teratas dari Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret - Hari 1 akan berhak berpartisipasi dalam Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret - Hari 2.
- Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret - Hari 2
 - 8 tim yang lolos pada Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret - Hari 1 dapat berpartisipasi dalam turnamen ini. 3 tim teratas dari Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret - Hari 2 akan dapat berpartisipasi dalam Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024.

- Turnamen Jepang - Kualifikasi April - Hari 1
 - Tim yang memenuhi kualifikasi di Bagian 1 tentang KELAYAKAN dapat berpartisipasi dalam turnamen ini. 8 tim teratas dari Turnamen Jepang - Kualifikasi April - Hari 1 akan dapat berpartisipasi dalam Turnamen Jepang - Kualifikasi April - Hari 2.
- Turnamen Jepang - Kualifikasi April - Hari 2
 - 8 tim yang lolos pada Turnamen Jepang - Kualifikasi April - Hari 1 dapat berpartisipasi dalam turnamen ini. 3 tim teratas dari Turnamen Jepang - Kualifikasi April - Hari 2 akan dapat berpartisipasi dalam Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024.
- Turnamen Jepang - Kualifikasi Mei - Hari 1
 - Tim yang memenuhi kualifikasi di Bagian 1 tentang KELAYAKAN dapat berpartisipasi dalam turnamen ini. 8 tim teratas dari Turnamen Jepang - Kualifikasi Mei - Hari 1 akan dapat berpartisipasi dalam Turnamen Jepang - Kualifikasi Mei - Hari 2.
- Turnamen Jepang - Kualifikasi Mei - Hari 2
 - 8 tim yang lolos pada Turnamen Jepang - Kualifikasi Mei - Hari 1 dapat berpartisipasi dalam turnamen ini. 2 tim teratas dari Turnamen Jepang - Kualifikasi Mei - Hari 2 akan dapat berpartisipasi dalam Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024.
 - Dalam hal tim yang lolos ke Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024 melalui Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret/April - Hari 2 mengundurkan diri, tim di peringkat 3/4 dari Turnamen Jepang - Kualifikasi Mei - Hari 2 akan dipromosikan dan dianggap lolos ke Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024. Tim dengan peringkat ke-5 ke bawah gagal maju ke babak berikutnya. Jika tim peringkat ke-4 dari Turnamen Jepang - Kualifikasi Mei - Hari 2 mengundurkan diri, Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024 dapat diadakan dengan 7 tim atau kurang.

Agar 8 tim yang lolos pada Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret/April/Mei - Hari 1 tetap berhak mengikuti Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret/April/Mei - Hari 2, semua pemain dalam tim tersebut harus tetap berada di dalam tim. Jika salah satu dari 8 tim yang lolos pada kualifikasi Hari 1 mengundurkan diri, tim yang menduduki peringkat 9 atau di bawahnya pada kualifikasi Hari 1 tidak menggantikan posisinya.

Jika suatu tim memiliki 5 orang anggota dan telah memenuhi kualifikasi untuk berpartisipasi dalam Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024 Hari 1 dari Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret/April/Mei - Hari 2, tim tersebut harus mendaftarkan pemain keenam sebagai pemain cadangan sesuai metode yang ditentukan oleh Perusahaan Pengelola. Pemain Cadangan tidak boleh bergabung ke dalam lebih dari 1 tim secara bersamaan.

- Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024 - Hari 1
 - 8 tim yang lolos pada Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret/April/Mei - Hari 2

- akan ditampilkan.
- Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024, - Hari 1 akan diadakan secara *offline* sehingga pemain harus hadir di tempat yang telah ditentukan oleh Perusahaan Pengelola pada hari turnamen.
 - Jika hanya ada 4 orang (atau kurang dari 4 orang) anggota dari suatu tim yang hadir di tempat yang ditentukan oleh Perusahaan Pengelola, keikutsertaan tim tersebut dalam Divisi Pokémon Unite PJCS 2024 - Hari 1 dapat dibatalkan.
- Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024 - Hari 2
 - 3 tim teratas dari Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024 - Hari 2 akan berhak berpartisipasi dalam Turnamen Honolulu WCS 2024.
 - Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024, - Hari 2 akan diadakan secara *offline* sehingga pemain harus hadir di tempat yang telah ditentukan oleh Perusahaan Pengelola pada hari turnamen.
 - Jika hanya ada 4 orang (atau kurang dari 4 orang) anggota dari suatu tim yang hadir di tempat yang ditentukan oleh Perusahaan Pengelola, keikutsertaan tim tersebut dalam Divisi Pokémon Unite PJCS 2024 - Hari 2 dapat dibatalkan.

*Pengumuman mengenai Divisi Pokémon UNITE PJCS 2024 akan dilakukan oleh Perusahaan Pengelola secara terpisah kepada pemain yang berhak berpartisipasi. Apabila terdapat perbedaan antara Peraturan Resmi ini dan suatu pengumuman, pengumuman tersebut akan lebih diutamakan daripada Peraturan Resmi ini.

Turnamen Regional (tidak termasuk Jepang/Filipina)

- Turnamen Regional (tidak termasuk Jepang/Filipina) - Hari 1
 - Tim yang memenuhi kualifikasi di Bagian 1 tentang KELAYAKAN dapat berpartisipasi dalam turnamen ini. 8 tim teratas dalam turnamen kualifikasi (tidak termasuk turnamen kualifikasi di Jepang dan Filipina) akan berhak berpartisipasi dalam kualifikasi Hari 2 (tidak termasuk turnamen kualifikasi di Jepang dan Filipina).
- Turnamen Regional (tidak termasuk turnamen di Jepang/Filipina) - Hari 2
 - 8 tim yang lolos pada kualifikasi Hari 2 (tidak termasuk turnamen kualifikasi di Jepang dan Filipina) dapat berpartisipasi. Tim pemenang pada kualifikasi Hari 2 (kecuali turnamen kualifikasi di Jepang dan Filipina) akan berhak berpartisipasi dalam Turnamen Honolulu WCS 2024.

Turnamen Regional (Filipina)

- Turnamen Regional (Filipina) - Hari 1
 - Tim yang memenuhi kualifikasi di Bagian 1 tentang KELAYAKAN dapat berpartisipasi dalam turnamen ini. 8 tim teratas di kualifikasi (Filipina) akan berhak berpartisipasi di kualifikasi Hari 2 (Filipina).
- Turnamen Regional (Filipina) - Hari 2
 - 8 tim yang lolos pada kualifikasi Hari 2 (Filipina) dapat berpartisipasi. 2 tim

teratas dari Turnamen Regional (Filipina) - Hari 2 akan berhak berpartisipasi dalam Turnamen Honolulu WCS 2024.

Masing-masing dari 8 tim yang berhak berpartisipasi dalam Turnamen Regional - Hari 1 (tidak termasuk turnamen kualifikasi di Jepang) harus mempertahankan semua anggotanya demi mempertahankan kelayakannya untuk berpartisipasi di Hari 2. Jika 1 dari 8 tim yang lolos ke kualifikasi Hari 2 pada kualifikasi Hari 1 mengundurkan diri, tim yang menduduki peringkat 9 atau di bawahnya pada kualifikasi Hari 1 tidak akan menggantikan posisinya.

LCQ Asia Pasifik Timur/Barat

- LCQ Asia Pasifik Timur/Barat - Hari 1
 - Tim yang memenuhi kualifikasi di Bagian 1 tentang KELAYAKAN dapat berpartisipasi dalam turnamen ini. 8 tim teratas dari LCQ Asia Pasifik Timur/Barat - Hari 1 akan berhak berpartisipasi dalam LCQ Asia Pasifik Timur/Barat - Hari 2.
- LCQ Asia Pasifik Timur/Barat - Hari 2
 - 8 tim yang lolos ke LCQ Asia Pasifik Timur/Barat - Hari 2 dapat berpartisipasi. Tim pemenang dari setiap Turnamen LCQ Asia Pasifik Timur/Barat - Hari 2 berhak berpartisipasi dalam Turnamen Honolulu WCS 2024.

Turnamen Honolulu WCS 2024

- Tim yang lolos melalui Program ini dapat berpartisipasi menggunakan metode yang ditentukan oleh Perusahaan Pengelola. Detail lebih lanjut akan diberikan dalam Buku Peraturan Turnamen Honolulu WCS 2024.

Agar tim yang lolos ke Turnamen Honolulu WCS 2024 melalui Program ini dapat mempertahankan kualifikasinya, 5 atau 6 pemain dalam tim harus tetap berada dalam tim. Pemain yang lolos ke Turnamen Honolulu WCS 2024 melalui Program ini harus menyiapkan dan menyerahkan paspor dan dokumen perjalanan lainnya yang diperlukan pada tanggal yang ditentukan oleh Perusahaan Pengelola. Jika seorang anggota tim tidak memiliki paspor, anggota tersebut harus membuat paspor sebelum batas waktu yang ditentukan oleh Perusahaan Pengelola. Diskualifikasi dari partisipasi dalam Turnamen Honolulu WCS 2024 dapat dijatuhkan jika anggota tim menolak atau gagal menyerahkan dokumen tersebut dalam batas waktu yang ditentukan.

Roster Lock

"*Roster lock*" mengacu pada larangan untuk mengubah pemain dalam tim setelah *roster* dikunci. Pemain awal dan cadangan tidak dapat diubah setelah *roster* dikunci.

Untuk Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret/April/Mei, Turnamen Korea, Turnamen Regional (tidak termasuk Jepang/Korea), dan LCQ Asia Pasifik Timur/Barat, *roster* akan dikunci segera setelah proses konfirmasi kehadiran pada Hari 1 selesai .

Roster akan terus dikunci hingga akhir Hari 2 setiap turnamen.

Sebagai aturan umum, pada Turnamen Honolulu WCS2024, *roster lock* yang dikirimkan pada Hari 2 setiap Kualifikasi Regional, Hari 2 setiap LCQ, dan Hari 2 PJCS akan diterapkan. Selain itu, pemain ke-6 harus didaftarkan sebagai pemain cadangan menggunakan metode yang ditentukan seperti yang diinstruksikan oleh Perusahaan Pengelola. Namun, persyaratan yang ditetapkan dalam buku peraturan baru yang dikeluarkan untuk Turnamen Honolulu WCS 2024 akan lebih diutamakan.

Sponsor Promosi

- Saat muncul di siaran langsung Perusahaan Pengelola, tim dan pemain yang berpartisipasi di Turnamen ini tidak boleh mengenakan pakaian dengan nama perusahaan, representasi, atau logo selain item sponsor dan barang Pokémon resmi yang telah mereka terima secara independen, tanpa izin dari Perusahaan Pengelola.
- Jika tim dan pemain menyiarkan langsung Turnamen ini secara independen, pembatasan di atas tidak akan berlaku. Pemain yang menyiarkan langsung Turnamen ini harus mengikuti "Pedoman Penggunaan Video dan Gambar Diam Pokémon UNITE"
(<https://support.pokemon.com/hc/en-us/articles/4405450873620-Pok%C3%A9mon-UNITE-Game-Content-Guidelines-for-Online-Platforms>)

Poin Lainnya yang Perlu Diperhatikan

- Setiap tim dan pemain harus menggunakan nama tim dan nama pemain yang mereka gunakan di Kompetisi yang Ditetapkan oleh Perusahaan Pengelola. Perubahan nama tidak diizinkan kecuali disetujui oleh Perusahaan Pengelola dalam keadaan khusus dan disetujui sebelum digunakan dalam permainan. Perusahaan Pengelola berhak, atas diskresi penuhnya, meminta perubahan nama pemain atau nama tim.

9. PEMBATAAN TURNAMEN.

Pembatasan berikut akan berlaku untuk semua kawasan:

- Pemain hanya diperbolehkan memainkan pertandingan menggunakan salah satu perangkat resmi Turnamen: Nintendo Switch, Apple iOS, dan Google Android.
- Pemain dilarang menggunakan emulator. Selain itu, pemain dilarang menghubungkan controller ke perangkat saat bermain menggunakan ponsel cerdas atau tablet.
- Perusahaan Pengelola berhak melarang penggunaan karakter Pokémon tertentu dalam kompetisi.
- Pemain tidak dapat mengubah Nama pengguna di Discord atau situs pendaftaran tanpa

- persetujuan sebelumnya dari Perusahaan Manajemen.
- Pemain hanya boleh berada dalam satu Tim pada titik tertentu dalam suatu Turnamen.

Ketidaklayakan Pemain:

Perusahaan Pengelola dapat, atas diskresi penuhnya, sewaktu-waktu menentukan bahwa seorang pemain tidak memenuhi syarat untuk berpartisipasi dalam Program ini, dan Perusahaan Pengelola dapat, atas diskresi penuhnya, mengeliminasi pemain dari turnamen dan membatalkan semua potensi hadiah yang ada.

Pengawasan pertandingan

Semua pertandingan Pokémon UNITE akan diawasi oleh wasit (selanjutnya disebut sebagai "Staf") yang mengawasi pertandingan atas nama Perusahaan Pengelola. Penilaian Staf atas pertandingan bersifat final dan mengikat dan dibuat atas diskresi penuh Staf tersebut.

10. EKSPEKTASI TAMBAHAN KEPADA PEMAIN

Perusahaan Pengelola berhak menyiarkan setiap pertandingan dari program ini. Pemain tidak boleh menolak siaran apa pun yang diizinkan oleh Perusahaan Pengelola. Perusahaan Pengelola dapat menjadwalkan ulang pertandingan dalam program ini pada waktu siaran tertentu, dan pemain tidak dapat menolak penjadwalan ulang tersebut.

Perusahaan Pengelola dapat meminta pemain melakukan tindakan tambahan yang wajar untuk memfasilitasi penyiaran pertandingan dalam turnamen (selanjutnya masing-masing disebut sebagai "Siaran Pertandingan"). Pemain diharapkan bekerja sama dengan dan mematuhi petunjuk Perusahaan Pengelola. Ekspektasi tersebut termasuk, tetapi tidak terbatas pada, hal-hal berikut ini: Perusahaan Pengelola dapat menggunakan semua rekaman video, termasuk permainan, selama Turnamen ini untuk tujuan promosi.

- Sedang *online* dan siap bermain sejak 30 menit sebelum dimulainya Pertandingan yang dijadwalkan;
- Mengundang penonton/pengamat atau klien lain yang ditunjuk ke dalam lobi permainan;
- Memanfaatkan server komunikasi yang ditetapkan Perusahaan Pengelola untuk berkomunikasi dengan Tim atau koordinasi lainnya;
- Berpartisipasi dalam Latihan Teknis;
- Berpartisipasi dalam Gladi Bersih;
- Berpartisipasi dalam wawancara sebelum/sesudah permainan;
- Menyiapkan dan memulai pertandingan sesuai petunjuk atau waktu yang telah ditentukan oleh Perusahaan Pengelola;

- Tidak menyerah dalam pertandingan yang ditentukan oleh Perusahaan Pengelola;
- Tidak menyebarkan informasi yang belum ditentukan di media sosial, dll. sebelum keputusan akhir diambil oleh Perusahaan Pengelola;
- Tidak menyebarkan informasi palsu setelah keputusan akhir diambil oleh Perusahaan Pengelola;
- Tidak melakukan pengaturan hasil pertandingan dan kecurangan yang dapat memengaruhi hasil pertandingan tersebut; dan
- Mematuhi petunjuk wajar lainnya yang diberikan oleh Perusahaan Pengelola.
- Pemain wajib menanggapi wawancara dan penampilan di media dengan mengenakan pakaian yang ditentukan oleh Perusahaan Pengelola (termasuk kewajiban atau larangan penggunaan masker).

Jika penjadwalan siaran atau pertandingan yang dilakukan oleh “Perusahaan Pengelola” ditolak, suatu sanksi dapat dikenakan sebagaimana dijelaskan secara terperinci dalam Bagian 12 tentang SANKSI karena kelalaian dalam mematuhi perilaku wajar yang diharapkan dari para pemain.

11. PERATURAN TURNAMEN

Pemain harus selalu mematuhi semua peraturan perundang-undangan yang berlaku. Pemain juga harus mematuhi standar tertinggi kesopanan dan sportivitas yang baik serta berperilaku sesuai dengan “Peraturan Resmi” ini dan kepentingan terbaik dari “Perusahaan Pengelola”. Pemain harus berperilaku secara profesional dan sportif saat berkomunikasi dengan pemain lain dan “Perusahaan Pengelola” serta harus menghindari perilaku apa pun yang tidak sesuai dengan sifat permainan dari “Turnamen” ini.

Pemain tidak boleh membuat gerakan yang tidak senonoh atau menghina atau menggunakan kata-kata kotor pada nama akun, nama pengguna, nama dalam permainan, nama layar, atau alamat *e-mail*, di saluran obrolan atau komunikasi Turnamen, dalam permainan dari suatu pertandingan yang didokumentasikan, atau dalam jenis komunikasi publik lainnya. “Perusahaan Pengelola” akan menentukan apakah konten tersebut bersifat tidak senonoh atau menghina. Peraturan ini berlaku untuk bahasa Inggris dan semua bahasa lainnya, termasuk singkatan dan ungkapan yang bersifat ambigu.

Perselisihan yang terjadi di antara para pemain (baik fisik maupun nonfisik) harus diselesaikan dengan sopan tanpa menggunakan kekerasan, ancaman, atau intimidasi. Kekerasan tidak boleh dilakukan terhadap siapa pun, termasuk pemain lain, penggemar, “Staf”, atau pejabat, atau perwakilan lain dari “Perusahaan Pengelola”, kapan pun dan di mana pun.

- Sportivitas
 - Peserta dalam Turnamen ini diharapkan berperilaku dengan standar etik,

komunikasi, dan perilaku yang tinggi yang berlaku pada komunikasi dalam permainan, penggunaan Discord, platform komunikasi resmi lainnya yang digunakan dalam Turnamen ini, dan semua platform media sosial. Peserta diharapkan merepresentasikan Turnamen ini secara profesional dan sopan serta dilarang keras, dalam keadaan apa pun, terlibat dalam komunikasi atau perilaku apa pun yang bersifat kasar, berbahaya, agresif, menghasut, mengganggu, mengancam, dll. sehubungan dengan "Turnamen" ini yang dapat dianggap merepresentasikan Perusahaan Pengelola secara keliru di depan publik.

- Perangkat lunak Turnamen
 - Pemain dilarang keras menggunakan atau melakukan upaya penggunaan bug atau exploit secara disengaja di perangkat lunak yang berkaitan dengan Turnamen ini (termasuk, tetapi tidak terbatas pada, permainan Pokémon UNITE dan platform obrolan Discord), dan pemain yang melakukannya dapat didiskualifikasi oleh Perusahaan Pengelola.
- Kecurangan dan integritas Turnamen
 - Pemain harus selalu berkompetisi dengan keterampilan dan kemampuan terbaik mereka. Kecurangan apa pun yang dilakukan pemain tidak akan ditoleransi dan dapat menyebabkan diskualifikasi. Pemain tidak diizinkan memengaruhi atau memanipulasi aspek ini atau aspek lainnya dari permainan dalam Turnamen.
- Larangan pelecehan
 - Perusahaan Pengelola berjanji menyediakan lingkungan kompetitif yang bebas dari pelecehan dan diskriminasi. Sebagai tindak lanjut atas komitmen ini, pemain dilarang terlibat dalam segala bentuk pelecehan atau diskriminasi (baik di dalam maupun di luar Turnamen), termasuk, tetapi tidak terbatas pada, pelecehan atau diskriminasi berdasarkan ras, warna kulit, agama, jenis kelamin, kebangsaan, usia, disabilitas, orientasi seksual, identitas gender, atau klasifikasi atau karakteristik lainnya.
- Larangan fitnah dan pencemaran nama baik
 - Pemain berhak menyampaikan pendapatnya secara profesional dan sportif. Namun, pemain tidak boleh membuat pernyataan publik yang mempertanyakan integritas atau kompetensi pemain lain, Perusahaan Pengelola, atau agen, afiliasi, anak perusahaan, perwakilan, atau penyedia layanan masing-masing. Para Pemain tidak boleh sewaktu-waktu membuat, mem-*posting*, memublikasikan, atau mengomunikasikan kepada orang atau entitas mana pun atau di forum publik apa pun setiap ucapan, komentar, atau pernyataan yang bersifat palsu, memfitnah, mencemarkan nama baik, atau menghujat terkait Perusahaan Pengelola, Penyelenggara, atau masing-masing agen, afiliasi, anak perusahaan, perwakilan, atau penyedia layanan masing-masing, serta pemain lain, Turnamen, atau produk atau layanan lain dari Perusahaan Pengelola atau agen, afiliasi, anak perusahaan, atau perwakilannya. Pemain juga tidak boleh mendorong publik untuk melakukan tindakan yang dilarang dalam Bagian ini. Bagian ini dengan cara apa pun tidak membatasi atau mencegah Pemain untuk mematuhi ketentuan hukum yang berlaku, perintah yang sah dari pengadilan dengan yurisdiksi yang berwenang, atau otoritas pemerintah yang berwenang. Namun, kepatuhan tersebut tidak boleh melebihi batas yang disyaratkan

oleh hukum atau peraturan.

- Judi
 - Dilarang keras berjudi dalam Turnamen ini. Pemain juga dilarang memberikan informasi orang dalam, memengaruhi, atau dengan cara apa pun, baik secara langsung maupun tidak langsung, berpartisipasi dalam aktivitas perjudian.
- Kerahasiaan
 - Perusahaan Pengelola dapat membagikan informasi rahasia kepada Peserta. Dilarang keras membagikan atau menyebarkan informasi atau materi rahasia yang diberikan kepada Peserta oleh Perusahaan Pengelola, baik yang sengaja maupun tidak sengaja. Informasi rahasia mencakup, tetapi tidak terbatas pada, informasi atau materi yang belum tersedia untuk umum yang diketahui atau seharusnya diketahui secara wajar oleh individu yang wajar sebagai informasi rahasia atau informasi atau materi yang ditetapkan sebagai rahasia oleh Perusahaan Pengelola.
- Perilaku ilegal dan/atau berbahaya
 - Pemain tidak boleh terlibat dalam aktivitas atau praktik apa pun yang (i) membuatnya mendapatkan reputasi buruk, skandal, atau cemoohan publik, atau mengejutkan atau menyinggung sebagian atau sekelompok publik, atau merendahkan citra publiknya, atau yang (ii) bersifat, atau secara wajar dapat diperkirakan akan, merugikan citra atau reputasi, atau mengakibatkan kritik publik terhadap, atau memberikan dampak buruk terhadap Perusahaan Pengelola, Penyelenggara, atau setiap agen, afiliasi, anak perusahaan, perwakilan, atau penyedia layanan mereka, serta pemain lain, Turnamen, atau produk atau layanan lain dari Perusahaan Pengelola atau agen, afiliasi, anak perusahaan, atau perwakilannya. Untuk menghindari keraguan, afiliasi pemain dengan individu, entitas, atau merek yang merugikan citra atau reputasi Perusahaan Pengelola, Penyelenggara, atau setiap agen, afiliasi, anak perusahaan, perwakilan, atau penyedia layanan masing-masing, pemain lain, Turnamen, atau produk atau layanan lain dari Perusahaan Pengelola atau agen, afiliasi, anak perusahaan, atau perwakilannya, sebagaimana ditentukan oleh Perusahaan Pengelola atas diskresi penuhnya, akan dianggap sebagai pelanggaran terhadap ketentuan ini dan Peraturan Resmi ini. Berikut adalah daftar jenis pelanggaran tersebut (tidak mencakup semuanya):
 - Kekerasan yang nyata atau ancaman kekerasan terhadap seseorang, termasuk kekerasan rumah tangga, kekerasan terhadap pasangan, kekerasan dalam berpacaran, dan kekerasan terhadap anak;
 - Pelecehan seksual dan jenis pelanggaran seksual lainnya;
 - Perilaku yang membahayakan keselamatan orang lain;
 - Kekejaman terhadap hewan;
 - Pencurian dan kejahatan terhadap properti lainnya; dan
 - Kejahatan yang melibatkan ketidakjujuran.
 - Setiap pemain mengakui bahwa, dalam yurisdiksi tempat terjadinya dugaan pelanggaran hukum, Perusahaan Pengelola dapat berkewajiban, berdasarkan undang-undang yang berlaku, melaporkan aktivitas ilegal kepada otoritas penegak hukum setempat atau menanggapi pertanyaan resmi dari aparat penegak hukum atau otoritas yudikatif.

- Dalam hal ada pemain yang dicurigai melanggar salah satu peraturan turnamen di atas, Perusahaan Pengelola dapat, atas diskresi penuhnya, menjatuhkan sanksi yang ditetapkan dalam Bagian 12 tentang SANKSI kepada pemain tersebut kapan saja selama Turnamen.

12. SANKSI

Perusahaan Pengelola berhak mempertimbangkan atau mengimplementasikan sanksi berdasarkan kasus per kasus. Perusahaan Pengelola akan mempertimbangkan totalitas pelanggaran, termasuk tingkat keparahan, keadaan, riwayat, konsekuensi/dampak, atau faktor lain yang relevan dari pelanggaran tersebut untuk membuat keputusan atau menjatuhkan hukuman demi menjaga integritas Program ini.

Perusahaan Pengelola dapat menjatuhkan sanksi berikut pada peserta atau tim yang diketahui melanggar Peraturan Resmi ini:

- Dinyatakan kalah dalam Permainan;
- Dinyatakan kalah dalam Pertandingan;
- Dihapuskan (didiskualifikasi) dari Program ini;
- Dinyatakan tidak berhak menerima hadiah;
- Dieliminasi dari Turnamen ini (didiskualifikasi dari partisipasi dalam Turnamen yang akan diadakan setelah Program ini).

13. PERSYARATAN PENGIRIMAN KONTEN SIARAN

Perusahaan Pengelola dapat meminta pemain untuk mengirimkan foto dan/atau merekam dan mengirimkan audio/video kepada Perusahaan Pengelola (selanjutnya disebut sebagai "Konten Siaran"). Perusahaan Pengelola dapat, untuk mengantisipasi kemungkinan penyiaran Turnamen kepada publik, atas diskresi penuhnya, mengedit Konten Siaran para pemain dan menyiarkan atau memublikasikan Konten Siaran sebagai bagian dari liputan dan publisitas Turnamen oleh Perusahaan Pengelola. Perusahaan Pengelola juga dapat melarang pemain menyiarkan permainan secara langsung dan mengharuskan pemain merahasiakan hasil permainan hingga disiarkan secara publik oleh Perusahaan Pengelola. Semua Konten Siaran harus mematuhi hal-hal berikut ini:

- (i) TIDAK BOLEH berisi materi (atau mendukung kegiatan) yang, atas diskresi penuh Perusahaan Pengelola, mengandung unsur kebencian, fitnah, pencemaran nama baik, penyiksaan, kekerasan, mutilasi diri sendiri (misalnya, terkait pembunuhan, penjualan senjata, kekejaman, penganiayaan, dll.), atau bersifat eksplisit secara seksual, cabul, porno, tidak pantas, diskriminatif (berdasarkan ras, warna kulit, agama, jenis kelamin, asal usul kebangsaan, usia, disabilitas, orientasi seksual, identitas gender, atau kelas serta karakteristik lainnya), ilegal (misalnya, konsumsi minuman beralkohol, penyalahgunaan zat terlarang, peretasan

komputer, dll. oleh individu di bawah umur), menyinggung, mengancam, tidak senonoh, atau melecehkan; atau mengandung materi yang mengancam (ii) individu, tempat, bisnis, kelompok, atau perdamaian dunia; atau mengandung kata-kata atau simbol yang secara umum dianggap menyinggung (iii) individu dengan ras, etnis, agama, orientasi seksual, identitas atau ekspresi gender, atau kelompok sosio-ekonomi tertentu; atau mengandung gambar, kata, atau teks yang menggambarkan (iv) ketelanjangan, tindakan kekerasan, atau tindakan yang melanggar hukum atau bersifat berbahaya atau melanggar atau bertentangan dengan hukum atau peraturan di yurisdiksi mana pun tempat dibuatnya Konten Siaran tersebut.

- TIDAK BOLEH mengandung materi yang melanggar atau menyalahi hak pihak lain, termasuk, tetapi tidak terbatas pada, materi yang melanggar privasi, publisitas, atau hak kekayaan intelektual, atau yang merupakan pelanggaran hak cipta. Tanpa membatasi ketentuan di atas, Konten Siaran tidak boleh menyertakan merek dagang, logo, lambang, tanda lokasi, foto, karya seni, atau ukiran pihak ketiga, kecuali yang dimiliki oleh Perusahaan Pengelola.
- TIDAK BOLEH menyertakan penyebutan atau pertunjukan hasil produksi media apa pun yang dilindungi hak cipta, termasuk, tetapi tidak terbatas pada buku, artikel, foto, karya seni, musik, dll., atau deskripsi pengidentifikasian properti media apa pun selain yang dimiliki oleh Perusahaan Pengelola. Konten Siaran tidak boleh menyertakan musik komersial.

Dalam hal pemain diduga melanggar salah satu persyaratan pengiriman konten siaran di atas, Perusahaan Pengelola dapat, atas diskresi penuhnya, mendiskualifikasi pemain tersebut kapan saja selama Turnamen dan/atau meminta pengembalian setiap hadiah yang telah dimenangkan.

14. PENGALIHAN HAK DAN LISENSI ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dengan mengirimkan Konten Siaran, Anda setuju bahwa Konten Siaran tersebut, termasuk semua hak yang terkandung di dalamnya, dianggap tidak bersifat rahasia dan bukan merupakan hak eksklusif, dan Perusahaan Pengelola tidak memiliki kewajiban apa pun sehubungan dengan Konten Siaran tersebut. Perusahaan Pengelola dapat mengedit, memanfaatkan, memodifikasi, menerbitkan, memperbanyak, menggunakan, mengungkapkan, memublikasikan, dan mendistribusikan Konten Siaran tersebut kepada pihak lain di semua media, baik yang dikenal maupun tidak dikenal, di seluruh dunia, selamanya, untuk tujuan apa pun, tanpa kompensasi kepada pemain atau pihak ketiga mana pun, dan tanpa batasan. Anda dengan ini memberikan lisensi yang berlaku di seluruh dunia dan tidak dapat ditarik kembali kepada Perusahaan Pengelola dan perwakilan hukumnya, penerusnya, dan pihak yang ditunjuk untuk menggunakan dan memodifikasi Konten Siaran tersebut selamanya dalam bentuk dan cara apa pun. Anda juga mengakui dan menyetujui bahwa Anda tidak berhak mendapatkan kredit, pengakuan, pemberitahuan, atau kompensasi apa pun dalam hal Perusahaan Pengelola menggunakan Konten Siaran tersebut. Anda melepaskan hak moral apa pun atas Konten Siaran Anda dan menyetujui jika Perusahaan Pengelola memilih

menggunakan Konten Siaran Anda untuk tujuan apa pun, setiap hak cipta atau hak kekayaan intelektual lainnya yang timbul sehubungan dengan Konten Siaran Anda atau hak apa pun berdasarkan hak cipta atau hak kekayaan intelektual lainnya yang timbul dari penggunaan Perusahaan Pengelola atas Konten Siaran Anda akan menjadi hak milik eksklusif Perusahaan Pengelola. Anda selanjutnya setuju bahwa jika Perusahaan Pengelola memilih menggunakan Konten Siaran Anda, Anda (atau orang tua atau wali yang setara jika Anda masih di bawah umur) akan menandatangani dokumen apa pun yang diminta oleh Perusahaan Pengelola terkait pengalihan hak ini. Jika penggunaan Konten Siaran Anda oleh Perusahaan Pengelola mengakibatkan tanggung jawab kepada pihak ketiga mana pun, Anda setuju untuk memberikan ganti rugi kepada Perusahaan Pengelola dan agen, karyawan, afiliasi, anak perusahaan, dan perwakilannya, serta semua pihak terkait atas kerugian, biaya, penilaian, dan pengeluaran apa pun (termasuk biaya hukum yang wajar) yang dikeluarkan oleh Perusahaan Pengelola sebagai akibat dari penggunaan Konten Siaran tersebut.

15. RILIS PUBLISITAS

Kecuali jika dilarang oleh hukum, dengan berpartisipasi dalam Turnamen ini, Anda dengan ini memberikan kepada Perusahaan Pengelola, Penyelenggara, serta agen, afiliasi, anak perusahaan, perwakilan, atau penyedia layanan masing-masing (yang akan dikonfirmasi secara tertulis atas permintaan Perusahaan Pengelola) hak dan izin untuk mencetak, menerbitkan, menyiarkan, dan menggunakan, di seluruh dunia dalam media apa pun yang sekarang dikenal atau selanjutnya dikembangkan, termasuk, tetapi tidak terbatas pada World Wide Web, kapan saja, nama, nama Akun, potret, gambar, avatar, suara, representasi, nama akun media sosial, opini, dan informasi biografi Anda (termasuk, tetapi tidak terbatas pada, kota asal dan negara bagian/negara) untuk tujuan periklanan, perdagangan, dan promosi tanpa pengakuan, kompensasi, izin, atau pemberitahuan tambahan.

16. BATASAN

Satu pendaftaran per individu (terlepas dari jumlah alamat *e-mail* atau akun anggota terdaftar), atau per alamat *e-mail* (terlepas dari jumlah individu yang menggunakan alamat *e-mail* yang sama). Hanya pendaftaran yang diterima secara *online* sesuai dengan Peraturan Resmi ini yang akan diterima. Tidak ada bentuk pendaftaran lain melalui faks, surat, *e-mail*, telepon, atau saluran lainnya yang akan diterima. Materi/data pendaftaran yang telah diganti atau diubah dianggap tidak berlaku.

17. HADIAH UANG TUNAI, BIAYA PARTISIPASI, PEMILIHAN PEMENANG

Hadiah Uang

Pemain yang memenuhi syarat akan mendapat hadiah uang tunai dalam jumlah yang ditampilkan pada tabel di bawah ini. Semua hadiah uang tunai akan dibayarkan dalam mata uang dolar A.S. Hadiah uang tunai hanya akan dibagikan kepada tim teratas di setiap Turnamen Regional - Hari 2 (kecuali Jepang), PJCS 2024, Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret/April/Mei - Hari 2, LCQ Timur/Barat. Hadiah uang tunai akan dibayarkan kepada setiap pemain dalam tim seperti yang ditetapkan dalam kolom "Jumlah per pemain". Perincian dari hadiah uang tunai adalah sebagai berikut:

Turnamen Regional - Hari 2/PJCS 2024		
Peringkat	Jumlah Hadiah	Jumlah per pemain
1	\$15.000,00	\$3.000,00
2	\$7.500,00	\$1.500,00
3	\$6.000,00	\$1.200,00
4	\$3.000,00	\$600,00
5	\$1.500,00	\$300,00
5	\$1.500,00	\$300,00
5	\$1.500,00	\$300,00
5	\$1.500,00	\$300,00
Jumlah	\$37.500,00	-

Turnamen Jepang - Kualifikasi Maret/April/Mei - Hari 2; LCQ Timur/Barat - Hari 2		
Peringkat	Jumlah Hadiah	Jumlah per Pemain

1	\$7.500,00	\$1.500,00
2	\$3.750,00	\$750,00
3	\$3.000,00	\$600,00
4	\$1.500,00	\$300,00
5	\$750,00	\$150,00
5	\$750,00	\$150,00
5	\$750,00	\$150,00
5	\$750,00	\$150,00
Jumlah	\$18.750,00	-

Hadiah Uang Tunai untuk Pemain Cadangan

- Pemain cadangan di PJCS2024 berhak menerima hadiah uang tunai dengan ketentuan berikut:
 - Jika pemain awal dan pemain cadangan bertukar posisi sebelum pertandingan pertama PJCS2024
 - Pemain cadangan yang bertukar posisi berhak menerima sejumlah hadiah uang tunai per pemain secara penuh.
 - Pemain awal yang bertukar posisi tidak berhak menerima hadiah uang tunai.
 - Jika pemain awal dan pemain cadangan bertukar posisi di antara pertandingan
 - Pemain cadangan dan pemain awal yang bertukar posisi masing-masing akan menerima separuh dari hadiah uang tunai per pemain.
 - Jika pemain cadangan berpartisipasi dalam PJCS2024, tetapi tidak bermain dalam satu pun pertandingan
 - Hadiah uang tunai hanya akan diberikan kepada pemain awal. Pemain cadangan tidak berhak menerima hadiah uang tunai.

Pembatasan Hadiah Uang Tunai

Pajak, biaya, dan pengeluaran yang berlaku untuk penerimaan dan penggunaan hadiah apa pun yang tidak secara eksplisit dinyatakan dalam peraturan resmi ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab pemenang. Hadiah tidak dapat dialihkan dan tidak dapat ditukarkan dengan uang tunai. Namun, pihak Perusahaan Pengelola dapat, atas diskresi penuhnya, mengganti hadiah dengan hadiah lain yang nilainya setara atau lebih besar. Perusahaan Pengelola tidak bertanggung jawab untuk mengganti hadiah yang hilang atau dicuri, atau menukarkan bagian apa pun dari suatu hadiah. Hadiah tidak dapat digunakan secara bersamaan dengan promosi atau penawaran lainnya. Hanya jumlah hadiah yang dinyatakan dalam peraturan resmi ini yang dapat dimenangkan dalam Turnamen ini. Kecuali jika dilarang oleh hukum, setiap pemenang akan diminta melengkapi dan mengembalikan Surat Pernyataan Kelayakan, Kewajiban, dan Rilis Publisitas ("Surat Pernyataan") dalam waktu 10 hari sejak tanggal pemberitahuan, atau untuk pemenang yang masih di bawah umur di kediamannya, orang tua atau walinya harus melengkapi dan mengembalikan Surat Pernyataan tersebut.

18. KESALAHAN PENDAFTARAN/TIDAK ADA PENGUMPULAN ENTRI:

Baik Perusahaan Pengelola maupun Penyelenggara tidak bertanggung jawab atas pendaftaran yang hilang, terlambat, tidak lengkap, rusak, dicuri, tidak valid, tidak dapat dipahami, atau salah, yang akan didiskualifikasi. Baik Perusahaan Pengelola maupun Penyelenggara tidak bertanggung jawab atas tidak tersedianya atau gangguan apa pun pada layanan atau peralatan apa pun yang digunakan sehubungan dengan Turnamen ini, termasuk, tetapi tidak terbatas pada, (1) gangguan pada jaringan, server, Internet, situs web, telepon, satelit, komputer, atau koneksi lainnya, (2) kegagalan telepon, satelit, perangkat keras, perangkat lunak, atau peralatan lainnya, (3) transmisi yang kacau, salah arah, atau berantakan, atau kepadatan lalu lintas data, atau (4) segala jenis kesalahan, baik yang bersifat manusiawi, teknis, mekanis, atau elektronik, atau (5) pencatatan pendaftaran atau informasi lain yang salah atau tidak akurat atau kegagalan untuk mencatat informasi tersebut.

Setelah dikirimkan, entri dan pendaftaran menjadi hak milik eksklusif Perusahaan Pengelola dan tidak akan ada pengakuan atau pengembalian lebih lanjut kepada Anda. Calon pemenang mungkin diminta untuk menunjukkan bukti identitas. Perusahaan Pengelola dapat mewajibkan calon pemenang untuk memberikan bukti bahwa dirinya adalah pemegang akun resmi dari alamat *e-mail* dan/atau kata sandi yang terkait dengan entri pemenang.

19. CALON PEMENANG

Semua calon pemenang wajib mengikuti pada verifikasi Perusahaan Pengelola yang keputusannya bersifat final. Perusahaan Pengelola akan menentukan metode verifikasi secara mandiri. Pemain bukan merupakan pemenang hadiah apa pun kecuali dan hingga kelayakan pemain telah diverifikasi dan pemain telah diberi tahu

bahwa proses verifikasi telah selesai. Perusahaan Pengelola tidak boleh menerima hasil tangkapan layar, Surat Pernyataan, atau bukti kemenangan lainnya sebagai pengganti atas proses verifikasi yang mereka laksanakan. Calon pemenang akan diberitahukan melalui *e-mail* (atau *overnight mail*) yang dikirim dalam waktu 15 hari kerja setelah berakhirnya periode Turnamen ke alamat yang tertulis pada formulir pendaftaran. Calon pemenang akan didiskualifikasi jika (i) mereka tidak mematuhi Peraturan Resmi ini (atau dinyatakan tidak memenuhi syarat), (ii) mereka tidak menanggapi pemberitahuan hadiah dalam waktu 10 hari sejak pengiriman pemberitahuan tersebut (atau diterimanya pemberitahuan tersebut, jika dikirimkan melalui pos), atau jika pemberitahuan hadiah yang dikirim melalui *e-mail*, setelah 3 kali percobaan, dikembalikan karena tidak dapat terkirim, atau (iii) hadiah tersebut tidak dapat dikirim karena alasan apa pun. Jika Perusahaan Pengelola memberi tahu, atau berusaha memberikan hadiah kepada, atau mencoba menghubungi calon pemenang, dan calon pemenang tersebut kemudian didiskualifikasi, Perusahaan Pengelola harus menggunakan penilaian bisnisnya yang wajar untuk menentukan, atas diskresi penuhnya, penanganan hadiah tersebut (misalnya, dengan menyumbangkan hadiah tersebut kepada entitas lain, atas diskresi penuhnya). Untuk menerima hadiah uang tunai, pemenang hadiah harus memenuhi semua persyaratan yang ditetapkan dalam Peraturan Resmi ini. Semua pengeluaran (biaya konsumsi, tip, dll.) terkait partisipasi dalam Turnamen ini (termasuk penerimaan hadiah uang tunai) yang tidak ditentukan dalam Peraturan Resmi ini wajib ditanggung sendiri oleh pemenang hadiah.

20. KETENTUAN TAMBAHAN

Dengan berpartisipasi, Peserta dianggap secara penuh dan tanpa syarat menyetujui Peraturan Resmi ini dan keputusan Perusahaan Pengelola yang bersifat final dan mengikat dalam semua hal yang berkaitan dengan Turnamen ini.

Perusahaan Pengelola berhak melakukan pemeriksaan latar belakang terhadap setiap dan semua catatan setiap calon pemenang dan pendampingnya, termasuk, tetapi tidak terbatas pada, catatan pengadilan perdata dan pidana serta laporan polisi, dan calon pemenang serta pendampingnya setuju untuk menyetujui pada pemeriksaan latar belakang tersebut. Sejauh diwajibkan secara hukum, calon pemenang dan pendampingnya harus mengizinkan penerapan pemeriksaan latar belakang ini. Perusahaan Pengelola juga dapat mengambil semua langkah yang diperlukan untuk menguatkan informasi apa pun yang diberikan kepada Perusahaan Pengelola oleh calon pemenang dan pendampingnya dalam wawancara. Dalam hal ini, calon pemenang dan pendampingnya wajib memberikan kontak dan informasi yang diperlukan agar Perusahaan Pengelola dapat melakukan penyelidikan tersebut. Berdasarkan pemeriksaan latar belakang, Perusahaan Pengelola berhak (atas diskresi penuhnya) mendiskualifikasi calon pemenang dan pendampingnya dari penerimaan hadiah uang tunai dan memilih pemain lain untuk menerima hadiah uang tunai.

PERHATIAN: Setiap individu yang dengan sengaja merusak jalannya kegiatan Turnamen ini yang sah atau mengubah atau merusak situs web dapat dikenakan hukuman perdata dan/atau pidana serta denda; dan Perusahaan Pengelola berhak

meminta ganti rugi dari individu tersebut sejauh diizinkan oleh hukum.

21. PEMBEBASAN DAN GANTI RUGI

Dengan berpartisipasi dalam Turnamen ini dan/atau menerima hadiah uang tunai, pemain setuju untuk membebaskan dan menjamin serta membebaskan Perusahaan Pengelola, Penyelenggara, dan masing-masing perusahaan terkait, serta semua pejabat, direktur, karyawan, dan agen masing-masing (secara bersama-sama disebut sebagai "Pihak yang Dibebaskan") dari segala tanggung jawab, cedera, kematian, kehilangan, atau kerugian terhadap Peserta atau orang atau entitas mana pun, termasuk namun tidak terbatas pada kerusakan pada harta benda pribadi atau properti, yang disebabkan baik secara keseluruhan maupun sebagian, baik secara langsung maupun tidak langsung, karena keikutsertaannya dalam Turnamen (atau aktivitas terkait) atau penerimaan, kepemilikan, atau penggunaan/penyalahgunaan hadiah uang tunai.

22. PEMBatasan Tanggung Jawab

Pihak yang Dibebaskan tidak akan mempunyai tanggung jawab apa pun dan tidak akan Anda mintai pertanggungjawaban atas tanggung jawab apa pun terhadap informasi yang tidak benar atau tidak akurat, baik yang disebabkan oleh kesalahan pemain atau peralatan, perangkat keras, perangkat lunak, atau pemrograman yang berkaitan dengan turnamen, serta cedera, kerugian, atau kerusakan apa pun terhadap individu, termasuk cedera atau kematian, atau properti, yang seluruhnya atau sebagian dan secara langsung atau tidak langsung disebabkan oleh dari penerimaan, kepemilikan, penyalahgunaan, atau penggunaan hadiah, pendaftaran atau partisipasi dalam turnamen ini atau dalam aktivitas terkait turnamen, atau klaim apa pun berdasarkan hak publisitas, pencemaran atau invasi privasi, atau pengiriman barang dagangan. Jika Turnamen tidak dapat dilangsungkan sesuai jadwal atau hadiah uang tunai tidak dapat diberikan karena pembatalan, penundaan, atau gangguan yang disebabkan oleh bencana alam, perang, bahaya kesehatan masyarakat yang benar-benar atau berpotensi terjadi (termasuk, tetapi tidak terbatas pada, penyakit menular, pandemi, dan penangguhan terkait bisnis dan perintah untuk tinggal di rumah), cuaca, atau tindakan terorisme, pihak yang diberi ganti rugi tidak akan memiliki tanggung jawab apa pun. Pihak yang Dibebaskan tidak bertanggung jawab atas ketidakterediaan atau gangguan terhadap layanan atau peralatan yang digunakan sehubungan dengan Turnamen, termasuk, tetapi tidak terbatas pada, (1) gangguan pada jaringan, server, Internet, situs web, telepon, satelit, komputer, atau koneksi lainnya, (2) kegagalan telepon, satelit, perangkat keras, perangkat lunak, atau peralatan lainnya, (3) transmisi yang kacau, salah arah, atau berantakan, atau kepadatan lalu lintas data, atau (4) segala jenis kesalahan, baik yang bersifat manusiawi, teknis, mekanis, atau elektronik, atau (5) pencatatan pendaftaran atau informasi lain yang salah atau tidak akurat atau kegagalan untuk mencatat informasi tersebut. Dengan berpartisipasi dalam Turnamen ini, Anda setuju bahwa pihak yang diberi ganti rugi tidak akan bertanggung jawab atas cedera, kerusakan, atau kerugian apa pun (seperti kerusakan langsung, tidak langsung, insidental, konsekuensial, atau yang bersifat menghukum terhadap individu, atau properti, termasuk kematian, yang

timbul dari akses ke atau penggunaan platform situs web atau perangkat lunak apa pun yang berkaitan dengan Turnamen ini, atau mengunduh atau mencetak materi yang diunduh dari platform situs web atau perangkat lunak tersebut). Tanpa membatasi hal-hal yang tersebut di atas, segala sesuatu yang berhubungan dengan Turnamen (termasuk platform situs web atau perangkat lunak apa pun yang berkaitan dengan Turnamen dan semua hadiah uang tunai) disediakan sebagaimana adanya tanpa jaminan apa pun, baik tersurat maupun tersirat (termasuk, tetapi tidak terbatas pada, jaminan tersirat atas kelayakan jual, kesesuaian untuk tujuan tertentu, dan nonpelanggaran). Karena beberapa yurisdiksi tidak mengizinkan pembatasan atau pengecualian tanggung jawab atas kerusakan insidental atau konsekuensial atau pengecualian jaminan tersirat, beberapa batasan atau pengecualian di atas mungkin tidak berlaku. Undang-undang setempat harus diperiksa untuk mengidentifikasi setiap batasan atau kendala terkait pembatasan atau pengecualian ini.

23. SENGKETA/PEMILIHAN BADAN LEGISLATIF

Peraturan Resmi ini diatur oleh undang-undang negara Jepang dan wajib ditafsirkan sesuai dengan undang-undang tersebut. Pemain wajib Patuh pada yurisdiksi pengadilan negara Jepang. Pemain memberikan persetujuan yang tidak dapat ditarik kembali bahwa pengadilan yang berlokasi di negara Jepang akan memiliki yurisdiksi eksklusif untuk menyelesaikan setiap sengketa yang telah timbul atau mungkin akan timbul sehubungan dengan Peraturan Resmi ini, yang timbul dari atau sehubungan dengan klaim apa pun yang diajukan oleh pemain terhadap Perusahaan. Perusahaan wajib memiliki yurisdiksi noneksklusif atas klaim apa pun yang diajukan terhadap pemain. Pemain juga setuju untuk menerima layanan penerimaan dokumen dan tuntutan hukum melalui surat ke alamat yang telah mereka berikan kepada Perusahaan di negara atau kawasan tempat tinggal mereka. Para pihak dalam perjanjian ini melepaskan segala hak untuk diadili oleh hakim.

24. PRIVASI

Informasi pribadi yang dikirimkan oleh pemain akan digunakan untuk mengelola Program ini, memilih pemenang hadiah, dan memberikan hadiah uang tunai, serta Patuh pada kebijakan privasi TPC di situs web mereka (<https://www.pokemon.co.jp/privacy/english/>), kebijakan privasi Carry di situs web mereka (<https://drive.google.com/file/d/1u4vuATADPF9PqMyd5GZLVOGiYD2zA7mS/view>), kebijakan privasi CBZN di situs web mereka (<https://cbzncorp.com/events-privacypokemonunite/>) kebijakan privasi DeNA di situs web mereka (<https://dena.com/jp/privacy/>), kebijakan privasi Dunia Game di situs web mereka (<https://duniagames.co.id/about-us/privacy>), kebijakan privasi ESL di situs web mereka (<https://esl.com/privacypolicy/>), kebijakan privasi Invate di situs web mereka (https://drive.google.com/file/d/1ikq_E7_DbENgVAngnMul7y6r2YlhFcam/view), kebijakan privasi JCG di situs web mereka (<https://jcg.co.jp/privacy-policy>), kebijakan privasi Skyesports di situs web mereka (<http://www.skyesports.in/PrivacyPolicy>), dan

kebijakan privasi Start.gg di situs web mereka (<https://www.start.gg/about/privacy>).

25. PERUBAHAN PADA PERATURAN RESMI INI

Perusahaan Pengelola berhak mengubah Peraturan Resmi ini. Perusahaan Pengelola akan memberitahukan perubahan pada Peraturan Resmi ini kepada tim dan mengumumkannya di situs web resmi dan dengan cara lainnya.

Perubahan pada Peraturan Resmi akan diberlakukan sejak diumumkan.

26. BAHASA

Peraturan Resmi ini tersedia dalam berbagai bahasa. Jika terdapat ketidakkonsistenan yang timbul dari terjemahan peraturan ini, versi bahasa Jepang dari kumpulan peraturan inilah yang wajib dianggap berlaku.

27. HAK CIPTA

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

28. KAWASAN

- **Asia Pasifik imur**
 - Filipina
 - Taiwan/Hong Kong/Makau
- **Asia Pasifik Barat**
 - Indonesia
 - Malaysia/Singapura
 - Thailand
- **Kawasan India**
 - India
- **Kawasan Jepang**
 - Jepang
- **Kawasan Korea**
 - Korea Selatan

Ketentuan tambahan

05/04/2024: "Peraturan Resmi" ini dengan demikian ditetapkan dan diimplementasikan.