

## กฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการของ Pokemon UNITE

POKEMON UNITE CHAMPIONSHIP SERIES 2024 ภูมิภาคเอเชีย (จากนี้จะเรียกว่า “โปรแกรม”) ไม่มีการเปิดให้เข้าร่วมในภูมิภาคอื่นนอกเหนือจากที่กำหนดไว้ในข้อ 28 “ภูมิภาค” ของกฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการฉบับนี้ หรือในกรณีที่ต้องต่อข้อกฎหมาย

หากคุณเป็นผู้เยาว์ในถิ่นที่อยู่อาศัยของตน คุณจะต้องได้รับอนุญาตจากบิดามารดาหรือผู้ปกครอง มีผู้เข้าแข่งขันมากมาย แต่มีเพียงไม่กี่คนที่จะได้คว้าชัยชนะ จะมีการเก็บรวบรวมและการใช้ข้อมูลที่ระบุตัวบุคคลได้ตามนโยบายความเป็นส่วนตัวส่วนตัวออนไลน์ของผู้จัดการแข่งขันและโฮสต์ ซึ่งระบุไว้ในข้อ 24 “ความเป็นส่วนตัว” ของกฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการฉบับนี้

การเข้าร่วมโปรแกรมนั้นอยู่ภายใต้กฎการแข่งขัน Pokemon UNITE อย่างเป็นทางการ (“กฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการ”) และการตัดสินใจของผู้จัดการแข่งขันโดยสมบูรณ์และปราศจากเงื่อนไข ซึ่งจะมีผลผูกพันต่อประเด็นทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมในที่สุด โดยโปรแกรมประกอบด้วยการแข่งขันรอบคัดเลือกที่จัดขึ้นในแต่ละภูมิภาค (จากนี้จะเรียกว่า “การแข่งขันระดับภูมิภาค”) การแข่งขันรอบคัดเลือกโอกาสสุดท้าย (จากนี้จะเรียกว่า “LCQ”) ที่จัดขึ้นในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันออกและเอเชียแปซิฟิกตะวันตก และ “Pokemon Championships 2024” ซึ่งเป็นการแข่งขัน Pokemon UNITE Division ที่จัดขึ้นในภูมิภาคญี่ปุ่น (จากนี้จะเรียกว่า “PJCS 2024 Pokemon UNITE Division”) PJCS 2024 Pokemon UNITE Division มีส่วนเกี่ยวข้องกับการแข่งขันในประเทศญี่ปุ่นของโปรแกรม กฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการฉบับนี้คือเอกสารหลักที่คอยกำกับดูแลทุกส่วนของโปรแกรม และมีจุดมุ่งหมายสำหรับควบคุมผู้เล่นทีม และบุคคลหรือฝ่ายอื่นทั้งหมด (เรียกยกหรือเรียกรวมกันว่า “ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน”) ที่ได้เข้าร่วมในส่วนใดส่วนหนึ่งของโปรแกรมนี้

### 1. เกณฑ์คุณสมบัติ

ไม่จำเป็นต้องซื้อหรือมีประสบการณ์ Pokemon UNITE มีให้ดาวน์โหลดฟรี ผู้เล่นทุกคนจะต้องยอมรับ EULA ของ Pokemon UNITE การแข่งขัน Pokemon UNITE (จากนี้จะเรียกว่า “การแข่งขัน”) เปิดให้ผู้เล่นทุกคนที่มีอายุตั้งแต่ 16 ปีขึ้นไปในวันที่เริ่มต้นการแข่งขันอย่างเป็นทางการ และผู้ที่มีคุณสมบัติตรงตามเกณฑ์ของโปรแกรมหดต่อไปนี้

การแข่งขันระดับภูมิภาคจะแบ่งออกเป็น 8 ประเภท ได้แก่

- ภูมิภาคญี่ปุ่น
  - การแข่งขันของญี่ปุ่น (เขตอยู่อาศัยที่กำหนด: ญี่ปุ่น)
- ภูมิภาคเกาหลี
  - การแข่งขันของเกาหลี (เขตอยู่อาศัยที่กำหนด: เกาหลีใต้)
- ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันออก
  - การแข่งขันของไต้หวัน/ฮ่องกง (เขตอยู่อาศัยที่กำหนด: ไต้หวัน/ฮ่องกง/มาเก๊า)
  - การแข่งขันของฟิลิปปินส์ (เขตอยู่อาศัยที่กำหนด: ฟิลิปปินส์)
- ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันตก
  - การแข่งขันของอินโดนีเซีย (เขตอยู่อาศัยที่กำหนด: อินโดนีเซีย)
  - การแข่งขันของมาเลเซีย/สิงคโปร์ (เขตอยู่อาศัยที่กำหนด: มาเลเซีย/สิงคโปร์)
  - การแข่งขันของไทย (เขตอยู่อาศัยที่กำหนด: ไทย)
- ภูมิภาคอินเดีย
  - การแข่งขันของอินเดีย (เขตอยู่อาศัยที่กำหนด: อินเดีย)

ผู้เล่นที่มีคุณสมบัติตรงตามเงื่อนไขต่อไปนี้สามารถเข้าร่วมการแข่งขันรอบคัดเลือกของแต่ละภูมิภาคได้

- ในขณะที่เข้าร่วมและตลอดระยะเวลาของโปรแกรม ผู้เล่นจะต้องมีบัญชี JCG (ภูมิภาคญี่ปุ่นและเกาหลี) บัญชี Start.gg หรือบัญชีเว็บไซต์ที่กำหนด (ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันออก/ตะวันตก/ภูมิภาคอินเดีย) อย่างถูกต้อง
- ผู้เล่นสามารถเข้าร่วมการแข่งขันระดับภูมิภาคได้เพียง 1 ใน 8 รายการเท่านั้น
- การแข่งขันระดับภูมิภาคจะต้องเข้าร่วมเป็นทีมที่มีสมาชิก 5 คน
- สำหรับผู้เล่นที่อาศัยอยู่ในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันออกหรือภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันตก สมาชิกทีมอย่างน้อย 3 ใน 5 คนจะต้องอาศัยอยู่ในเขตที่กำหนดสำหรับการแข่งขันรอบคัดเลือกที่เกี่ยวข้อง
  - หากผู้เล่นจากภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันออกหรือเอเชียแปซิฟิกตะวันตกประสงค์เข้าร่วมการแข่งขันระดับภูมิภาคนอกเขตที่กำหนดของตน ผู้เล่นดังกล่าวจะต้องอาศัยอยู่ในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันออกหรือเอเชียแปซิฟิกตะวันตก ซึ่งสอดคล้องกับการแข่งขัน
- มีเพียงผู้เล่นที่ยังไม่ผ่านเข้ารอบในการแข่งขัน PJS 2024 Pokemon UNITE Division หรือการแข่งขัน Pokemon UNITE World Championships 2024 โอลิมปิก (จากนี้จะเรียกว่า “การแข่งขัน WCS 2024 โอลิมปิก”) เท่านั้นที่สามารถเข้าร่วมได้

\*ทีมที่มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน WCS 2024 โอลิมปิก ผ่านทาง Aeos Cup จะต้องปฏิบัติตามคำสั่งของผู้จัดการแข่งขัน หากต้องการเข้าร่วมการแข่งขันระดับภูมิภาค ในกรณีนี้ คำสั่งของ Aeos Cup จะมีผลบังคับใช้แทนกฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการ

ผู้เล่นที่มีคุณสมบัติตรงตามเงื่อนไขต่อไปนี้จะสามารถเข้าร่วมการแข่งขัน LCQ ได้

- ผู้เล่นจะต้องมีบัญชีในเว็บไซต์ที่กำหนดเพื่อใช้สำหรับการแข่งขันทั้งในขณะที่เข้าร่วมและตลอดระยะเวลาของโปรแกรม
- ผู้เล่นสามารถเข้าร่วมได้เฉพาะการแข่งขัน LCQ ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันออก หรือการแข่งขัน LCQ ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันตกเท่านั้น
- การแข่งขัน LCQ ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันออกจะต้องเข้าร่วมเป็นทีมที่มีสมาชิก 5 คน โดยผู้เล่นทุกคนในทีมต้องอาศัยอยู่ในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันออกเช่นเดียวกัน
- การแข่งขัน LCQ ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันตกจะต้องเข้าร่วมเป็นทีมที่มีสมาชิก 5 คน โดยผู้เล่นทุกคนในทีมต้องอาศัยอยู่ในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันตกเช่นเดียวกัน
- มีเพียงผู้เล่นที่ยังไม่ผ่านเข้ารอบในการแข่งขัน WCS 2024 โอลิมปิก เท่านั้นที่สามารถเข้าร่วมได้

\*ทีม 2 อันดับสูงสุดในการแข่งขันของฟิลิปปินส์จะมีสิทธิ์เข้าร่วม WCS 2024 โอลิมปิก แต่มีเพียงทีมชนะเลิศเท่านั้นที่จะได้รับรางวัลการเดินทาง (จากนี้จะเรียกว่า “TA”) หากทีมจากการแข่งขันระดับภูมิภาคของฟิลิปปินส์ทีมที่ 2 ซึ่งมีสิทธิ์เข้าร่วม WCS แล้ว แต่ประสงค์เข้าร่วมการแข่งขัน LCQ ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันออกเพื่อขอรับ TA จะต้องเสียสิทธิ์ประโยชน์ของรางวัลทั้งหมดที่ได้จากการแข่งขันระดับภูมิภาคของฟิลิปปินส์

\*ทีมที่ผ่านเข้ารอบในการแข่งขัน WCS 2024 โอลิมปิก ผ่านทาง Aeos Cup จะต้องปฏิบัติตามคำสั่งของผู้จัดการแข่งขัน หากต้องการเข้าร่วมการแข่งขัน LCQ ในกรณีนี้ คำสั่งของ Aeos Cup จะมีผลบังคับใช้แทนกฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการ

การตรวจสอบถิ่นที่อยู่อาศัยและข้อจำกัดในการเข้าร่วมการแข่งขัน

- ผู้เล่นทุกคนจะต้องส่งเอกสารยืนยันตัวตนและหนังสือรับรองคุณสมบัติในการทำงานทันทีเมื่อผู้จัดการแข่งขันร้องขอ เอกสารยืนยันตัวตนจะต้องมีรูปถ่ายที่เห็นใบหน้า ชื่อ วันเดือนปีเกิด และที่อยู่ปัจจุบันของคุณดังกล่าว
- ถิ่นที่อยู่อาศัยไม่ใช่สถานที่สำหรับพำนักเพียงช่วงเวลาหนึ่งเพื่อความสะดวกในบางโอกาสเท่านั้น แต่หมายถึงสถานที่ที่อยู่อาศัยเป็นบ้าน หากผู้จัดการแข่งขันขอหลักฐานแสดงถิ่นที่อยู่อาศัย คุณจะต้องส่งเอกสาร (เช่น ใบแจ้งยอดชำระค่าสาธารณูปโภค บัตรประจำตัวนักศึกษา หรือหนังสือเดินทางซึ่งระบุที่อยู่ เป็นต้น) เพื่อแสดงสถานที่อยู่อาศัยของคุณโดยทันที
- ผู้เล่นที่เป็นผู้เยาว์ในถิ่นที่อยู่อาศัยของตนจะต้องได้รับอนุญาตจากบิดามารดาหรือผู้ปกครอง หากคุณเป็นผู้เยาว์และได้รับเลือกให้เป็นว่าที่ผู้ชนะในบิดามารดาของคุณหรือผู้ปกครองจะต้องลงลายมือชื่อในเอกสารทุกฉบับ และยอมรับภาระหน้าที่และคำรับรองทั้งหมดที่จำเป็นของว่าที่ผู้ชนะใน

กฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการ ทั้งในนามของผู้เยาว์และของตนเองด้วย อาจมีการมอบรางวัลให้ในนามหรือให้แก่บิดามารดาหรือผู้ปกครอง

- พนักงาน ผู้รับจ้าง เจ้าหน้าที่ และกรรมการของ The Pokemon Company (จากนี้จะเรียกว่า “TPC”) บริษัท DeNA จำกัด (จากนี้จะเรียกว่า “DeNA”) บริษัท ESL SEA จำกัด (จากนี้จะเรียกว่า “ESL”) บริษัท JCG จำกัด (จากนี้จะเรียกว่า “JCG”) และหน่วยงานจัดการการแข่งขันที่ TPC กำหนด (เรียกรวมกันว่า “ผู้จัดการแข่งขัน”) ตลอดจนบริษัทแม่ บริษัทย่อย บริษัทในเครือ ตัวแทน ที่ปรึกษา ผู้รับจ้าง ที่ปรึกษาทางกฎหมาย บริษัทโฆษณา บริษัทประชาสัมพันธ์ และบริษัททำการตลาด ผู้ให้บริการเว็บไซต์ พนักงาน ผู้รับจ้าง และผู้บริหารของเว็บมาสเตอร์ รวมถึงสมาชิกในครอบครัวใกล้ชิด (ซึ่งได้แก่คู่สมรส บิดามารดา พี่น้องและบุตร ไม่ว่าจะมียศที่อยู่อาศัยที่ใดก็ตาม) ของบุคคลหรือบริษัทที่กล่าวมาข้างต้น ตลอดจนบุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย ไม่มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน
  - การยื่นคำขออนุมัติยกเว้นการปฏิบัติตามกฎข้อนี้จะต้องทำล่วงหน้าก่อนการแข่งขัน ผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ที่จะใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวเพื่อให้การยกเว้นตามเกณฑ์คุณสมบัตินี้
- ผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ที่จะใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวเพื่อตรวจสอบคุณสมบัติของผู้เล่นได้ทุกเมื่อ

## 2. ผู้จัดการแข่งขัน

ผู้จัดการแข่งขัน หมายถึง TPC ตลอดจนนิติบุคคลอื่น ๆ ทั้งหมด (รวมถึง DeNA, ESL และหน่วยงานจัดการการแข่งขันที่ TPC กำหนด) ที่ TPC มอบอำนาจในการดำเนินการและความรับผิดชอบตามดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียว ผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ที่จะเปลี่ยนแปลง อัปเดต และแก้ไขกฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการฉบับนี้ได้เสมอไม่ว่าด้วยสาเหตุใดก็ตามโดยไม่ต้องบอกกล่าวล่วงหน้า

## 3. เงื่อนไขในการเข้าร่วมการแข่งขัน

ผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ที่จะใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวในการแก้ไข ยกเลิก ยุติ และ/หรือระงับการแข่งขัน รวมถึงตัดสิทธิ์บุคคลใดก็ตามที่ทำให้กระบวนการเข้าแข่งขันได้รับความเสียหาย ละเมิดกฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการ ก่อให้เกิดอุปสรรค หรือไม่มีน้ำใจนักกีฬา นอกจากนี้ โดยไม่เป็นการจำกัดข้อความที่ได้กล่าวไว้ก่อนหน้านี้ ผู้จัดการแข่งขันอาจใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวในการกีดกันผู้เข้าร่วมการแข่งขันที่ถูกตัดสิทธิ์ ที่มีคุณสมบัติน่าสงสัย หรือไม่มีคุณสมบัติในการเข้าร่วมการแข่งขันโดยประการอื่น นอกจากนี้ ผู้จัดการแข่งขันยังมีสิทธิ์แก้ไข ยกเลิก ยุติ และ/หรือระงับการแข่งขัน หากพิจารณาตามความเห็นแต่เพียงผู้เดียวของผู้จัดการแข่งขันแล้วว่า มีพฤติการณ์ใดก็ตามเกิดขึ้นซึ่งทำให้ผู้จัดการแข่งขัน ความปลอดภัย ความซื่อตรง ความเป็นธรรม หรือการเล่น (ตามเจตนา) ของการแข่งขันต้องเสื่อมเสียหรือถูกด้อยค่า หากการแข่งขันสิ้นสุดลงก่อนวันที่สิ้นสุดที่กำหนดของระยะเวลาการแข่งขัน ผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ที่จะใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวเพื่อริบเงินรางวัลใด ๆ

## 4. วิธีการแข่งขัน

Pokemon UNITE เป็นเกมการต่อสู้แบบทีม 5 ต่อ 5 แต่ละทีมจะมีรายชื่อผู้เล่น 5 คนที่เข้าแข่งขันในโปรแกรม ทีมที่มีคะแนน Aeos สูงสุดเมื่อจบนัดแข่งขันจะเป็นทีมที่ชนะ

- คะแนน Aeos จะได้จากการเล่น Pokemon ของทีมฝั่งตรงข้ามหรือ Pokemon ที่เป็นกลางตลอดการต่อสู้
  - Pokemon ที่ถูกทำลายจะปล่อยพลังงาน Aeos และต่อสู้ไม่ได้เป็นระยะเวลาสั้น ๆ โดยจะเพิ่มขึ้นตามเวลา
  - หลังจากได้พลังงาน Aeos แล้ว ให้ทำคะแนนด้วยการยึดลงห่วงของทีมฝั่งตรงข้าม
- หากทั้งสองทีมมีคะแนน Aeos เท่ากันเมื่อจบนัดแข่งขัน ทีมที่ได้คะแนนเสมอเป็นทีมแรกจะเป็นทีมที่ชนะ

## 5. รูปแบบการแข่งขัน

โปรแกรมจะใช้รูปแบบการแข่งขันต่อไปนี้อยู่กับภูมิภาค

- ระบบสวิส (จากนี้จะเรียกว่า “SD”)
  - มีการแข่งขันเป็นจำนวนนัดที่เท่ากัน (นับจำนวนครั้งที่ชนะและแพ้ เนื่องจากคู่แข่งไม่มาแข่งขันหรือแข่งขันไม่จบ) จนกว่าจะเหลือเพียง 1 ทีมที่แพ้ 0 ครั้ง เว้นแต่กรณีที่มีทีมเข้าร่วมทั้งหมดถูกคัดออกจากการแข่งขัน (ต้องออกจากการแข่งขัน) มีข้อยกเว้นคือ หากจำนวนทีมที่เข้าร่วมมีมากกว่า 256 ทีม ให้จัดการแข่งขันจนกว่าจะเหลือ 1 หรือ 2 ทีมที่แพ้ 0 ครั้ง
  - จำนวนนัดแข่งขันจะกำหนดจากจำนวนทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน
    - หากทีมแพ้นัดแข่งขันตามจำนวนที่กำหนด ทีมดังกล่าวจะถูกคัดออกจากการแข่งขัน จำนวนนัดแข่งขันที่กำหนดเป็นไปตามจำนวนทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน
    - ในภูมิภาคที่ใช้ Start.gg จะไม่มีการคัดทีมใดออกจากการแข่งขัน แม้จำนวนครั้งที่แพ้เป็นเท่าใดก็ตาม
  - อันดับจะพิจารณาจากจำนวนครั้งที่ชนะ แต่หากมีหลายทีมที่ชนะเท่ากัน ก็จะพิจารณาอันดับจากอัตราการชนะในนัดแข่งขันกับทีมคู่ต่อสู้ (Opponent Match Win Rate หรือ OpMW%)
  - OpMW% คำนวณได้จากกฎดังต่อไปนี้
    - คำนวณอัตราการชนะในนัดแข่งขัน (Match Win Rate MW%) ของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน โดย MW% ได้จากการนำจำนวนครั้งที่ทีมชนะหารด้วยจำนวนนัดที่แข่งขัน แล้วคูณด้วย 100 (ปัดให้เป็นจำนวนเต็มที่ใกล้ที่สุด) จำนวนผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะเป็นตัวกำหนด MW% ขั้นต่ำ
    - OpMW% คือผลรวม MW% ของทีมคู่แข่งหารด้วยจำนวนนัดที่แข่งขัน
    - ตัวอย่างการคำนวณ OpMW% และ MW%
      - หากมีทีมหนึ่งชนะ 5 ครั้งและแพ้ 2 ครั้ง จำนวนนัดที่แข่งขันก็จะเท่ากับ 7 นัด ส่วนจำนวนครั้งที่ชนะคือ 5 ครั้ง ดังนั้น  $5/7*100$  จึงทำให้ MW% เท่ากับ 71%
      - ตัวอย่างของทีม 2 ทีมที่แข่งชิงอันดับกัน โดยแข่ง 7 นัดและชนะ 5 ครั้ง
        - หากผลรวม MW% ของทีมคู่แข่งที่เล่นกับทีม A มีค่าเป็น 442 ( $33+50+60+100+71+71+57$ ) OpMW% ของทีม A ก็จะเท่ากับ 63% ( $442/7$ )
        - หากผลรวม MW% ของทีมคู่แข่งที่เล่นกับทีม B มีค่าเป็น 414 ( $43+50+71+50+43+71+86$ ) OpMW% ของทีม B ก็จะเท่ากับ 59% ( $414/7$ )
      - ในกรณีนี้ ทีม A มี OpMW% มากกว่า จึงได้อันดับที่สูงกว่าทีม B
    - MW% ของทีมที่ถูกคัดออกระหว่างการแข่งขัน (MW% ขั้นต่ำอยู่ที่ 33%, จำนวนนัดแข่งขันที่แพ้ก่อนถูกคัดออกอยู่ที่ 2 นัด)
      - หากทีมชนะ 0 ครั้งและแพ้ 2 ครั้ง MW% ควรเป็น 0 (ไม่สามารถคำนวณได้) เนื่องจากแข่งขันกัน 2 นัดและชนะ 0 ครั้ง อย่างไรก็ตาม เนื่องจากตัวเลขนี้น้อยกว่าขั้นต่ำที่กำหนด MW% ของทีมดังกล่าวจึงมีค่าเป็น 33%
    - MW% ของทีมที่แพ้เนื่องจากคู่แข่งไม่มาแข่งขันหรือแข่งขันไม่จบในรอบที่ 1 ของรูปแบบ SD (ทีมที่เข้าร่วมแต่ไม่ได้เข้าแข่งขัน)
      - จะเป็น MW% ขั้นต่ำที่กำหนด
    - ผู้จัดการแข่งขันจะคำนวณค่าอื่นทั้งหมดสำหรับ OpMW% โดยใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียว
  - หากไม่สามารถจัดอันดับจาก OpMW% ได้ ก็จะพิจารณาจากจำนวนเกมที่แพ้ทั้งหมดในแต่ละนัดแข่งขันแทน
  - หากยังไม่สามารถจัดอันดับจากกฎการแข่งขันข้างต้นได้ ผู้จัดการแข่งขันก็จะใช้ดุลยพินิจของตนในการจัดอันดับแต่เพียงผู้เดียว
- การแข่งขันเป็นสายแบบแพ้คัดออก (จากนี้จะเรียกว่า “SE”)
  - ชนะ 2 ใน 3 เกมได้ก่อน (จากนี้จะเรียกว่า “BO3”)
  - ระหว่างนัดแข่งขัน ทีมที่ชนะ 2 เกมเป็นทีมแรกจะได้ผ่านเข้ารอบถัดไป ส่วนทีมที่แพ้จะถูกคัดออกจากการแข่งขัน
- การแข่งขันเป็นสายแบบแพ้สองครั้งคัดออก (จากนี้จะเรียกว่า “DE”)



- ชนะ 2 ใน 3 เกมได้ก่อน
- ระหว่างนัดแข่งขัน ทีมที่ชนะ 2 เกมเป็นทีมแรกจะได้ผ่านเข้ารอบถัดไปเพื่อแข่งกับสายของผู้ชนะ ส่วนทีมที่แพ้ก็จะแข่งกันในสายของผู้แพ้ ทีมที่แพ้ในสายของผู้แพ้จะถูกคัดออกจากการแข่งขัน

## 6. โครงสร้างการแข่งขัน

การแข่งขันระดับภูมิภาค (ญี่ปุ่น)

- การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคมของญี่ปุ่น วันที่ 1
  - เป็นการแข่งขันเปิดในรูปแบบ SD ซึ่งผู้เล่นทุกคนที่มีคุณสมบัติตรงตามข้อ 1 “เกณฑ์คุณสมบัติ” สามารถเข้าร่วมได้ โดยนัดแข่งขันในรูปแบบ SD (สูงสุด 8 นัด) จะจัดขึ้นแบบ BO3 จำนวนนัดแข่งขันในรูปแบบ SD จะต่างกันไปตามจำนวนทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันในแต่ละภูมิภาค
  - ทีม 8 อันดับสูงสุดจากการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคมของญี่ปุ่น วันที่ 1 จะผ่านเข้าสู่การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2
- การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2
  - เป็นการแข่งขันในรูปแบบสาย DE ระหว่าง 8 ทีมที่ผ่านเข้ารอบจากการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคมของญี่ปุ่น วันที่ 1 โดยทั้ง 8 ทีมที่ผ่านการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคมของญี่ปุ่น วันที่ 1 มาได้ จะแข่งขันกันจนเหลือเพียง 1 ทีม
  - ทีม 3 อันดับสูงสุดจากการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2 จะผ่านเข้ารอบสู่การแข่งขัน PJCS 2024 Pokemon UNITE Division
- การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนเมษายนของญี่ปุ่น วันที่ 1
  - เป็นการแข่งขันเปิดในรูปแบบ SD ซึ่งผู้เล่นทุกคนที่มีคุณสมบัติตรงตามข้อ 1 “เกณฑ์คุณสมบัติ” สามารถเข้าร่วมได้ โดยนัดแข่งขันในรูปแบบ SD (สูงสุด 8 นัด) จะจัดขึ้นแบบ BO3 จำนวนนัดแข่งขันในรูปแบบ SD จะต่างกันไปตามจำนวนทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันในแต่ละภูมิภาค
  - ทีม 8 อันดับสูงสุดจากการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนเมษายนของญี่ปุ่น วันที่ 1 จะผ่านเข้าสู่การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนเมษายนของญี่ปุ่น วันที่ 2
- การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนเมษายนของญี่ปุ่น วันที่ 2
  - เป็นการแข่งขันในรูปแบบสาย DE ระหว่าง 8 ทีมที่ผ่านเข้ารอบจากการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนเมษายนของญี่ปุ่น วันที่ 1 โดยทั้ง 8 ทีมที่ผ่านการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนเมษายนของญี่ปุ่น วันที่ 1 มาได้ จะแข่งขันกันจนเหลือเพียง 1 ทีม
  - ทีม 3 อันดับสูงสุดจากการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนเมษายนของญี่ปุ่น วันที่ 2 จะผ่านเข้ารอบสู่การแข่งขัน PJCS 2024 Pokemon UNITE Division
- การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนพฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 1
  - เป็นการแข่งขันเปิดในรูปแบบ SD ซึ่งผู้เล่นทุกคนที่มีคุณสมบัติตรงตาม “ส่วนที่ 1: เกณฑ์คุณสมบัติ” สามารถเข้าร่วมได้ โดยนัดแข่งขันในรูปแบบ SD (สูงสุด 8 นัด) จะจัดขึ้นแบบ BO3 จำนวนนัดแข่งขันในรูปแบบ SD จะต่างกันไปตามจำนวนทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันในแต่ละภูมิภาค
  - ทีม 8 อันดับสูงสุดจากการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนพฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 1 จะผ่านเข้าสู่การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนพฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2

- การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนพฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2
  - เป็นการแข่งขันในรูปแบบสาย DE ระหว่าง 8 ทีมที่ผ่านเข้ารอบจากการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนพฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 1 โดยทั้ง 8 ทีมที่ผ่านการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนพฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 1 มาได้ จะแข่งขันกันจนเหลือเพียง 1 ทีม
  - ทีม 2 อันดับสูงสุดจากการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนพฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2 จะผ่านเข้าสู่การแข่งขัน PJCS 2024 Pokemon UNITE Division
  - ในกรณีที่ทีมซึ่งผ่านเข้าสู่ PJCS 2024 Pokemon UNITE Division จากการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2 หรือจากการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนเมษายนของญี่ปุ่น วันที่ 2 เกิดถอนตัว ทีมอันดับที่ 3/ที่ 4 จากการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนพฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2 ก็ผ่านเข้าสู่การแข่งขัน PJCS 2024 Pokemon UNITE Division ส่วนทีมอันดับที่ 5 หรือต่ำกว่าจะไม่ผ่านเข้ารอบ หากทีมอันดับที่ 4 จากการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนพฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2 เกิดถอนตัว การแข่งขัน PJCS 2024 Pokemon UNITE Division ก็จัดขึ้นได้โดยเหลือทีมเข้าร่วม 7 ทีมหรือน้อยกว่า
- PJCS 2024 Pokemon UNITE Division
  - เป็นการแข่งขันในรูปแบบสาย DE ซึ่งจัดขึ้นแบบออฟไลน์ระหว่าง 8 ทีมที่ผ่านเข้าสู่การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2, การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนเมษายนของญี่ปุ่น วันที่ 2 และการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนพฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2
  - ทีม 3 อันดับสูงสุดจากการแข่งขัน PJCS 2024 Pokemon UNITE Division จะผ่านเข้าสู่การแข่งขัน WCS 2024 โโฮโนลูลู นอกจากนี้ ทีม 2 อันดับสูงสุดยังได้รับ TA อีกด้วย

#### การแข่งขันระดับภูมิภาค (เกาหลี)

- การแข่งขันของเกาหลี วันที่ 1
  - เป็นการแข่งขันเปิดในรูปแบบ SD ซึ่งผู้เล่นทุกคนที่มีคุณสมบัติตรงตามข้อ 1 “เกณฑ์คุณสมบัติ” สามารถเข้าร่วมได้ โดยนัดแข่งขันในรูปแบบ SD (สูงสุด 8 นัด) จะจัดขึ้นแบบ BO3 จำนวนนัดแข่งขันในรูปแบบ SD จะต่างกันไปตามจำนวนทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันในแต่ละภูมิภาค
  - ทีม 8 อันดับสูงสุดจากการแข่งขันของเกาหลี วันที่ 1 จะผ่านเข้าสู่การแข่งขันของเกาหลี วันที่ 2
- การแข่งขันของเกาหลี วันที่ 2
  - เป็นการแข่งขันในรูปแบบสาย DE ระหว่าง 8 ทีมที่ผ่านเข้ารอบจากการแข่งขันของเกาหลี วันที่ 1 โดยทั้ง 8 ทีมที่ผ่านการแข่งขันของเกาหลี วันที่ 1 มาได้ จะแข่งขันกันจนเหลือเพียง 1 ทีม
  - ทีมผู้ชนะจากการแข่งขันของเกาหลี วันที่ 2 จะผ่านเข้าสู่การแข่งขัน WCS 2024 โโฮโนลูลู และจะได้รับ TA

#### การแข่งขันระดับภูมิภาค (ไต้หวัน/ฮ่องกง)

- การแข่งขันของไต้หวัน/ฮ่องกง วันที่ 1
  - เป็นการแข่งขันเปิดในรูปแบบ SD หรือ SE ซึ่งผู้เล่นทุกคนที่มีคุณสมบัติตรงตามข้อ 1 “เกณฑ์คุณสมบัติ” สามารถเข้าร่วมได้ โดยนัดแข่งขันในรูปแบบ SD (สูงสุด 8 นัด) หรือรูปแบบ SE จะจัดขึ้นแบบ BO3 จำนวนนัดแข่งขันในรูปแบบ SD จะต่างกันไปตามจำนวนทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันในแต่ละภูมิภาค
  - ทีม 8 อันดับสูงสุดจากการแข่งขันของไต้หวัน/ฮ่องกง วันที่ 1 จะผ่านเข้าสู่การแข่งขันของไต้หวัน/ฮ่องกง วันที่ 2
- การแข่งขันของไต้หวัน/ฮ่องกง วันที่ 2
  - เป็นการแข่งขันในรูปแบบสาย DE ระหว่าง 8 ทีมที่ผ่านเข้ารอบจากการแข่งขันของไต้หวัน/ฮ่องกง วันที่ 1 โดยทั้ง 8 ทีมที่ผ่านการแข่งขันของไต้หวัน/ฮ่องกง วันที่ 1 มาได้ จะแข่งขันกันจนเหลือเพียง 1 ทีม
  - ทีมอันดับสูงสุดจากการแข่งขันของไต้หวัน/ฮ่องกง วันที่ 2 จะผ่านเข้าสู่การแข่งขัน WCS 2024 โโฮโนลูลู และจะได้รับ TA

#### การแข่งขันระดับภูมิภาค (ฟิลิปปินส์)

- การแข่งขันของฟิลิปปินส์ วันที่ 1
  - เป็นการแข่งขันเปิดในรูปแบบ SD หรือ SE ซึ่งผู้เล่นทุกคนที่มีคุณสมบัติตรงตามข้อ 1 “เกณฑ์คุณสมบัติ” สามารถเข้าร่วมได้ โดยนัดแข่งขันในรูปแบบ SD (สูงสุด 8 นัด) หรือรูปแบบ SE จะจัดขึ้นแบบ BO3 จำนวนนัดแข่งขันในรูปแบบ SD จะต่างกันไปตามจำนวนทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันในแต่ละภูมิภาค
  - ทีม 8 อันดับสูงสุดจากการแข่งขันของฟิลิปปินส์ วันที่ 1 จะผ่านเข้าสู่การแข่งขันของฟิลิปปินส์ วันที่ 2
- การแข่งขันของฟิลิปปินส์ วันที่ 2
  - เป็นการแข่งขันในรูปแบบสาย DE ระหว่าง 8 ทีมที่ผ่านเข้ารอบจากการแข่งขันของฟิลิปปินส์ วันที่ 1 โดยทั้ง 8 ทีมที่ผ่านการแข่งขันของฟิลิปปินส์ วันที่ 1 มาได้จะแข่งขันกันจนเหลือเพียง 1 ทีม
  - ทีม 2 อันดับสูงสุดจากการแข่งขันของฟิลิปปินส์ วันที่ 2 จะผ่านเข้าสู่การแข่งขัน WCS 2024 ไฮโนลูลู แต่มีเพียงทีมผู้ชนะอันดับที่ 1 ที่จะได้รับ TA

#### การแข่งขันระดับภูมิภาค (อินโดนีเซีย)

- การแข่งขันของอินโดนีเซีย วันที่ 1
  - เป็นการแข่งขันเปิดในรูปแบบ SD หรือ SE ซึ่งผู้เล่นทุกคนที่มีคุณสมบัติตรงตามข้อ 1 “เกณฑ์คุณสมบัติ” สามารถเข้าร่วมได้ โดยนัดแข่งขันในรูปแบบ SD (สูงสุด 8 นัด) หรือรูปแบบ SE จะจัดขึ้นแบบ BO3 จำนวนนัดแข่งขันในรูปแบบ SD จะต่างกันไปตามจำนวนทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันในแต่ละภูมิภาค
  - ทีม 8 อันดับสูงสุดจากการแข่งขันของอินโดนีเซีย วันที่ 1 จะผ่านเข้าสู่การแข่งขันของอินโดนีเซีย วันที่ 2
- การแข่งขันของอินโดนีเซีย วันที่ 2
  - เป็นการแข่งขันในรูปแบบสาย DE ระหว่าง 8 ทีมที่ผ่านเข้ารอบจากการแข่งขันของอินโดนีเซีย วันที่ 1 โดยทั้ง 8 ทีมที่ผ่านการแข่งขันของอินโดนีเซีย วันที่ 1 มาได้ จะแข่งขันกันจนเหลือเพียง 1 ทีม
  - ทีมผู้ชนะจากการแข่งขันของอินโดนีเซีย วันที่ 2 จะผ่านเข้าสู่การแข่งขัน WCS 2024 ไฮโนลูลู และจะได้รับ TA

#### การแข่งขันระดับภูมิภาค (มาเลเซีย/สิงคโปร์)

- การแข่งขันของมาเลเซีย/สิงคโปร์ วันที่ 1
  - เป็นการแข่งขันเปิดในรูปแบบ SE ซึ่งผู้เล่นทุกคนที่มีคุณสมบัติตรงตามข้อ 1 “เกณฑ์คุณสมบัติ” สามารถเข้าร่วมได้ โดยนัดแข่งขันในรูปแบบ SE จะจัดขึ้นแบบ BO3
  - ทีม 8 อันดับสูงสุดจากการแข่งขันของมาเลเซีย/สิงคโปร์ วันที่ 1 จะผ่านเข้าสู่การแข่งขันของมาเลเซีย/สิงคโปร์ วันที่ 2
- การแข่งขันของมาเลเซีย/สิงคโปร์ วันที่ 2
  - เป็นการแข่งขันในรูปแบบสาย DE ระหว่าง 8 ทีมที่ผ่านเข้ารอบจากการแข่งขันของมาเลเซีย/สิงคโปร์ วันที่ 1 โดยทั้ง 8 ทีมที่ผ่านการแข่งขันของมาเลเซีย/สิงคโปร์ วันที่ 1 มาได้ จะแข่งขันกันจนเหลือเพียง 1 ทีม
  - ทีมผู้ชนะจากการแข่งขันของมาเลเซีย/สิงคโปร์ วันที่ 2 จะผ่านเข้าสู่การแข่งขัน WCS 2024 ไฮโนลูลู และจะได้รับ TA

#### การแข่งขันระดับภูมิภาค (ไทย)

- การแข่งขันของไทย วันที่ 1
  - เป็นการแข่งขันเปิดในรูปแบบ SD หรือ SE ซึ่งผู้เล่นทุกคนที่มีคุณสมบัติตรงตามข้อ 1 “เกณฑ์คุณสมบัติ” สามารถเข้าร่วมได้ โดยนัดแข่งขันในรูปแบบ SD (สูงสุด 8 นัด) หรือรูปแบบ SE จะจัดขึ้นแบบ BO3 จำนวนนัดแข่งขันในรูปแบบ SD จะต่างกันไปตามจำนวนทีมที่เข้าร่วมการแข่งขันในแต่ละภูมิภาค



- การแข่งขัน WCS 2024 โฮโนลูลู
  - การแข่งขัน WCS 2024 โฮโนลูลู เป็นการแข่งขันระดับนานาชาติที่จัดขึ้นโดย The Pokemon Company International (จากนี้จะเรียกว่า “TPCI”) โดยทีมจากทุกภูมิภาคที่ผ่านเข้ารอบจะได้รับสิทธิ์ในการเข้าร่วม จากโปรแกรมนี้ ทีม 3 อันดับสูงสุดจากการแข่งขัน PJCS 2024 Pokemon UNITE Division, ทีมผู้ชนะจากการแข่งขันระดับภูมิภาค (ยกเว้นญี่ปุ่นและฟิลิปปินส์), ทีม 2 อันดับสูงสุดจากการแข่งขันของฟิลิปปินส์ รวมถึงทีมผู้ชนะจากการแข่งขัน LCQ ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันออกและการแข่งขัน LCQ ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันตก จะมีสิทธิ์ในการเข้าร่วม ส่วนกฎสำหรับการแข่งขัน WCS 2024 โฮโนลูลู จะประกาศในภายหลัง
  - การยืนยันความประสงค์ที่จะเข้าร่วม
    - ทีมที่ได้รับเชิญให้เข้าร่วมการแข่งขัน WCS2024 โฮโนลูลู จะต้องยืนยันความประสงค์ในการเข้าร่วมภายในวันที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนด ผู้เล่นจะยืนยันความประสงค์ในการเข้าร่วมการแข่งขันด้วยการลงทะเบียนผ่านทางพอร์ทัลลงทะเบียนที่ผู้จัดการแข่งขันเตรียมไว้ให้ ผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ที่จะใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวในการตัดสิทธิ์ทีมที่ไม่สามารถยืนยันว่าผู้เล่นที่มีสิทธิ์จากทีมดังกล่าวมีความประสงค์ที่จะเข้าร่วมการแข่งขันหรือไม่
  - รางวัลการเดินทางและความช่วยเหลือด้านการเดินทาง
    - ทีมที่มีอันดับถึงตามกำหนดในโปรแกรมนี้ได้รับรางวัลการเดินทาง
    - ผู้จัดการแข่งขันจะรับผิดชอบค่าเดินทางและค่าที่พักสำหรับการเข้าร่วมการแข่งขัน WCS2024 โฮโนลูลู (รวมถึงค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ที่เทียบเท่า) ตลอดจนให้ความช่วยเหลือด้านกระบวนการเดินทางแก่ทีมที่ได้รับรางวัลการเดินทาง ทีมที่ได้รับรางวัลการเดินทางจะต้องปฏิบัติตามคำสั่งของผู้จัดการแข่งขันเกี่ยวกับประเด็นเหล่านี้ ผู้จัดการแข่งขันจะไม่มอบความช่วยเหลือด้านการเดินทางและที่พักให้แก่ทีมที่ไม่ได้รับรางวัลการเดินทาง ผู้เล่นทั้งหมดที่มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน WCS2024 โฮโนลูลู มีหน้าที่ในการเตรียมเอกสารสำหรับการเดินทางที่จำเป็นทั้งหมดเอง
  - การห้ามมิให้เข้าร่วมการแข่งขัน
    - ทีมที่มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขันอาจถูกห้ามมิให้เข้าร่วมโปรแกรมการแข่งขันในกรณีดังต่อไปนี้
      - หากสมาชิกในทีมที่มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขันไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันได้ เนื่องจากข้อจำกัดด้านการเดินทางระดับท้องถิ่นหรือระดับโลก หรือไม่สามารถขอเอกสารที่จำเป็นต่อการเดินทางได้
      - หากทีมที่มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขันไม่ปฏิบัติตามข้อกำหนดเกี่ยวกับการลงทะเบียนภายในวันที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนด
      - หากสมาชิกในทีมที่มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขันไม่ปฏิบัติตามเกณฑ์วิธีเกี่ยวกับโรคโควิด-19 บนเว็บไซต์ [pokemon.com](http://pokemon.com)
      - หากผู้จัดการแข่งขันพิจารณาแล้วว่าเป็นต้องห้ามมิให้ทีมที่มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน WCS2024 โฮโนลูลู

วันแข่งขันของโปรแกรมอยู่ด้านล่าง (การแข่งขันเท่านั้น)

ชื่อการแข่งขัน	ประเภท	ภูมิภาค	ตารางการแข่งขัน
การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคมของญี่ปุ่น วันที่ 1 / วันที่ 2	วันที่ 1: การแข่งขันเปิด วันที่ 2: รอบรับเชิญ	ญี่ปุ่น	วันที่ 1: 30 มีนาคม วันที่ 2: 31 มีนาคม

การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนเมษายนของญี่ปุ่น วันที่ 1 / วันที่ 2	วันที่ 1: การแข่งขันเปิด วันที่ 2: รอบรับเชิญ	ญี่ปุ่น	วันที่ 1: 20 เมษายน วันที่ 2: 21 เมษายน
การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนพฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 1 / วันที่ 2	วันที่ 1: การแข่งขันเปิด วันที่ 2: รอบรับเชิญ	ญี่ปุ่น	วันที่ 1: 11 พฤษภาคม วันที่ 2: 12 พฤษภาคม
PJCS 2024 Pokemon UNITE Division	รอบรับเชิญ	ญี่ปุ่น	วันที่ 1: 1 มิถุนายน วันที่ 2: 2 มิถุนายน
การแข่งขันของเกาหลี	วันที่ 1: การแข่งขันเปิด วันที่ 2: รอบรับเชิญ	เกาหลีใต้	วันที่ 1: 18 พฤษภาคม วันที่ 2: 19 พฤษภาคม
การแข่งขันระดับภูมิภาค (ยกเว้นญี่ปุ่นและเกาหลี)	วันที่ 1: การแข่งขันเปิด วันที่ 2: รอบรับเชิญ	ตามข้อ 1 “เกณฑ์คุณสมบัติ”	ไต้หวัน/ฮ่องกง วันที่ 1: 5 พฤษภาคม วันที่ 2: 12 พฤษภาคม ฟิลิปปินส์ วันที่ 1: 11 พฤษภาคม วันที่ 2: 12 พฤษภาคม อินโดนีเซีย วันที่ 1: 11 พฤษภาคม วันที่ 2: 12 พฤษภาคม มาเลเซีย/สิงคโปร์ วันที่ 1: 4 พฤษภาคม วันที่ 2: 5 พฤษภาคม ไทย วันที่ 1: 11 พฤษภาคม วันที่ 2: 12 พฤษภาคม อินเดีย วันที่ 1: 11 พฤษภาคม วันที่ 2: 12 พฤษภาคม
การแข่งขัน LCO ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก ตะวันออก/ตะวันตก	วันที่ 1: การแข่งขันเปิด วันที่ 2: รอบรับเชิญ	ตามข้อ 1 “เกณฑ์คุณสมบัติ”	วันที่ 1: 18 พฤษภาคม วันที่ 2: 19 พฤษภาคม

หากไม่สามารถจัดการแข่งขันหรือส่วนใดส่วนหนึ่งของการแข่งขันได้ในวันที่วางแผนไว้ไม่ว่าด้วยสาเหตุใดก็ตาม ผู้จัดการแข่งขันของสงวนสิทธิ์ที่จะใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวในการเปลี่ยนแปลงวันที่เหล่านี้

## 7. กฎเกี่ยวกับนัดแข่งขัน

## แนวทางในเกม

เกมทั้งหมดจะเล่นผ่านโหมดลึบปีการแข่งขันแบบกำหนดเองของ Pokemon UNITE โปรดปฏิบัติตามแนวทางด้านล่างระหว่างเตรียมเกม เว้นแต่ว่าผู้จัดการแข่งขันได้ระบุไว้เป็นประการอื่น

- เวลาเริ่มเกม
  - ผู้เล่นควรปฏิบัติตามคำแนะนำในการเตรียมและเริ่มเกมตามเวลาที่กำหนด ผู้จัดการแข่งขันอาจใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวในการอนุญาตให้เริ่มแข่งขันล่าช้าเนื่องจากปัญหาด้านการเตรียมเกม ผู้จัดการแข่งขันอาจใช้ดุลยพินิจลงโทษสำหรับการเริ่มแข่งขันล่าช้าได้
- การตั้งค่าลึบปี
  - การแข่งขันทุกนัดจะใช้โหมดลึบปีการแข่งขัน
  - ทีมโฮสต์ของแต่ละภูมิภาคจะต้องใช้เซิร์ฟเวอร์ที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนด
    - ญี่ปุ่น: AS02
    - เกาหลีใต้: AS03
    - เอเชียแปซิฟิกตะวันออก: AS09
    - เอเชียแปซิฟิกตะวันตก: AS08
    - อินเดีย: AS13
  - หากเซิร์ฟเวอร์ที่กำหนดไม่แสดงผล ทีมโฮสต์ควรรีสตาร์ทอุปกรณ์ของตนและตรวจสอบว่าเซิร์ฟเวอร์แสดงผลได้อย่างถูกต้องหรือไม่ หากเซิร์ฟเวอร์ที่กำหนดยังคงแสดงผลได้ไม่ถูกต้องหลังจากรีสตาร์ท โปรดส่งภาพหน้าจอแสดงรายการตัวเลือกเซิร์ฟเวอร์ทั้งหมดไปยังผู้จัดการแข่งขัน หลังจากส่งภาพหน้าจอและได้รับการอนุมัติจากผู้จัดการแข่งขันแล้ว โปรดเลือกเซิร์ฟเวอร์ที่มีสภาพแวดล้อมการสื่อสารที่ดีที่สุดในพื้นที่โฮสต์และเล่นเกมต่อ
  - การแข่งขันทุกเกมจะใช้สนามซากโบราณสถานฟ้าครามธรีอา (โหมดดราฟต์) โปรดกำหนดค่าดังต่อไปนี้ทั้งหมด
    - เพิ่มระดับของไอเท็มที่ถืออยู่ทั้งหมดให้สูงสุด
    - ปลดล็อกไอเท็มที่ถืออยู่ทั้งหมด
    - ปลดล็อก Unite License
    - ปลดล็อกไอเท็มต่อสู้ทั้งหมด
  - จะมีการจัดนัดแข่งขันแต่ละนัดแบบ BO3
    - จะมีการสุ่มเลือกฝั่ง (เริ่มเกมก่อน/หลัง) ในเกมแรกที่จัดแบบ BO3
    - จะมีการประกาศเลือกฝั่ง (เริ่มเกมก่อน/หลัง) สำหรับแต่ละการแข่งขันจากเกมที่ 2
- ข้อจำกัด
  - Pokemon: EX License ไม่สามารถใช้งานได้
  - หากเกิดปัญหาเกี่ยวกับ Pokemon ไอเท็มที่ถืออยู่ ไอเท็มต่อสู้ สกิล ชุดสกิล หรือ Holowear ผู้จัดการแข่งขันอาจใช้ดุลยพินิจเพื่อกำหนดข้อจำกัดก่อนหรือในระหว่างเกมได้ ผู้เล่นที่ไม่ปฏิบัติตามข้อจำกัดเหล่านี้อาจถูกลงโทษ รวมถึงตัดสิทธิ์จากเกมได้
  - ห้ามมิให้ใช้เหรียญตราสัญลักษณ์บูสต์ Pokemon ในทุกการแข่งขัน
    - ห้ามมิให้ใช้เหรียญตราสัญลักษณ์บูสต์ในโหมดลึบปีการแข่งขัน ในกรณีที่มีการแข่งขันภายใต้กฎการแข่งขันอื่นที่ต่างกัน และหากเกมสิ้นสุดลง ผลการแข่งขันจะถือว่าสมบูรณ์
- ข้อเสนออาจเปลี่ยนแปลงได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า

## การตัดสินใจแข่งใหม่

- ตามกฎแล้ว จะแข่งขันได้ก็ต่อเมื่อผู้เล่นทุกคนเข้าสู่ห้องลึบปีที่กำหนดไว้ในการแข่งขัน โหลดสำเร็จ และเริ่มนัดแข่งขันของตนเองแล้ว
- สามารถขอแข่งใหม่ได้หากเกิดเหตุการณ์ต่อไปนี้ และผู้จัดการแข่งขันยอมรับคำขอให้แข่งใหม่ของผู้เล่น
  - ทีมมีสิทธิ์ร้องขอให้แข่งใหม่ได้ไม่เกิน 1 ครั้งต่อนัด
  - ทีมที่ละเมิดกฎจนส่งผลให้ต้องแข่งใหม่จะใช้สิทธิ์เพื่อขอแข่งใหม่ในนัดดังกล่าว

- โดยทั่วไปแล้ว รายการต่อไปนี้ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ในระหว่างการแข่งใหม่: ไอเท็มที่ถืออยู่ ไอเท็มต่อสู้ และ Pokemon ของผู้เล่น
- โดยทั่วไป หากการแข่งขันนัดถัดไปกำลังดำเนินการอยู่แล้ว ผู้ชนะและผู้แพ้จากนัดที่ตามมาจะไม่มีเปลี่ยนแปลง

### กรณีการขอแข่งใหม่

หากลงแข่งโดยไม่ปฏิบัติตามกฎของนัดแข่งขัน (ดูข้อ 7) หรือกฎอื่น ๆ อย่างชัดเจนและยืนยันความถูกต้องได้จากภาพหน้าจอ ก็สามารถขอแข่งใหม่อีกครั้งได้

- ในกรณีที่สมาชิกยังไม่ลงทะเบียนเข้าร่วมนัดแข่งขัน
  - หากทีมโฮสต์กระทำการเดิมซ้ำสองครั้งในการแข่งขันนัดเดียวกัน ทีมจะแพ้การแข่งขัน ตัวอย่างเช่น ด้วยความประมาทเลินเล่อในการยืนยัน ยกเว้นกรณีที่ผู้เล่นระบุเรื่องดังกล่าวได้ยาก
- ในกรณีที่การตั้งค่าล็อบบี้/สถานะล็อบบี้ไม่ถูกต้อง (ดูข้อ 7) หลังจากเลือกปุ่ม "START" แล้ว
  - หากการแข่งขันเริ่มต้นขึ้นด้วยการตั้งค่าล็อบบี้ไม่ถูกต้องซ้ำกันสองครั้งในนัดเดียว ทีมที่สร้างล็อบบี้ (ทีมโฮสต์) อาจถูกพิจารณาปรับแพ้การแข่งขันนั้น
  - ทีมที่สร้างล็อบบี้จะต้องให้ภาพหน้าจอที่แสดงการตั้งค่าห้อง เพื่อพิสูจน์ว่าห้องที่ตั้งค่ามาอย่างถูกต้อง
  - หากการตั้งค่า "Unite License ทั้งหมดปลดล็อก" ไม่ถูกต้อง สามารถเลือก Pokemon ใหม่ได้อีกครั้ง
  - ในกรณีที่นัดแข่งขันไม่ได้เริ่มต้นด้วยโหมดดราฟต์ สามารถเลือก Pokemon ใหม่ได้อีกครั้ง
  - หากไม่ได้ใช้งาน "ไอเท็มที่ถืออยู่ทั้งหมดถึงเกรดสูงสุด, ไอเท็มที่ถืออยู่ทั้งหมดปลดล็อก" อย่างถูกต้อง สามารถเลือกไอเท็มที่ถืออยู่ได้อีกครั้ง
  - หากไม่ได้ใช้งาน "ไอเท็มต่อสู้ทั้งหมดปลดล็อก" อย่างถูกต้อง สามารถเลือกไอเท็มต่อสู้ใหม่ได้อีกครั้ง
- หากนัดแข่งขันเริ่มต้นด้วยการเลือกผิดฝั่ง (เริ่มเกมก่อน/หลัง)
  - หากการแข่งขันเริ่มต้นขึ้นด้วยการตั้งค่าล็อบบี้ไม่ถูกต้องซ้ำกันสองครั้งในนัดเดียว ทีมที่สร้างล็อบบี้ (ทีมโฮสต์) อาจถูกพิจารณาปรับแพ้การแข่งขันนั้น
  - ทีมที่สร้างล็อบบี้จะต้องให้ภาพหน้าจอที่แสดงการตั้งค่าห้อง เพื่อพิสูจน์ว่าห้องที่ตั้งค่ามาอย่างถูกต้อง
    - ในกรณีนี้ อนุญาตให้เลือก Pokemon ซ้ำเพื่อใช้ในการแข่งใหม่ได้
- หากมีการสร้างล็อบบี้หรือเริ่มนัดแข่งขันในหอนั้นโดยไม่ใช่ล็อบบี้ที่กำหนดไว้สำหรับการแข่งขันโดยเฉพาะ
  - หากการแข่งขันเริ่มต้นขึ้นด้วยการตั้งค่าล็อบบี้ไม่ถูกต้องซ้ำกันสองครั้งในนัดเดียว ทีมที่สร้างล็อบบี้ (ทีมโฮสต์) อาจถูกพิจารณาปรับแพ้การแข่งขันนั้น
  - ทีมที่สร้างล็อบบี้จะต้องให้ภาพหน้าจอที่แสดงการตั้งค่าห้อง เพื่อพิสูจน์ว่าห้องที่ตั้งค่ามาอย่างถูกต้อง
- หากในระหว่างการแข่งใหม่มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นกับ ผู้เล่น ไอเท็มที่ถืออยู่ ไอเท็มต่อสู้ และ Pokemon
  - ทีมมีสิทธิ์ในการขอแข่งใหม่หนึ่งครั้งต่อนัด และสิทธิ์นี้จะถูกใช้เมื่อขอแข่งใหม่
  - หากทีมมีการใช้สิทธิ์นี้ไปแล้ว ตามกฎทั่วไป ทีมที่เกี่ยวข้องจะถูกตัดสินว่าแพ้การแข่งขันนั้น
- หากรูปแบบการแข่งขันเป็น SRR (การแข่งขันแบบพบกันหมดครั้งเดียว), DE (การแข่งขันแบบแพ้สองครั้งคัดออก) หรือ SE (การแข่งขันแบบแพ้คัดออก) ในเหตุการณ์ต่อไปนี้ จะสามารถขอแข่งใหม่ได้
  - หากมีผู้เล่นในทีมที่ไม่สามารถเข้าสู่นัดแข่งขันได้ภายในเวลา 10 นาทีจากการโหลดข้อมูล
    - การขอแข่งใหม่ เนื่องจากปัญหาการโหลดสามารถขอได้ครั้งเดียวต่อทีมต่อรอบ

### สถานการณ์ที่ไม่สามารถขอแข่งใหม่ได้

หากการแข่งขันจัดขึ้นตามรูปแบบ SD ในกรณีที่เกิดข้อผิดพลาด เนื่องจากฮาร์ดแวร์ทำงานผิดปกติหรือขาดการเชื่อมต่อโดยไม่คาดคิด จะไม่สามารถขอแข่งใหม่ได้ หากไม่มีภาพหน้าจอของเหตุการณ์มาเป็นแสดงหลักฐาน การขอแข่งใหม่จะไม่ได้รับการยอมรับ

- หากมีผู้เล่นในทีมที่ไม่สามารถเข้าสู่นัดแข่งขันได้ภายในเวลา 10 นาทีจากการโหลดข้อมูลในระหว่างการแข่งขันที่จัดขึ้นตามรูปแบบ SD
  - ผู้เล่นที่พบปัญหาจะต้องพยายามกลับเข้าสู่การแข่งขันด้วยตนเองโดยเร็วที่สุด
  - ผู้เล่นที่แข่งขันได้แล้วจะต้องดำเนินการแข่งขันต่อไปให้เต็มที่ที่สุด

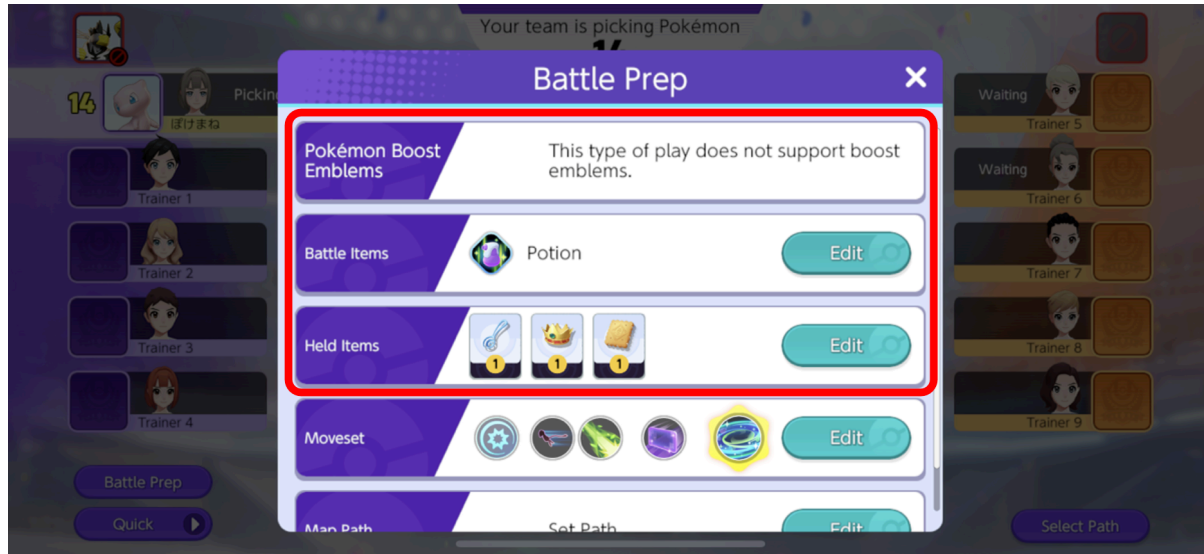


- หากมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นระหว่างการตรวจบัตรและขาดการเชื่อมต่อ
  - ผู้เล่นที่พบปัญหาจะต้องพยายามกลับเข้าสู่การแข่งขันด้วยตนเองโดยเร็วที่สุด
  - ผู้เล่นที่แข่งขันได้แล้วจะต้องดำเนินการแข่งขันต่อไปให้ได้มากที่สุด
  - ยกเว้นว่าถ้าผู้เล่นไม่สามารถกลับมาเล่นได้ภายใน 10 นาทีหลังจากการแข่งขันเริ่มต้น สามารถขอแข่งใหม่ได้โดยยกเว้นในกรณีที่รูปแบบการแข่งขันเป็น SD โปรดทำตามขั้นตอนที่แสดงในส่วน “การขอแข่งใหม่” และรายงานต่อผู้จัดการแข่งขันโดยเร็วที่สุด
    - ในกรณีดังกล่าว รายการต่อไปนี้จะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ในการแข่งใหม่: ผู้เล่น ไอเท็มที่ถืออยู่ ไอเท็มต่อสู้ และ Pokemon
- หากการแข่งขันเริ่มต้นหลังจากเข้าห้องล็อบบี้แล้วไม่ได้ทำการเตรียมพร้อมกันทุกคน
  - โดยทั่วไปแล้ว เมื่อผู้เล่นทุกคนเข้าล็อบบี้แล้ว จะถือว่าผู้เล่นทุกคนเตรียมพร้อมแล้ว

#### การขอแข่งใหม่

- หากต้องการขอแข่งใหม่ กรุณาแจ้งข้อมูลที่จำเป็นดังต่อไปนี้ให้ผู้จัดการแข่งขันทาง Discord
  - รายงานปัญหาที่เกิดขึ้นพร้อมภาพหน้าจอที่ช่วยยืนยันปัญหาดังกล่าวได้อย่างถูกต้องและชัดเจน (ดูข้อ 7 “กฎเกี่ยวกับนัดแข่งขัน”)
  - ตัวอย่างภาพหน้าจอที่แสดงข้อผิดพลาดของสถานะล็อบบี้ซึ่งไม่ถูกต้องตามกฎการของนัดแข่งขัน (ดูข้อ 7 “กฎเกี่ยวกับนัดแข่งขัน”)





- ตัวอย่างภาพหน้าจอที่แสดงผลผิดพลาดในการแข่งใหม่ (ผู้เล่นที่เข้าแข่งขัน, ไอเท็มที่ถืออยู่, Pokemon, ไอเท็มต่อสู้)



- ภาพหน้าจอที่ยืนยันว่าผู้เล่นอยู่ในฐานของตนเอง (ดูภาพตัวอย่างด้านล่าง)
  - ไม่มีผู้เล่นได้รับพลังงาน Aeos
  - ไม่มีเจตนาในการทุจริต
  - ไม่พบความแตกต่างระหว่างการรายงานจากทีมผู้ร้องขอและรายงานจากคู่ต่อสู้



การรายงานที่ไม่มีหลักฐานหรือไม่ได้รับความยินยอมจากฝ่ายตรงข้ามในการแข่งขันอาจถูกพิจารณาว่าเป็นโมฆะ ในกรณีที่รายงานจากฝ่ายตรงข้ามพิสูจน์ว่าข้ออ้างนั้นเป็นเท็จ ทีมที่เกี่ยวข้องอาจถูกตัดสิทธิ์ในการแข่งขัน หากผู้เล่นคัดค้านการตัดสินของผู้จัดการแข่งขันโดยไม่มีเหตุผลที่สมควร และมีผลกระทบต่อการดำเนินการของการแข่งขัน ผู้จัดการแข่งขันอาจลงโทษตามที่ระบุไว้ในกฎการแข่งขันที่อธิบายไว้ด้านล่าง

#### ข้อควรระวัง

- โฉนดที่เกิดการฝ่าฝืนกฎของนัดแข่งขัน (ดูข้อ 7 “กฎเกี่ยวกับนัดแข่งขัน”) ซึ่งผู้จัดการแข่งขันกำหนดขึ้น ค่าขอแข่งใหม่ของทีมอาจถูกปฏิเสธ ถึงแม้ทีมนั้นจะมีสิทธิ์ขอแข่งขันใหม่ก็ตาม
- ผู้จัดการแข่งขันจะตัดสินใจเรื่องการแข่งใหม่เมื่อได้รับคำขอให้แข่งใหม่จากผู้เล่น
- หากการขอแข่งใหม่ไม่ได้ดำเนินการอย่างถูกต้อง ตามหลักแล้ว นัดแข่งขันนั้นจะยังใช้ได้อยู่
- ในกรณีที่เกิดความเสียด้านความปลอดภัยที่คาดไม่ถึง (เช่น ภัยธรรมชาติหรือภัยพิบัติ) หรือความผิดปกติร้ายแรง (เช่น สถานการณ์ที่ไม่สามารถดำเนินต่อไปได้) ทีมหรือผู้เล่นที่เกี่ยวข้องจะต้องแจ้งให้ผู้จัดการแข่งขันทราบทันที
- ผู้จัดการแข่งขันอาจลงโทษผู้เล่นที่ใช้สิทธิ์การขอแข่งใหม่อย่างไม่เหมาะสม
- หากเกิดปัญหาเกี่ยวกับนัดแข่งขันที่จบลงแล้ว ผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ที่จะใช้ดุลยพินิจของตนเองแต่เพียงผู้เดียวเพื่อตัดสินเกี่ยวกับนัดแข่งขันดังกล่าวหลังจากการปรึกษาหารือ

#### ความคาดหวังต่อผู้เล่น

- ทีมที่เป็นเจ้าของล็อบบี้ (ผู้เล่นที่มีสิทธิ์ในการเป็นหัวหน้าทีม) มีสิทธิ์ในการเริ่มการแข่งขัน แต่จะต้องได้รับการยืนยันจากเกณฑ์ด้านล่างก่อนจึงจะสามารถเริ่มการแข่งขันได้
  - ชื่อของเทรนเนอร์ทั้งหมดในล็อบบี้นั้นได้ทำการลงทะเบียนเรียบร้อยแล้วบนเว็บไซต์ของการแข่งขัน
  - การตั้งค่าล็อบบี้นั้นถูกต้อง
  - ฟังก์ชันที่เลือกในล็อบบี้นั้นถูกต้อง
  - ผู้เล่นต้องเห็นข้อความการสื่อสารทั้งหมดจากผู้จัดการแข่งขัน
- หากมีปัญหาที่รบกวนตัวเกมเกิดขึ้น ผู้เล่นจะต้องแจ้งให้ผู้จัดการแข่งขันทราบทันที และดำเนินการแข่งขันต่อ หากเป็นไปได้ ผู้จัดการแข่งขันจะตรวจสอบปัญหาที่เกิดขึ้นและตัดสินใจตอบกลับตามที่เห็นสมควร
- หากต้องการรายงานหรือยื่นคัดค้านแก่ผู้จัดการแข่งขัน โปรดบันทึกภาพหน้าจอของปัญหาแล้วส่งมาเป็นหลักฐานในทันทีที่พบ

- ผู้แข่งขันที่เข้าร่วมการแข่งขันควรทำการตรวจสอบ Discord หากฝ่ายตรงข้ามไม่ปรากฏตัวในการแข่งขันเมื่อเวลาเหลือน้อยกว่า 8:30 นาทีของเวลาที่เหลือ เนื่องจากพวกเขาอาจพบปัญหาในการแข่งขัน
- ตามกฎทั่วไปแล้ว ถึงแม้ว่าผู้เล่นจะดำเนินการแข่งขันต่อไม่ได้เนื่องจากมีปัญหาด้านการเชื่อมต่อหรือเกิดความผิดปกติกับอุปกรณ์ นัดแข่งขันก็จะไม่หยุดลงและไม่มีการแข่งใหม่ ยกเว้นในกรณีที่สามารถขอแข่งใหม่ได้
  - ผู้เล่นที่พบปัญหาจะต้องพยายามกลับเข้าสู่การแข่งขันด้วยตนเอง
  - ผู้เล่นที่แข่งขันได้แล้วจะต้องดำเนินการแข่งขันต่อไปให้มากที่สุด

#### คำตัดสินถือเป็นที่สุด

ผู้เล่นไม่สามารถเปลี่ยนคำตัดสินของผู้จัดการแข่งขันในระหว่างการแข่งขันได้  
 อย่างไรก็ตาม ผู้เล่นสามารถคัดค้านผู้จัดการแข่งขันได้หลังจบนัดแข่งขันแล้ว ในกรณีดังกล่าว ผู้จัดการแข่งขันจะหารือถึงการตัดสินในครั้งแรกเพื่อให้ตัดสินอย่างเป็นธรรม และสามารถตัดสินใหม่ได้หากเล็งเห็นว่าตัดสินดังกล่าวเกิดขึ้นอย่างไม่เป็นธรรม  
 ผู้จัดการแข่งขันมีสิทธิ์ในการตัดสินทั้งหมดระหว่างการแข่งขัน  
 หากเกิดเหตุการณ์ที่ไม่ทราบหรือไม่สามารถคาดการณ์ได้ในระหว่างที่จัดทำกฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการ ผู้จัดการแข่งขันก็จะใช้ดุลยพินิจของตนเองแต่เพียงผู้เดียวเพื่อตัดสินในเหตุการณ์ที่ดีที่สุด และการตัดสินของผู้จัดการแข่งขันก็จะถือเป็นที่สุดด้วย

#### 8. เกณฑ์คุณสมบัติ/การลงทะเบียนสำหรับผู้เล่นและทีม (การเลือกรายชื่อผู้เล่น)

##### วิธีการลงทะเบียนผู้เล่น

ผู้เล่นจะต้องลงทะเบียนสำหรับการแข่งขันโดยสร้างบัญชีผ่านหน้าการแข่งขันซึ่งใช้สำหรับการแข่งขันที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนด

##### ทีมสำรอง

หากทีมที่มีสิทธิ์ในการเข้าร่วมโปรแกรมถูกพิจารณาว่าคุณสมบัติไม่เหมาะสม เลือกที่จะไม่แข่งขัน หรือไม่สามารถแข่งขันได้ ผู้จัดการแข่งขันจะเลือกทีมอื่นให้มาแข่งขันแทน ผู้จัดการแข่งขันจะใช้ความพยายามตามสมควรเพื่อให้ทีมที่ได้แข่งขันแทนเป็นทีมที่มีคุณสมบัติเหมาะสมลำดับถัดไป  
 ผู้จัดการแข่งขันอาจใช้อันดับจากการแข่งขันก่อนหน้า ความรวดเร็วในการตอบกลับ หรือปัจจัยอื่น ๆ ในการตัดสินใจเลือกทีมที่มีคุณสมบัติเหมาะสมทีมถัดไป ผู้จัดการแข่งขันยังมีตัวเลือกที่จะไม่เปลี่ยนทีมได้อีกด้วย

##### ผู้สนับสนุน

หากผู้สนับสนุนของทีมที่เข้าร่วมโปรแกรมถูกพิจารณาว่ามีคุณสมบัติไม่เหมาะสม ทีมนั้นจะต้องดำเนินการตามคำสั่งของผู้จัดการแข่งขัน หากทีมไม่ให้ความร่วมมือ ผู้จัดการแข่งขันก็สามารถเปลี่ยนเป็นทีมอื่นที่เหมาะสมแทนได้โดยดูจากผลการแข่งขันตามกฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการฉบับนี้  
 นอกจากนี้ ผู้จัดการแข่งขันยังสามารถห้ามไม่ให้ทีมดังกล่าวเข้าร่วมในโปรแกรมได้อีกด้วย

ข้อมูลต่อไปนี้เป็นเกณฑ์คุณสมบัติ รูปแบบการแข่งขัน และผลประโยชน์สำหรับผู้ที่ได้อันดับต่าง ๆ ในโปรแกรม

ชื่อการแข่งขัน	รูปแบบการแข่งขัน	รางวัลสำหรับผู้ได้รับตำแหน่งต่าง ๆ
การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคมของญี่ปุ่น วันที่	วันที่ 1: SD วันที่ 2: DE	วันที่ 1: มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคม วันที่ 2 วันที่ 2: มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน PJCS 2024 Pokemon UNITE

1 / วันที่ 2		Division และได้รับเงินรางวัลตามอันดับ
การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนเมษายนของญี่ปุ่น วันที่ 1 / วันที่ 2	วันที่ 1: SD วันที่ 2: DE	วันที่ 1: มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนเมษายน วันที่ 2 วันที่ 2: มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน PJCS 2024 Pokemon UNITE Division และได้รับเงินรางวัลตามอันดับ
การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนพฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 1 / วันที่ 2	วันที่ 1: SD วันที่ 2: DE	วันที่ 1: มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนพฤษภาคม วันที่ 2 วันที่ 2: มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน PJCS 2024 Pokemon UNITE Division และได้รับเงินรางวัลตามอันดับ
PJCS 2024 Pokemon UNITE Division	วันที่ 1: แจ้งภายหลัง วันที่ 2: แจ้งภายหลัง	วันที่ 1: มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน PJCS 2024 Pokemon UNITE Division วันที่ 2 วันที่ 2: มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน WCS 2024 โยโนลลู ได้รับเงินรางวัลตามอันดับ ได้รับ TA
การแข่งขันของเกาหลี	วันที่ 1: SD วันที่ 2: DE	วันที่ 1: มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขันของเกาหลี วันที่ 2 วันที่ 2: มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน WCS 2024 โยโนลลู ได้รับเงินรางวัลตามอันดับ ได้รับ TA
การแข่งขันระดับภูมิภาค (ยกเว้นญี่ปุ่นและเกาหลี)	วันที่ 1: แจ้งภายหลัง วันที่ 2: DE	วันที่ 1: การแข่งขันรอบคัดเลือก มีสิทธิ์เข้าร่วมในวันที่ 2 (ยกเว้นญี่ปุ่นและเกาหลี) วันที่ 2: มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน WCS 2024 โยโนลลู ได้รับเงินรางวัลตามอันดับ ได้รับ TA
การแข่งขัน LCQ ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก ตะวันออก/ตะวันตก	วันที่ 1: SE วันที่ 2: DE	วันที่ 1: มีสิทธิ์เข้าร่วมในวันที่ 2 ของการแข่งขัน LCQ ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันออก/ตะวันตก วันที่ 2: มีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน WCS 2024 โยโนลลู ได้รับเงินรางวัลตามอันดับ ได้รับ TA

#### การจัดการทีมและรายชื่อผู้เล่น

แต่ละทีมต้องมีหัวหน้าที่จะเป็นผู้ติดต่อหลัก รวมถึงมีอำนาจในการเปลี่ยนแปลงรายชื่อผู้เล่น ทีมสามารถเปลี่ยนแปลงรายชื่อผู้เล่นได้ในเวลาที่กำหนด โดยขึ้นอยู่กับข้อกำหนดของรายชื่อผู้เล่น ซึ่ง “รายชื่อผู้เล่น” หมายถึง ผู้เล่นในทีมที่ประกอบด้วยสมาชิก 5 คน (ผู้เล่นตัวจริง 5 คน) หรือ 6 คน (ผู้เล่นตัวจริง 5 คน และตัวสำรอง 1 คน)

#### การเข้าแข่งขันและเกณฑ์คุณสมบัติ

การแข่งขันระดับภูมิภาค (ญี่ปุ่น)

- การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคมของญี่ปุ่น วันที่ 1
  - ทีมที่มีคุณสมบัติผ่านเข้ารอบตามข้อ 1 “เกณฑ์คุณสมบัติ” สามารถเข้าร่วมได้ ทีม 8 อันดับสูงสุดจากการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคมของญี่ปุ่น วันที่ 1 จะมีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2

- การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2
  - ทั้ง 8 ทีมที่ผ่านการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคมของญี่ปุ่น วันที่ 1 สามารถเข้าร่วมได้ ทีม 3 อันดับสูงสุดจากการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2 จะมีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน PJCS 2024 Pokemon UNITE Division
- การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนเมษายนของญี่ปุ่น วันที่ 1
  - ทีมที่มีคุณสมบัติผ่านเข้ารอบตามข้อ 1 “เกณฑ์คุณสมบัติ” สามารถเข้าร่วมได้ ทีม 8 อันดับสูงสุดจากการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนเมษายนของญี่ปุ่น วันที่ 1 จะมีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนเมษายนของญี่ปุ่น วันที่ 2
- การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนเมษายนของญี่ปุ่น วันที่ 2
  - ทั้ง 8 ทีมที่ผ่านการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนเมษายนของญี่ปุ่น วันที่ 1 สามารถเข้าร่วมได้ ทีม 3 อันดับสูงสุดจากการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนเมษายนของญี่ปุ่น วันที่ 2 จะมีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน PJCS 2024 Pokemon UNITE Division
- การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนพฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 1
  - ทีมที่มีคุณสมบัติผ่านเข้ารอบตามข้อ 1 “เกณฑ์คุณสมบัติ” สามารถเข้าร่วมได้ ทีม 8 อันดับสูงสุดจากการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนพฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 1 จะมีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนพฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2
- การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนพฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2
  - ทั้ง 8 ทีมที่ผ่านการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนพฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 1 สามารถเข้าร่วมได้ ทีม 2 อันดับสูงสุดจากการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนพฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2 จะมีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน PJCS 2024 Pokemon UNITE Division
  - ในกรณีที่ทีมซึ่งผ่านเข้าสู่ PJCS 2024 Pokemon UNITE Division จากการถอนตัวของทีมที่ผ่านการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคม/เมษายนแรกของญี่ปุ่น วันที่ 2 ส่วนทีมอันดับที่ 3/ที่ 4 จากการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนพฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2 ก็จะสามารถเข้าร่วมการแข่งขัน PJCS 2024 Pokemon UNITE Division ด้วย ส่วนทีมอันดับที่ 5 หรือต่ำกว่าจะไม่ผ่านเข้ารอบ หากทีมอันดับที่ 4 จากการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนพฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2 เกิดถอนตัว การแข่งขัน PJCS 2024 Pokemon UNITE Division ก็จัดขึ้นได้โดยเหลือทีมเข้าร่วม 7 ทีมหรือน้อยกว่า

เพื่อให้ทั้ง 8 ทีมที่ผ่านการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคม/เมษายน/พฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 1 ยังมีคุณสมบัติสำหรับการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคม/เมษายน/พฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2 ต่อไป ผู้เล่นทุกคนจะต้องคงอยู่ในทีมดั้งเดิม หาก 8 ทีมที่ผ่านการคัดเลือกในวันที่ 1 มีผู้ถอนตัว ทีมอันดับที่ 9 หรือต่ำกว่าในการแข่งขันวันที่ 1 จะไม่ผ่านเข้ารอบ

หากทีมมีสมาชิก 5 คนและผ่านการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคม/เมษายน/พฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2 เข้าร่วม PJCS 2024 Pokemon UNITE Division วันที่ 1 แล้ว ทีมดังกล่าวจะต้องลงทะเบียนผู้เล่นคนที่ 6 เป็นตัวสำรองตามวิธีที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนดไว้ โดยผู้เล่นตัวสำรองจะสังกัดมากกว่า 1 ทีมพร้อมกันไม่ได้

- PJCS 2024 Pokemon UNITE Division วันที่ 1
  - ทั้ง 8 ทีมที่ผ่านการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคม/เมษายน/พฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2 จะปรากฏขึ้น
  - PJCS 2024 Pokemon UNITE Division วันที่ 1 จะจัดขึ้นแบบออฟไลน์ ในวันแข่งขันผู้เล่นจึงต้องมารวมตัวกันยังสถานที่ที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนดไว้
  - หากทีมใดทีมหนึ่งที่มีรวมตัวยังสถานที่ที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนดไว้มีสมาชิก 4 คนหรือน้อยกว่า การเข้าร่วม PJCS 2024 Pokemon Unite Division ในวันที่ 1 ของทีมนั้นอาจถือเป็นโมฆะ
- PJCS 2024 Pokemon UNITE Division วันที่ 2
  - ทีม 3 อันดับสูงสุดจากการแข่งขัน PJCS 2024 Pokemon UNITE Division วันที่ 2 จะมีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน WCS 2024 โยโนลูลู

- PJCS 2024 Pokemon UNITE Division วันที่ 2 จะจัดขึ้นแบบออนไลน์ ในวันแข่งขันผู้เล่นจึงต้องมารวมตัวกันยังสถานที่ที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนดไว้
- หากทีมใดทีมหนึ่งที่มารวมตัวยังสถานที่ที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนดไว้มีสมาชิก 4 คนหรือน้อยกว่า การเข้าร่วม PJCS 2024 Pokemon Unite Division ในวันที่ 2 ของทีมนั้นอาจถือเป็นโมฆะ

\*ประกาศเกี่ยวกับ PJCS 2024 Pokemon UNITE Division จะถูกส่งถึงผู้เล่นที่ได้รับสิทธิ์เข้าร่วมจากผู้จัดการแข่งขันเป็นรายบุคคล หากประกาศมีความขัดแย้งกับกฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการ ให้ยึดข้อมูลในประกาศแต่ละฉบับเป็นหลัก

#### การแข่งขันระดับภูมิภาค (ยกเว้นญี่ปุ่น/ฟิลิปปินส์)

- การแข่งขันระดับภูมิภาค (ยกเว้นญี่ปุ่น/ฟิลิปปินส์) วันที่ 1
  - ทีมที่มีคุณสมบัติผ่านเข้ารอบตามข้อ 1 “เกณฑ์คุณสมบัติ” สามารถเข้าร่วมได้ ทีม 8 อันดับสูงสุดในการแข่งขันรอบคัดเลือก (ยกเว้นญี่ปุ่นและฟิลิปปินส์) จะมีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขันรอบคัดเลือก วันที่ 2 (ยกเว้นญี่ปุ่นและฟิลิปปินส์)
- การแข่งขันระดับภูมิภาค (ยกเว้นญี่ปุ่น/ฟิลิปปินส์) วันที่ 2
  - ทั้ง 8 ทีมที่ผ่านการแข่งขันรอบคัดเลือก วันที่ 2 (ยกเว้นญี่ปุ่นและฟิลิปปินส์) สามารถเข้าร่วมได้ ทีมผู้ชนะในการแข่งขันรอบคัดเลือก วันที่ 2 (ยกเว้นญี่ปุ่นและฟิลิปปินส์) จะมีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน WCS 2024 โอลิมปิก

#### การแข่งขันระดับภูมิภาค (ฟิลิปปินส์)

- การแข่งขันระดับภูมิภาค (ฟิลิปปินส์) วันที่ 1
  - ทีมที่มีคุณสมบัติผ่านเข้ารอบตามข้อ 1 “เกณฑ์คุณสมบัติ” สามารถเข้าร่วมได้ ทีม 8 อันดับสูงสุดในการแข่งขันรอบคัดเลือก (ฟิลิปปินส์) จะมีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขันรอบคัดเลือก วันที่ 2 (ฟิลิปปินส์)
- การแข่งขันระดับภูมิภาค (ฟิลิปปินส์) วันที่ 2
  - ทั้ง 8 ทีมที่ผ่านการแข่งขันรอบคัดเลือก วันที่ 2 (ฟิลิปปินส์) สามารถเข้าร่วมได้ ทีม 2 อันดับสูงสุดในการแข่งขันระดับภูมิภาค วันที่ 2 (ฟิลิปปินส์) จะมีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน WCS 2024 โอลิมปิก

แต่ละทีมจาก 8 ทีมที่ผ่านเข้าสู่อันดับการแข่งขันระดับภูมิภาค (ยกเว้นญี่ปุ่น) วันที่ 1 ต้องมีสมาชิกทุกคนอยู่ในทีมดั้งเดิม จึงจะมีคุณสมบัติสำหรับเข้าแข่งขันในวันที่ 2 ต่อไป หาก 1 ใน 8 ทีมซึ่งผ่านเข้าสู่วันที่ 2 จากการคัดเลือกในวันที่ 1 มีผู้ถอนตัว ทีมอันดับที่ 9 หรือต่ำกว่าในการแข่งขันวันที่ 1 จะไม่ผ่านเข้ารอบ

#### การแข่งขัน LQC ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันออก/ตะวันตก

- การแข่งขัน LQC ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันออก/ตะวันตก วันที่ 1
  - ทีมที่มีคุณสมบัติผ่านเข้ารอบตามข้อ 1 “เกณฑ์คุณสมบัติ” สามารถเข้าร่วมได้ ทีม 8 อันดับสูงสุดจากการแข่งขัน LQC ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันออก/ตะวันตก วันที่ 1 จะมีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน LQC ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันออก/ตะวันตก วันที่ 2
- การแข่งขัน LQC ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันออก/ตะวันตก วันที่ 2
  - ทั้ง 8 ทีมที่ผ่านการแข่งขัน LQC ของภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันออก/ตะวันตก วันที่ 2 สามารถเข้าร่วมได้ ทีมผู้ชนะจากการแข่งขัน LQC ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันออก/ตะวันตก วันที่ 2 แต่ละรายการจะมีสิทธิ์เข้าร่วมการแข่งขัน WCS 2024 โอลิมปิก

#### การแข่งขัน WCS 2024 โอลิมปิก

- ทีมที่ผ่านเข้ารอบจากโปรแกรมสามารถเข้าร่วมได้โดยใช้วิธีที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนด โดยมีรายละเอียดเพิ่มเติมอยู่ในประมวลกฎสำหรับการแข่งขัน WCS 2024 โอลิมปิก

เพื่อให้ทีมที่ผ่านเข้ารอบสู่การแข่งขัน WCS 2024 โอนโนลลูจากโปรแกรมยังมีคุณสมบัติต่อไป ผู้เล่นทั้ง 5 หรือ 6 คนจะต้องคงอยู่ในทีมดั้งเดิม ผู้เล่นที่ผ่านเข้ารอบสู่การแข่งขัน WCS 2024 โอนโนลลูจากโปรแกรมจะต้องเตรียมหนังสือเดินทางกับเอกสารการเดินทางที่จำเป็นอื่น ๆ และส่งภายในวันที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนด หากยังไม่มี สมาชิกทีมจะต้องทำหนังสือเดินทางภายในเวลาที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนด หากสมาชิกทีมปฏิเสธหรือไม่ส่งเอกสารเหล่านี้ภายในกำหนดเวลา อาจส่งผลให้ถูกตัดสิทธิ์จากการเข้าร่วมการแข่งขัน WCS 2024 โอนโนลลู

#### การลือกรายชื่อผู้เล่น

“การลือกรายชื่อผู้เล่น” หมายถึงสถานการณ์ที่ไม่สามารถเปลี่ยนผู้เล่นในทีมได้หลังจากรายชื่อผู้เล่นถูกล็อก โดยผู้เล่นตัวจริงและผู้เล่นตัวสำรองนั้นจะเปลี่ยนแปลงไม่ได้หลังจากการลือกรายชื่อผู้เล่น

สำหรับการแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคม/เมษายน/พฤษภาคมของญี่ปุ่น, การแข่งขันของเกาหลี, การแข่งขันระดับภูมิภาค (ยกเว้นญี่ปุ่น/เกาหลี) และการแข่งขัน LCQ ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกตะวันออก/ตะวันตก รายชื่อผู้เล่นจะถูกล็อกทันทีที่การลงทะเบียนของวันที่ 1 เสร็จสิ้น โดยรายชื่อผู้เล่นจะถูกล็อกต่อไปจนกว่าจะสิ้นสุดวันที่ 2 ของแต่ละการแข่งขัน

โดยทั่วไปแล้ว การแข่งขัน WCS2024 โอนโนลลูจะนำการลือกรายชื่อผู้เล่นที่ส่งในวันที่ 2 ของรอบคัดเลือกระดับภูมิภาค, วันที่ 2 ของการแข่งขัน LCQ แต่ละรายการ และวันที่ 2 ของการแข่งขัน PJCS ไปใช้งาน นอกจากนี้ ผู้เล่นคนที่ 6 จะต้องลงทะเบียนเป็นผู้เล่นตัวสำรองตามวิธีที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนด อย่างไรก็ตาม จะยึดข้อกำหนดที่ระบุไว้ในประมวลกฎฉบับใหม่สำหรับการแข่งขัน WCS2024 โอนโนลลู เป็นหลัก

#### การโปรโมตผู้สนับสนุน

- ในระหว่างปรากฏตัวในการสตรีมของผู้จัดการแข่งขัน ห้ามมิให้ทีมและผู้เล่นที่เข้าร่วมการแข่งขันนี้สวมเสื้อผ้าที่มีชื่อ รูป หรือโลโก้ของบริษัทอื่น ๆ นอกเหนือจากบริษัทที่เป็นผู้สนับสนุน และสินค้าของ Pokemon อย่างเป็นทางการที่ได้รับมาเองโดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้จัดการแข่งขัน
- หากทีมและผู้เล่นสตรีมการแข่งขันด้วยตนเอง จะไม่มีการนำข้อจำกัดข้างต้นมาใช้บังคับ ผู้เล่นที่สตรีมการแข่งขันจะต้องปฏิบัติตาม “แนวทางในการใช้วิดีโอและภาพของ Pokemon UNITE”

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

#### ประเด็นอื่นที่ต้องทราบ

- ผู้เล่นและทีมจะต้องใช้ชื่อทีมและชื่อผู้เล่นที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนด ไม่อนุญาตให้เปลี่ยนชื่อ เว้นแต่ได้รับอนุมัติจากผู้จัดการแข่งขันในกรณีที่เกิดเหตุขัดข้องบางประการและได้รับอนุมัติก่อนใช้ในเกม ผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ที่จะใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวในการขอเปลี่ยนชื่อทีมหรือชื่อผู้เล่น

### 9. ข้อจำกัดเกี่ยวกับการแข่งขัน

ข้อจำกัดดังต่อไปนี้จะใช้บังคับกับทุกภูมิภาค

- อนุญาตให้ผู้เล่นลงแข่งขันบนอุปกรณ์ที่อนุญาตให้ใช้สำหรับการแข่งขันเท่านั้น ซึ่งได้แก่ Nintendo Switch, Apple iOS และ Google Android
- ห้ามมิให้ผู้เล่นใช้อีมูเลเตอร์ นอกจากนี้ ยังห้ามมิให้ผู้เล่นเชื่อมต่อตัวควบคุมกับอุปกรณ์ขณะเล่นเกมผ่านทางสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต



- ผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ที่จะห้ามมิให้มีการใช้ตัวละคร Pokemon ที่เฉพาะเจาะจงในการแข่งขัน
- ห้ามเปลี่ยนชื่อผู้เล่นบน Discord หรือเว็บไซต์ลงแข่งขันที่กำหนด โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้จัดการแข่งขัน
- ผู้เล่นจะต้องสังกัดอยู่เพียงทีมเดียวเท่านั้นตลอดช่วงเวลาการแข่งขัน

ผู้เล่นที่ไม่ตรงตามเกณฑ์คุณสมบัติ

หากผู้จัดการแข่งขันใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวและพิจารณาว่าผู้เล่นไม่มีสิทธิ์เข้าร่วมโปรแกรมไม่ว่าเมื่อใดก็ตาม ผู้จัดการแข่งขันก็อาจใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวเพื่อตัดสิทธิ์ผู้เล่นนั้นจากการแข่งขันพร้อมรางวัลที่อาจได้รับทั้งหมด

การดูแลนัดแข่งขัน

การแข่งขัน Pokemon UNITE ทุกคนจะมีกรรมการตัดสิน (“เจ้าหน้าที่”) คอยดูแล ซึ่งจะตัดสินในนามของผู้จัดการแข่งขัน การตัดสินของเจ้าหน้าที่ในนัดแข่งขันถือเป็นที่สุดและมีผลผูกพัน รวมถึงเป็นไปตามดุลยพินิจของเจ้าหน้าที่แต่เพียงผู้เดียว

## 10. ความคาดหวังต่อผู้เล่นเพิ่มเติม

ผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ที่จะออกอากาศการแข่งขันทุกนัดของโปรแกรม ผู้เล่นไม่สามารถปฏิเสธการออกอากาศที่อนุญาตโดยผู้จัดการแข่งขันได้ ผู้จัดการแข่งขันอาจปรับเปลี่ยนกำหนดเวลานัดแข่งขันในโปรแกรมให้ตรงกับเวลาออกอากาศโดยเฉพาะ และผู้เล่นไม่สามารถปฏิเสธการเปลี่ยนกำหนดเวลาดังกล่าว

ผู้จัดการแข่งขันอาจกำหนดให้ผู้เล่นต้องดำเนินการเพิ่มเติมตามสมควร เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับการออกอากาศการแข่งขัน (จากนี้จะเรียกว่า “นัดแข่งขันที่ออกอากาศ”) ผู้เล่นจะต้องให้ความร่วมมือและปฏิบัติตามคำขอของผู้จัดการแข่งขัน โดยตัวอย่างความคาดหวังรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงรายการต่อไปนี้ ผู้จัดการแข่งขันอาจใช้ภาพพูดทั้งหมดซึ่งรวมถึงการเล่นเกมนั้นระหว่างการแข่งขันเพื่อใช้สำหรับการส่งเสริม

- ออนไลน์และเตรียมพร้อมเล่นเป็นเวลานาน 30 นาทีก่อนเริ่มนัดแข่งตามตาราง
- เชิญให้คนดู/ผู้สังเกตการณ์ หรือบัญชีผู้ใช้อื่น ๆ ตามที่กำหนดเข้าสู่สื่อบันทึกของเกม
- ใช้เซิร์ฟเวอร์สื่อสารที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนดเพื่อการสื่อสารภายในทีมหรือเพื่อการประสานงานอื่น ๆ
- เข้าร่วมการซ้อมคิวทางเทคนิค, เข้าร่วมการซ้อมใหญ่
- เข้าร่วมการให้สัมภาษณ์ทั้งก่อน/หลังเกม
- เตรียมตัวและเริ่มนัดแข่งขันตามคำสั่งหรือเวลาที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนด และ
- ไม่ยอมแพ้ในนัดแข่งขันที่ผู้จัดการแข่งขันระบุไว้
- ไม่เผยแพร่ข้อมูลที่ยังไม่ทราบแน่ชัดบนโซเชียลมีเดีย ฯลฯ ก่อนผู้จัดการแข่งขันจะตัดสินจนถึงที่สุด
- ไม่เผยแพร่ข้อมูลอันเป็นที่หลังจากผู้จัดการแข่งขันตัดสินจนถึงที่สุดแล้ว
- ไม่ถือผลการแข่งขันหรือใช้การโกงซึ่งอาจกระทบต่อผลการแข่งขันในนัดดังกล่าว และ
- คำสั่งอื่น ๆ ตามที่ผู้จัดการแข่งขันเห็นสมควร
- ผู้เล่นจะต้องให้สัมภาษณ์และออกสื่อโดยสวมเครื่องแต่งกายตามที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนด (รวมถึงเรื่องการสวมหน้ากาก)

หากตารางการออกอากาศหรือนัดแข่งขันที่ “ผู้จัดการแข่งขัน” ดำเนินการถูกปฏิเสธ อาจกำหนดบทลงโทษตามรายละเอียดในข้อ 12 “บทลงโทษ” หากผู้เล่นไม่ปฏิบัติตามพฤติกรรมที่เหมาะสมตามความคาดหวัง

## 11. กฎเกี่ยวกับการแข่งขัน

ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตามกฎหมายและข้อบังคับที่ใช้บังคับทั้งหมดเสมอ ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตามมาตรฐานความเป็นมนุษย์ขั้นพื้นฐานและควมมีน้ำใจนักกีฬา รวมถึงประพฤติตนตาม “กฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการ” ฉบับนี้และเพื่อประโยชน์สูงสุดของ “ผู้จัดการแข่งขัน” ผู้เล่นจะต้องประพฤติตนให้มีน้ำใจนักกีฬาระหว่างสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น ๆ และ “ผู้จัดการแข่งขัน” และจะต้องหลีกเลี่ยงพฤติกรรมใด ๆ ที่ผิดไปจากปกติของ “การแข่งขัน” ครั้งนี้

ผู้เล่นจะต้องไม่แสดงท่าทางที่ลามกอนาจาร สบประมาทผู้อื่น หรือใช้คำหยาบในข้อบัญญัติ ชื่อผู้ใช้ ชื่อที่ใช้ในเกม ชื่อบนหน้าจอ ที่อยู่อีเมล ในแชทหรือการสื่อสารระหว่างการแข่งขัน โน้ตแข่งขันที่มีการถ่ายทำ หรือในการสื่อสารกับสาธารณชนประเภทอื่น ผู้จัดการแข่งขันจะพิจารณาด้วยตนเองว่าเนื้อหาดังกล่าวลามกอนาจารหรือเป็นการสบประมาทผู้อื่นหรือไม่ กฎเหล่านี้ใช้บังคับกับภาษาอังกฤษและภาษาอื่น ๆ ทั้งหมด รวมถึงคำย่อและถ้อยคำที่คลุมเครือด้วย

ข้อขัดแย้งระหว่างผู้เล่น (ไม่ว่าจะเป็นทางกายภาพหรือไม่) จะต้องระงับด้วยความสุภาพ โดยไม่ใช้ความรุนแรง การข่มขู่หรือคุกคาม ห้ามใช้ความรุนแรงกับบุคคลใดก็ตาม รวมถึงผู้เล่น แฟนคลับ “เจ้าหน้าที่” พนักงาน หรือตัวแทนอื่น ๆ ของ “ผู้จัดการแข่งขัน” เป็นอันขาด ไม่ว่าจะเป็สถานที่และเวลาใดก็ตาม

- **น้ำใจนักกีฬา**
  - ผู้เข้าร่วมการแข่งขันควรประพฤติตนตามมาตรฐานความประพฤติ การสื่อสารและพฤติกรรมสูงสุดที่ใช้บังคับกับการสื่อสารในเกม การใช้ Discord แพลตฟอร์มการสื่อสารอย่างเป็นทางการอื่น ๆ ที่ใช้ในการแข่งขัน รวมถึงแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียทั้งหมด ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องเป็นตัวแทนของการแข่งขันอย่างมีมารยาท รวมถึงห้ามมิให้มีพฤติกรรมที่หยาบคาย เป็นอันตราย ไม่เป็นมิตร ทำให้ผู้อื่นโกรธเคือง เกิดความไขว้เขว ข่มขู่ สื่อสารหรือมีพฤติกรรมอื่น ๆ เกี่ยวกับ “การแข่งขัน” ซึ่งอาจทำให้ภาพลักษณ์ของผู้จัดการแข่งขันดูไม่ดีในสายตาของสาธารณชนเป็นอันขาด
- **ซอฟต์แวร์สำหรับการแข่งขัน**
  - ห้ามมิให้ผู้เล่นเจตนาหรือพยายามใช้บั๊กหรือสิ่งผิดปกติในซอฟต์แวร์สำหรับการแข่งขันครั้งนี้ (ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงแคเกม Pokemon UNITE และแพลตฟอร์มแชท Discord) โดยเด็ดขาด และผู้เล่นที่กระทำการดังกล่าวอาจถูกผู้จัดการแข่งขันตัดสิทธิ์ได้
- **การโกงและความซื่อสัตย์ในการแข่งขัน**
  - ผู้เล่นจะต้องแข่งขันโดยใช้ทักษะและความสามารถทั้งหมดที่มีอย่างเต็มที่ทุกครั้ง ไม่ยินยอมให้มีการโกงเกิดขึ้นและอาจทำให้ถูกตัดสิทธิ์ไม่อนุญาตให้ผู้เล่นชักนำหรือบงการเกมนี้หรือแง่มุมอื่นใดของการแข่งขัน
- **การห้ามคุกคาม**
  - ผู้จัดการแข่งขันรับรองว่าจะทำให้การแข่งขันปราศจากการคุกคามและการเลือกปฏิบัติ และเพื่อเป็นการช่วยรักษาคำมั่นสัญญานี้ จึงห้ามมิให้ผู้เล่นคุกคามหรือเลือกปฏิบัติใด ๆ ทุกรูปแบบ (ไม่ว่าจะเป็นทั้งในและนอกการแข่งขันนี้) ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงแค่ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของเชื้อชาติ สีผิว ศาสนา เพศ สัญชาติ อายุ ความพิการ รสนิยมทางเพศ อัตลักษณ์ทางเพศ หรือการจำแนกประเภทหรือคุณลักษณะอื่น ๆ
- **การห้ามมิให้มีการใส่ร้ายป้ายสีและหมิ่นประมาท**
  - ผู้เล่นมีสิทธิ์แสดงความคิดเห็นอย่างเปิดเผยอาชีพและมีน้ำใจนักกีฬา อย่างไรก็ตาม ผู้เล่นจะต้องไม่ประกาศต่อสาธารณะถึงเรื่องใดก็ตามที่ทำให้เกิดความเคลือบแคลงต่อความซื่อสัตย์หรือความสามารถของผู้เล่นคนอื่น ๆ ผู้จัดการแข่งขัน หรือตัวแทน บริษัทในเครือ บริษัทย่อย ผู้แทน หรือผู้ให้บริการของผู้จัดการแข่งขัน ผู้เล่นจะต้องห้ามกล่าว โพสต์ เผยแพร่ หรือสื่อสารความเห็น คำกล่าว หรือแถลงการณ์ใด ๆ เกี่ยวกับผู้จัดการแข่งขัน โฮสต์ หรือตัวแทน บริษัทในเครือ บริษัทย่อย ผู้แทน หรือผู้ให้บริการของผู้จัดการแข่งขัน หรือโฮสต์ ผู้เล่นรายอื่น การแข่งขัน หรือผลิตภัณฑ์หรือบริการอื่นใดของผู้จัดการแข่งขัน หรือตัวแทน บริษัทในเครือ บริษัทย่อย หรือตัวแทนของผู้จัดการแข่งขัน อันเป็นข้อมูลเท็จ หมิ่นประมาท กล่าวร้าย หรือใส่ร้ายป้ายสีให้บุคคล นิติบุคคล หรือพอร์ทัลสาธารณะทราบ นอกจากนี้ ผู้เล่นยังต้องไม่สนับสนุนให้สาธารณชนมีความประพฤติตามที่ห้ามไว้ในข้อนี้อีกด้วย ไม่มีส่วนใดในข้อนี้ที่เป็นการจำกัดหรือป้องกันมิให้ผู้เล่นปฏิบัติตามกฎหมายที่ใช้บังคับ คำสั่งของศาลที่มีเขตอำนาจ หรือหน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจ อย่างไรก็ตาม การปฏิบัติตามกฎหมาย คำสั่งศาล หรือหน่วยงานดังกล่าวจะต้องไม่เกินขอบเขตที่กฎหมายหรือคำสั่งกำหนด

- การพนัน
  - ห้ามมิให้มีการเล่นพนันในการแข่งขันนี้เป็นอันขาด นอกจากนี้ ยังห้ามมิให้ผู้เล่นเปิดเผยข้อมูลลงใน ชักนำ หรือมีส่วนในการเล่นพนันทุกรูปแบบ ไม่ว่าโดยตรงหรือโดยอ้อม
- การเก็บรักษาข้อมูลไว้เป็นความลับ
  - ผู้จัดการแข่งขันอาจแบ่งปันข้อมูลอันเป็นความลับและข้อมูลปิดบังให้แก่ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ห้ามแบ่งปันหรือเผยแพร่ข้อมูลหรือนี้อาอันเป็นความลับที่ผู้จัดการแข่งขันส่งให้ผู้เข้าร่วมการแข่งขันเป็นอันขาด ไม่ว่าจะโดยเจตนาหรือไม่ก็ตาม ข้อมูลอันเป็นความลับนั้นรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงข้อมูลหรือนี้อาที่ยังไม่เผยแพร่ให้แก่ประชาชนทั่วไป ที่จะทราบหรือเข้าใจตามสมควรว่าเป็นข้อมูลอันเป็นความลับหรือข้อมูลที่ผู้จัดการแข่งขันกำหนดว่าเป็นข้อมูลหรือนี้อาที่เป็นความลับ
- พฤติกรรมที่ผิดกฎหมายและ/หรือเป็นอันตราย
  - ห้ามมิให้ผู้เล่นมีส่วนในการกระทำหรือความประพฤติใดก็ตามที่ (1) ทำให้ตนเองเสื่อมเสียชื่อเสียงต่อสาธารณะ เกิดข่าวฉาวหรือถูกเหยียดหยาม ทำให้ประชาชนบางส่วนเกิดความตื่นตระหนกหรือไม่พอใจ หรือทำให้ภาพลักษณ์ตนเองเสียหาย (2) คาดได้ว่าจะทำให้ภาพลักษณ์หรือชื่อเสียงของผู้จัดการแข่งขัน โฮสต์ ตลอดจนตัวแทน บริษัทในเครือ บริษัทย่อย ผู้แทนหรือผู้ให้บริการของผู้จัดการแข่งขันหรือโฮสต์ ผู้เล่นรายอื่น การแข่งขัน หรือผลิตภัณฑ์หรือบริการอื่น ๆ ของผู้จัดการแข่งขันหรือตัวแทน บริษัทในเครือ บริษัทย่อย หรือผู้แทนของผู้จัดการแข่งขันเกิดความเสื่อมเสีย ถูกวิพากษ์วิจารณ์จากสาธารณชน หรือสะท้อนออกมาได้ไม่ดี เพื่อมิให้เกิดข้อสงสัย ผู้จัดการแข่งขันมีสิทธิใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวในการพิจารณาความสัมพันธ์ของผู้เล่นกับบุคคล นิติบุคคล หรือแบรนด์ อันก่อให้เกิดความเสียหายต่อภาพลักษณ์หรือชื่อเสียงของผู้จัดการแข่งขัน โฮสต์ หรือตัวแทน บริษัทในเครือ บริษัทย่อย ผู้แทนหรือผู้ให้บริการของผู้จัดการแข่งขันหรือโฮสต์ ผู้เล่นรายอื่น การแข่งขัน หรือผลิตภัณฑ์หรือบริการอื่น ๆ ของผู้จัดการแข่งขัน หรือตัวแทน บริษัทในเครือ บริษัทย่อย หรือผู้แทนของผู้จัดการแข่งขัน ว่าเป็นการละเมิดข้อกำหนดนี้และกฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการฉบับนี้หรือไม่ โดยรายการต่อไปนี้ถือเป็นความประพฤติมิชอบ (ซึ่งไม่ได้ครอบคลุมทั้งหมด)
- การใช้ความรุนแรงต่อบุคคลอื่น รวมถึงความรุนแรงในครอบครัว ความรุนแรงต่อคู่ครอง ความรุนแรงต่อแฟน และการทารุณกรรมเด็ก ทั้งที่เกิดขึ้นจริงหรืออาจเกิดขึ้น
- การล่วงละเมิดทางเพศและการกระทำผิดทางเพศอื่น ๆ
- ความประพฤติที่เป็นอันตรายต่อความปลอดภัยของบุคคลอื่น
- การทารุณกรรมสัตว์
- การโจรกรรมและอาชญากรรมทรัพย์สินอื่น ๆ
- อาชญากรรมเกี่ยวกับการทุจริต
  - ผู้เล่นแต่ละคนยอมรับว่า ในเขตอำนาจที่ต้องสงสัยว่ามีเรื่องการละเมิดกฎหมายเกิดขึ้น ผู้จัดการแข่งขันอาจมีหน้าที่ตามกฎหมายที่ใช้บังคับในการรายงานการกระทำผิดกฎหมายให้หน่วยงานบังคับใช้กฎหมายในพื้นที่ทราบ หรือตอบข้อซักถามอย่างเป็นทางการจากหน่วยงานบังคับใช้กฎหมายหรือหน่วยงานด้านตุลาการ
- หากต้องสงสัยว่าผู้เล่นได้ละเมิดกฎการแข่งขันใด ๆ ข้างต้น ผู้จัดการแข่งขันก็อาจใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวของตนเพื่อกำหนดบทลงโทษตามรายละเอียดในข้อ 12 “บทลงโทษ” ให้แก่ผู้เล่นดังกล่าวได้ทุกเมื่อตลอดการแข่งขัน

## 12. บทลงโทษ

ผู้จัดการแข่งขันของสงวนสิทธิ์ที่จะพิจารณาหรือใช้บทลงโทษ โดยพิจารณาเป็นรายกรณี ผู้จัดการแข่งขันจะพิจารณาภาพรวมของการกระทำผิด ซึ่งประกอบด้วยความรุนแรง สถานการณ์ ประวัติ ผลกระทบ/ผลลัพธ์ หรือปัจจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกระทำผิด เพื่อตัดสินหรือลงโทษให้เกียรติประโยชน์สูงสุดต่อคุณภาพของโปรแกรม

ผู้จัดการแข่งขันอาจกำหนดบทลงโทษใด ๆ ต่อไปนี้แก่ผู้เข้าร่วมการแข่งขันหรือทีมที่ละเมิดกฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการ

- การปรับแพ้ในเกม

- การปรับแพ้ในนัดแข่งขัน
- การถอดผู้เล่นหรือทีมออกจากโปรแกรม (การตัดสิทธิ์)
- การริบเงินรางวัล
- การตัดผู้เล่นหรือทีมออกจากการแข่งขัน (การตัดสิทธิ์ไม่ให้เข้าร่วมการแข่งขันที่จัดขึ้นหลังจากโปรแกรมนี้)

### 13. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการออกอากาศ

ผู้จัดการแข่งขันอาจกำหนดให้ผู้เล่นส่งรูปถ่ายและ/หรือประวัติ รวมถึงส่งไฟล์เสียง/วิดีโอให้ผู้จัดการแข่งขัน (เรียกแยกและเรียกรวมกันว่า “เนื้อหาที่ส่ง”) หากมีความเป็นไปได้ในการออกอากาศการแข่งขันต่อสาธารณะ ผู้จัดการแข่งขันอาจใช้ดุลยพินิจของตนเองแต่เพียงผู้เดียวในการตัดต่อเนื้อหาที่ผู้เล่นส่ง และออกอากาศหรือเผยแพร่เนื้อหาที่ส่งโดยประการอื่น เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการรายงานข่าวสารและการประชาสัมพันธ์การแข่งขันของผู้จัดการแข่งขัน นอกจากนี้ ผู้จัดการแข่งขันอาจห้ามมิให้ผู้เล่นถ่ายทอดสดนัดแข่งขัน พร้อมกำหนดให้ผู้เล่นเก็บผลการแข่งขันไว้เป็นความลับจนกว่าผู้จัดการแข่งขันจะออกอากาศ เนื้อหาทั้งหมดที่ส่งจะต้องสอดคล้องกับเกณฑ์ดังต่อไปนี้

- (1) จะต้องไม่มีเนื้อหาที่ผู้จัดการแข่งขันใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวและเห็นว่า (หรือส่งเสริมกิจกรรมที่) น่ารังเกียจ ใสร้ายป้ายสี สบประมาท ละเมิด แสดงออกเรื่องเพศอย่างโจ่งแจ้ง ลามกอนาจาร ไม่เหมาะสม รุนแรงหรือทำร้ายตนเอง (เช่น ที่เกี่ยวกับการฆาตกรรม การค้าอาวุธ ความโหดร้าย การประทุษร้าย ฯลฯ) การเลือกปฏิบัติ (เนื่องจากเชื้อชาติ สีผิว ศาสนา เพศ ชชาติกำเนิด อายุ ความพิการ รสนิยมทางเพศ อัตลักษณ์ทางเพศ หรือการจำแนกประเภทหรือคุณลักษณะอื่นๆ) ผิดกฎหมาย (เช่น การดื่มสุราก่อนวัยอันควร การเสพยาเสพติดจนเป็นปัญหา การเอ็กคอมพิวเตอร์ ฯลฯ) พฤติกรรมที่ทำให้ผู้อื่นขุ่นเคือง คุกคาม หยาบคายหรือข่มขู่ หรือมีเนื้อหาที่จะกระทบต่อ (2) บุคคล สถานที่ ธุรกิจ กลุ่มหรือสันติภาพโลก หรือมีคำหรือสัญลักษณ์ที่โดยทั่วไปแล้วถือว่าทำให้ (3) บุคคลที่มีเชื้อชาติ ชชาติพันธุ์ ศาสนา รสนิยมทางเพศ อัตลักษณ์ทางเพศ การแสดงออกทางเพศ หรือกลุ่มทางสังคมและเศรษฐกิจใด ๆ โดยเฉพาะผู้ลี้ภัยขุ่นเคืองหรือมี (4) ภาพเปลือย คำหรือข้อความที่แสดงถึงความรุนแรง หรือความประพฤติใด ๆ ที่เป็นหรือดูเหมือนเป็นเรื่องผิดกฎหมายหรืออันตราย ที่ฝ่าฝืนหรือละเมิดกฎหมายหรือข้อบังคับใด ๆ ในเขตอำนาจที่มีการส่งเนื้อหา
- จะต้องไม่มีเนื้อหาที่ละเมิดหรือล่วงล้ำสิทธิ์ของบุคคลอื่น ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงแค่ว่าเนื้อหาที่ละเมิดความเป็นส่วนตัว สิทธิในชื่อเสียงของบุคคล หรือสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา หรือเนื้อหาที่ถือว่าการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยไม่เป็นการจำกัดข้อความที่ได้กล่าวไว้ก่อนหน้านี้ เนื้อหาที่ส่งจะต้องไม่มีเครื่องหมายการค้า โลโก้ เครื่องยศ สัญลักษณ์ของตำแหน่งที่ตั้ง ภาพถ่าย งานศิลปะหรืองานแกะสลักจากที่อื่น ยกเว้นของผู้จัดการแข่งขัน
- จะต้องไม่มีการพาดพิงหรือมีการแสดงผลงานสื่อที่มีลิขสิทธิ์ ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงแค่ว่าหนังสือ บทความ ภาพถ่าย ผลงานศิลปะ ดนตรี ฯลฯ หรือการระบุคำอธิบายของสินทรัพย์ที่เป็นสื่อ นอกเหนือจากของผู้จัดการแข่งขัน ผลงานที่ส่งจะต้องไม่มีดนตรีเชิงพาณิชย์

หากต้องสงสัยว่าผู้เล่นได้ละเมิดข้อกำหนดเกี่ยวกับการส่งเนื้อหาเพื่อออกอากาศข้างต้น ผู้จัดการแข่งขันก็อาจใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวเพื่อตัดสิทธิ์ผู้เล่นดังกล่าวได้ทันทีเมื่อระหว่างการแข่งขันและ/หรือให้คืนรางวัลที่ได้รับ

### 14. สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาและการโอนสิทธิ์

คุณส่งเนื้อหาโดยยอมรับว่าเนื้อหาที่ส่ง รวมถึงสิทธิ์ที่พึงปวงของเนื้อหาดังกล่าวจะไม่ถือเป็นความลับและไม่มีการคุ้มครองสิทธิ์ทั้งหมด นอกจากนี้ ให้ผู้จัดการแข่งขันไม่มีภาระหน้าที่ใด ๆ ทั้งสิ้นเกี่ยวกับเนื้อหาที่ส่งดังกล่าวด้วย ผู้จัดการแข่งขันอาจแก้ไข เปลี่ยนแปลง ใช้สอย ทำซ้ำ ใช้ประโยชน์ เปิดเผยแพร่ และแจกจ่ายเนื้อหาที่ส่งให้แก่ผู้อื่นในทุกช่องทางทั้งที่ทราบและไม่ทราบอย่างถาวรไปทั่วโลกเพื่อวัตถุประสงค์ใดก็ได้ โดยไม่ต้องจ่ายค่าตอบแทนให้คุณหรือบุคคลภายนอกใด ๆ โดยไม่มีข้อจำกัด คุณให้สิทธิ์แก่ผู้จัดการแข่งขันและตัวแทนตามกฎหมาย ผู้สืบทอด และผู้รับโอนของผู้จัดการแข่งขัน ในการใช้สอยและแก้ไขเนื้อหาที่ส่งอย่างถาวรในทุกรูปแบบทั่วโลกโดยไม่อาจเพิกถอนได้ นอกจากนี้ คุณยังรับทราบและยอมรับว่าตนเองไม่มีสิทธิ์ได้รับเครดิต ค่าตอบแทน ประกาศหรือการชำระเงินทุกรูปแบบ หากผู้จัดการแข่งขันใช้เนื้อหาที่ส่งดังกล่าว คุณขอสงวนสิทธิ์ในเนื้อหา

ที่ส่ง และตกลงว่าหากผู้จัดการแข่งขันเลือกที่จะใช้เนื้อหาที่ส่งเพื่อวัตถุประสงค์ใด ๆ ก็ตาม ลิขสิทธิ์หรือสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญาอื่น ๆ อันเกิดจากเนื้อหาที่ส่งหรือสิทธิ์อื่น ๆ ตามลิขสิทธิ์หรือสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญาอื่น ๆ อันเกิดจากการที่ผู้จัดการแข่งขันใช้เนื้อหาที่ส่ง จะกลายเป็นทรัพย์สินของผู้จัดการแข่งขันแต่เพียงผู้เดียว คุณยังตกลงเพิ่มเติมว่า หากผู้จัดการแข่งขันเลือกใช้น้ำที่ส่งของคุณ (หรือบิดามารดา/ผู้ปกครอง หากคุณเป็นผู้เยาว์) จะลงลายมือชื่อในเอกสารที่ผู้จัดการแข่งขันร้องขอเกี่ยวกับการโอนสิทธิ์นี้ หากผู้จัดการแข่งขันใช้เนื้อหาที่ส่งจนทำให้ต้องรับผิดชอบต่อบุคคลภายนอก คุณก็ตกลงที่จะชดเชยค่าเสียหายให้แก่ผู้ดำเนินการ รวมถึงตัวแทน พนักงาน บริษัทในเครือ บริษัทย่อย ผู้แทน ตลอดจนบุคคลที่เกี่ยวข้องทั้งหมดสำหรับค่าเสียหาย ต้นทุน การตัดสินใจ และค่าใช้จ่ายใด ๆ (รวมถึงค่าธรรมเนียมทางกฎหมายตามสมควร) ที่เกิดจากการจัดการแข่งขัน อันเป็นผลมาจากการใช้เนื้อหาที่ส่ง

## 15. การเผยแพร่ต่อสาธารณะ

ยกเว้นในกรณีที่ขัดต่อข้อกำหนด ในการเข้าร่วมการแข่งขัน ที่คุณได้มอบสิทธิ์และอนุญาตให้ผู้จัดการแข่งขัน โสตส์ รวมถึงตัวแทน บริษัทในเครือ บริษัทย่อย ผู้แทนหรือผู้ให้บริการของผู้จัดการแข่งขันหรือโสตส์ (ซึ่งจะมีการยืนยันการให้สิทธิ์และอนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษร เมื่อผู้จัดการแข่งขันได้ร้องขอ) พิมพ์ เผยแพร่ ออกอากาศและใช้ชื่อ ชื่อผู้ใช้บัญชี ภาพเหมือน รูปภาพ อวตาร เสียง รูปเหมือน ชื่อบัญชีโซเชียลมีเดีย ความคิดเห็นและข้อมูลในประวัติของคุณ (ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงแคบ้านเกิดและรัฐ/ประเทศ) ทุกที่ทั่วโลกในสื่อทุกรูปแบบ ทั้งที่ทราบในปัจจุบันหรือจัดทำขึ้นในอนาคต ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงแคเว็บบอร์ดเว็บไซต์ทุกเมื่อ เพื่อการโฆษณา การค้าขาย และการส่งเสริม โดยไม่ได้รับค่าตอบแทน เงินชดเชย ไม่ต้องมีการอนุญาตหรือการบอกกล่าวเพิ่มเติมเกี่ยวกับข้อมูลใด ๆ

## 16. ข้อจำกัด

หนึ่งคนเข้าแข่งขันได้เพียงหนึ่งครั้งเท่านั้น (ไม่ว่าจะใช้ที่อยู่อีเมลหรือบัญชีสมาชิกที่ลงทะเบียนทั้งหมดเท่าไรก็ตาม) หรือเข้าแข่งขันได้หนึ่งครั้งต่อหนึ่งที่อยู่อีเมล (ไม่ว่าผู้ใช้ที่อยู่เมลดังกล่าวจะมีมากกว่าหนึ่งคนหรือไม่ก็ตาม) รับเฉพาะการเข้าแข่งขันออนไลน์ตามกฎหมายการแข่งขันอย่างเป็นทางการฉบับนี้เท่านั้น ไม่มีการรับเข้าแข่งขันรูปแบบอื่น ไม่ว่าทางโทรสาร ไปรษณีย์ อีเมล โทรศัพท์หรืออื่น ๆ เอกสาร/ข้อมูลเกี่ยวกับการเข้าแข่งขันที่ถูกแก้ไขหรือได้รับความเสียหายจะเป็นโมฆะ

## 17. เงินรางวัล ค่าธรรมเนียมการเข้าร่วม การเลือกผู้ชนะ

### เงินรางวัล

ผู้เล่นที่มีคุณสมบัติเหมาะสมจะได้รับเงินรางวัลตามจำนวนที่แสดงในตารางต่อไปนี้ เงินรางวัลทั้งหมดจะจ่ายเป็นสกุลเงินดอลลาร์สหรัฐ โดยแจกจ่ายให้เฉพาะทีมอันดับต้น ๆ ของการแข่งขันในวันที่ 2 ของการแข่งขันระดับภูมิภาค (ยกเว้นญี่ปุ่นและประเทศไทย), PJCS 2024, การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคม/เมษายน/พฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2, การแข่งขัน LCQ ตะวันออก/ตะวันตก เงินรางวัลจะจ่ายให้กับผู้เล่นแต่ละคนในทีมตามที่ระบุในคอลัมน์ “จำนวนเงินต่อผู้เล่น” โดยมีรายละเอียดของเงินรางวัลดังนี้

วันที่ 2 ของการแข่งขันระดับภูมิภาค / PJCS 2024

อันดับ	รางวัลรวม	จำนวนเงินต่อผู้เล่น
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
รวม	<b>\$37,500.00</b>	-

วันที่ 1 และ วันที่ 2 ของการแข่งขันระดับภูมิภาค - ประเทศไทย		
อันดับ	รางวัลรวม	จำนวนเงินต่อผู้เล่น
1	\$10,000.00	\$2,000.00
2	\$5,500.00	\$1,100.00
3	\$4,000.00	\$600.00
4	\$3,000.00	\$600.00

5	\$2,000.00	\$400.00
6	\$2,000.00	\$400.00
7	\$1,500.00	\$300.00
8	\$1,500.00	\$300.00
9	\$1,000.00	\$200.00
10	\$1,000.00	\$200.00
11	\$1,000.00	\$200.00
12	\$1,000.00	\$200.00
13	\$1,000.00	\$200.00
14	\$1,000.00	\$200.00
15	\$1,000.00	\$200.00
16	\$1,000.00	\$200.00
รวม	\$37,500.00	-

การแข่งขันรอบคัดเลือกในเดือนมีนาคม/เมษายน/พฤษภาคมของญี่ปุ่น วันที่ 2, การแข่งขัน LCQ ตะวันออก/ตะวันตก วันที่ 2		
อันดับ	รางวัลรวม	จำนวนเงินต่อผู้เล่น
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
รวม	\$18,750.00	-

#### เงินรางวัลสำหรับผู้เล่นตัวสำรอง

- ผู้เล่นตัวสำรองในการแข่งขัน PJCS2024 มีสิทธิ์ได้รับเงินรางวัลตามเงื่อนไขดังต่อไปนี้
  - หากผู้เล่นตัวจริงและตัวสำรองสลับตำแหน่งกันก่อนเริ่มต้นแข่งขันที่ 1 ของ PJCS2024
    - ผู้เล่นตัวสำรองที่สลับตำแหน่งสามารถได้รับเงินรางวัลเพิ่มจำนวนของผู้เล่นตัวจริงได้
    - ผู้เล่นตัวจริงที่สลับตำแหน่งไม่สามารถรับเงินรางวัลใด ๆ ได้ทั้งสิ้น
  - หากผู้เล่นตัวจริงและตัวสำรองสลับตำแหน่งกันระหว่างนัดแข่งขัน
    - ผู้เล่นตัวสำรองและตัวจริงที่สลับตำแหน่งจะได้รับเงินรางวัลครึ่งหนึ่งจากจำนวนที่ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับ
  - หากผู้เล่นเข้าแข่งขัน PJCS2024 ในฐานะผู้เล่นตัวสำรอง แต่ไม่ได้เล่นในนัดแข่งขันใดๆ
    - จะมีการมอบเงินรางวัลให้เฉพาะผู้เล่นตัวจริง ส่วนผู้เล่นตัวสำรองไม่สามารถรับเงินรางวัลใด ๆ ได้ทั้งสิ้น

#### ข้อจำกัดเกี่ยวกับเงินรางวัล

ผู้ชนะจะต้องรับผิดชอบค่าธรรมเนียม ภาษีอากร และค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับการรับและใช้รางวัลใด ๆ ที่ไม่ได้ระบุไว้อย่างชัดเจนในกฎการแข่งขัน อย่างไรก็ตาม ผู้จัดการแข่งขันอาจใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวในการมอบรางวัลอื่นที่มีมูลค่าเทียบเท่าหรือมากกว่าแทนได้ ผู้จัดการแข่งขันจะไม่รับผิดชอบต่อการหารางวัลอื่นมาทดแทนรางวัลที่สูญหายหรือถูกโจรกรรม หรือการแลกเปลี่ยนส่วนใดส่วนหนึ่งของรางวัล ไม่สามารถใช้รางวัลควบคู่กับการส่งเสริมการขายหรือข้อเสนออื่น ๆ ได้ สามารถมอบรางวัลสำหรับการแข่งขันได้ตามจำนวนที่กำหนดไว้ในกฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการเท่านั้น ยกเว้นในกรณีที่ถูกกฎหมายห้ามไว้ ผู้ชนะแต่ละคนจะต้องกรอกข้อมูลและส่งหนังสือรับรองคุณสมบัติ ความรับผิดชอบและยินยอมให้เปิดเผยข้อมูลต่อสาธารณะ (“หนังสือรับรอง”) ภายในระยะเวลา 10 วันนับจากวันที่ได้รับการบอกกล่าว หรือสำหรับผู้ชนะที่เป็นผู้เยาว์ในถิ่นที่อยู่อาศัย บิดามารดาหรือผู้ที่มีฐานะเทียบเท่าจะต้องกรอกและส่งหนังสือรับรองดังกล่าว

#### 18. ข้อผิดพลาดในการเข้าแข่งขัน/ไม่มีกรณินข้อมูลเข้าแข่งขัน



ทั้งผู้จัดการแข่งขันและโฮสต์จะไม่รับผิดชอบต่อข้อมูลการลงทะเบียนที่สูญหาย ล่าช้า ไม่สมบูรณ์ เสียหาย ถูกโจรกรรม ไม่ถูกต้อง อ่านไม่ออก หรือส่งไปผิดที่ ซึ่งจะทำได้ทุกคดี ทั้งผู้จัดการแข่งขันและโฮสต์จะไม่ต้องรับผิดชอบต่อบริการหรืออุปกรณ์ที่ใช้กับการแข่งขันที่ไม่พร้อมใช้งานหรือติดขัด ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงแค่ว่า (1) เครือข่าย เซิร์ฟเวอร์ อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ โทรศัพท์ ดาวเทียม คอมพิวเตอร์ หรือการเชื่อมต่ออื่น ๆ ที่เสถียร (2) โทรศัพท์ ดาวเทียม ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ล้มเหลว (3) การถ่ายโอนข้อมูลที่ไม่ชัดเจน ไปผิดที่หรือสับสน หรือเครือข่ายที่รับมือกับข้อมูลมากเกินไป หรือ (4) ข้อผิดพลาดอื่น ๆ ทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเกิดจากมนุษย์ จากปัญหาทางเทคนิค ทางเครื่องกล หรือทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือ (5) การบันทึกการเข้าแข่งขันหรือข้อมูลอื่น ๆ อย่างไม่ต้องหรือไม่แม่นยำ หรือการบันทึกข้อมูลดังกล่าวล้มเหลว

หลังจากส่งข้อมูลแล้ว เนื้อหาที่ส่งและข้อมูลการลงทะเบียนจะเป็นทรัพย์สินของผู้จัดการแข่งขันแต่เพียงผู้เดียว และจะไม่มีการแจ้งว่ารับทราบหรือตอบกลับ ว่าที่ผู้ชนะอาจต้องแสดงหลักฐานยืนยันตัวตน ผู้จัดการแข่งขันอาจร้องขอให้ที่ผู้ชนะแสดงหลักฐานว่าตนเป็นเจ้าของบัญชีที่อยู่อีเมล และ/หรือรหัสผ่านเกี่ยวกับการเข้าแข่งขันที่คว่ำชัยชนะที่ได้รับอนุญาต

## 19. ว่าที่ผู้ชนะ

ว่าที่ผู้ชนะทุกคนจะต้องผ่านการตรวจสอบยืนยันจากผู้จัดการแข่งขัน ซึ่งคำตัดสินจะถือเป็นที่สุด ผู้จัดการแข่งขันจะเลือกวิธีตรวจสอบยืนยันด้วยตนเอง ผู้เล่นไม่ถือเป็นผู้ชนะรางวัลใด ๆ เว้นเสียแต่จะมีการตรวจสอบยืนยันคุณสมบัติของผู้เล่น และได้รับแจ้งว่ามีการตรวจสอบยืนยันเรียบร้อยแล้ว ผู้จัดการแข่งขันจะไม่ยอมรับภาพการบันทึกหน้าจอ หนังสือรับรอง หรือหลักฐานการชนะการแข่งขันอื่น ๆ เพื่อทดแทนขั้นตอนการยืนยันตัวตนของบริษัท ว่าที่ผู้ชนะจะได้รับรางวัลผ่านทางอีเมล (หรือจดหมายที่ถึงปลายทางในวันถัดไป) ภายในระยะเวลา 15 วันทำการหลังจากระยะเวลาการแข่งขันสิ้นสุดลง โดยจัดส่งไปยังที่อยู่ระบุไว้ในแบบฟอร์มลงทะเบียน ว่าที่ผู้ชนะจะถูกตัดสินหาก (1) ไม่ปฏิบัติตามกฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการ (หรือพบว่าคุณสมบัติไม่เหมาะสมด้วยประการอื่น) (2) ไม่ตอบกลับการชี้แจงรายละเอียดของรางวัลภายในระยะเวลา 10 วันหลังจากที่ส่ง (หรือที่ได้รับหากส่งทางไปรษณีย์) หรือหลังจากพยายามส่งรายละเอียดเกี่ยวกับรางวัลผ่านทางอีเมลแล้ว 3 ครั้ง แต่ถูกตีกลับ หรือ (3) ไม่สามารถจัดส่งรางวัลได้ ไม่ว่าด้วยสาเหตุใดก็ตาม หากผู้จัดการแข่งขันแจ้งหรือพยายามจัดส่งรางวัลให้ หรือพยายามติดต่อว่าที่ผู้ชนะโดยประการอื่น และว่าที่ผู้ชนะดังกล่าวถูกตัดสินในภายหลัง ผู้จัดการแข่งขันก็จะใช้วิธีการตามกฎหมายที่สมเหตุสมผลแต่เพียงผู้เดียวเพื่อจำหน่ายจ่ายโอนรางวัล (เช่น อาจใช้ดุลยพินิจแต่เพียงผู้เดียวเพื่อเลือกบริจาคเงินรางวัลให้แก่บุคคลอื่น) ผู้ชนะที่ได้รับเงินรางวัลจะต้องปฏิบัติตามข้อกำหนดทั้งหมดที่ระบุไว้ในกฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการ จึงจะมีสิทธิ์ได้รับเงินรางวัล ผู้ชนะที่ได้รับเงินรางวัลจะต้องรับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมด (ค่าอาหาร ทิป ฯลฯ) ที่เกี่ยวกับการเข้าร่วมการแข่งขัน (รวมถึงการรับเงินรางวัล) ซึ่งไม่ได้ระบุไว้ในกฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการแต่เพียงผู้เดียว

## 20. เงื่อนไขเพิ่มเติม

การเข้าร่วมการแข่งขันหมายความว่า ผู้เข้าร่วมการแข่งขันยอมรับกฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการฉบับนี้ รวมถึงคำตัดสินของผู้จัดการแข่งขันทุกประการอย่างไม่มีเงื่อนไข ซึ่งคำตัดสินดังกล่าวจะถือเป็นที่สุดและมีผลผูกพันในทุกประเด็นเกี่ยวกับการแข่งขัน

ผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ในการตรวจสอบประวัติจากบันทึกใด ๆ หรือบันทึกทั้งหมดของว่าที่ผู้ชนะกับผู้ติดตาม ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงเอกสารจากศาลแพ่งและศาลอาญารวมถึงใบแจ้งความ และว่าที่ผู้ชนะกับผู้ติดตามตกลงที่จะส่งข้อมูลการตรวจสอบประวัติดังกล่าว ว่าที่ผู้ชนะกับผู้ติดตามจะต้องอนุญาตให้ดำเนินการตรวจสอบประวัติภายในขอบเขตที่กฎหมายกำหนด นอกจากนี้ ผู้จัดการแข่งขันยังอาจดำเนินการขั้นตอนอื่น ๆ ที่จำเป็นสำหรับการยืนยันข้อมูลซึ่งว่าที่ผู้ชนะกับผู้ติดตามแจ้งให้ผู้จัดการแข่งขันทราบระหว่างการสัมภาษณ์ ในแง่นี้ ว่าที่ผู้ชนะกับผู้ติดตามมีหน้าที่ต้องให้ข้อมูลติดต่อและข้อมูลที่จำเป็น เพื่อให้ผู้จัดการแข่งขันดำเนินการตรวจสอบดังกล่าวได้ หลังจากตรวจสอบประวัติแล้ว ผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ (ที่จะใช้ดุลยพินิจของตนเองแต่เพียงผู้เดียว) ในการตัดสินว่าที่ผู้ชนะรวมถึงผู้ติดตามมิได้รับเงินรางวัล และเลือกให้บุคคลอื่นมารับเงินรางวัลแทนได้

ข้อควรระวัง: บุคคลที่มีเจตนาขัดขวางการดำเนินการแข่งขันโดยชอบธรรมครั้งนี้ หรือมีการแก้ไขหรือทำให้เว็บไซต์ได้รับความเสียหาย อาจต้องระวางโทษปรับ รวมถึงโทษทางแพ่งและ/หรือทางอาญา นอกจากนี้ ผู้จัดการแข่งขันยังขอสงวนสิทธิ์ในการเรียกร้องค่าเสียหายจากบุคคลดังกล่าวตามขอบเขตสูงสุดที่กฎหมายอนุญาต

## 21. การปลดเปลื้องและการชดใช้ค่าเสียหาย

ผู้เล่นที่เข้าร่วมการแข่งขันครั้งนี้และ/หรือได้รับเงินรางวัล ตกลงที่จะปลดเปลื้อง ป้องกัน และชดใช้ค่าเสียหายให้แก่ผู้จัดการแข่งขัน โฮสต์ รวมถึงบริษัทที่เกี่ยวข้องของผู้จัดการแข่งขันและโฮสต์ เจ้าหน้าที่ กรรมการ พนักงาน และตัวแทนที่เกี่ยวข้องของผู้จัดการแข่งขันและโฮสต์ทั้งหมด (เรียกรวมกันว่า “ผู้ปลดความรับผิดชอบ”)

สำหรับความรับผิดชอบ การบาดเจ็บ การเสียชีวิต การสูญเสียหรือความเสียหายต่อผู้เข้าร่วมแข่งขัน บุคคลหรือนิติบุคคลใด ๆ ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงแต่ความเสียหายต่อทรัพย์สินส่วนบุคคลหรือสิ่งของหรือทรัพย์สิน ที่เกิดจากการเข้าร่วมการแข่งขันครั้งนี้ (หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง) หรือการรับ การครอบครอง หรือการนำเงินรางวัลไปใช้/การใช้เงินรางวัลในทางที่ผิด ไม่ว่าจะบางส่วนหรือทั้งหมด และไม่มาโดยตรงหรือโดยอ้อม

## 22. ข้อจำกัดความรับผิด

ผู้ปลดความรับผิดจะต้องรับผิดชอบใด ๆ ทั้งสิ้น และจะได้รับการปกป้องจากคุณ สำหรับความรับผิดต่อข้อมูลที่ไมถูกต้องหรือผิดพลาด ไม่ว่าจะเกิดจากความผิดพลาดของผู้เล่นหรืออุปกรณ์ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์หรือการเขียนโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน การบาดเจ็บ การสูญเสีย หรือความเสียหายทุกรูปแบบต่อบุคคล รวมถึงการบาดเจ็บหรือการเสียชีวิต หรือต่อทรัพย์สินที่เกิดจากการรับ การครอบครอง การนำรางวัลไปใช้ หรือการใช้รางวัลในทางที่ผิด การลงทะเบียนหรือการเข้าร่วมการแข่งขันนี้ กิจกรรมเกี่ยวกับการแข่งขัน หรือการเรียกร้องเกี่ยวกับสิทธิ์ในชื่อเสียงของบุคคล การหมิ่นประมาท การรุกรานความเป็นส่วนตัว หรือการจัดส่งสินค้า ไม่ว่าจะบางส่วนหรือทั้งหมด และไม่มาโดยตรงหรือโดยอ้อม หากไม่สามารถจัดการแข่งขันได้ตามตารางที่กำหนดหรือไม่สามารถมอบเงินรางวัลได้เนื่องจากต้องยกเลิก เลื่อนการแข่งขัน หรือการแข่งขันต้องหยุดชะงักลงอันเนื่องมาจากภัยพิบัติทางธรรมชาติ สงคราม ภัยธรรมชาติ อันตรายทางสาธารณสุขที่เกิดขึ้นจริงหรืออาจเกิดขึ้น (ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงแคโรคติดต่อ ภาวะการระบาดใหญ่ และการระงับการประกอบธุรกิจและคำสั่งให้อยู่บ้านที่เกี่ยวข้อง) สภาพอากาศ หรือการก่อการร้าย ฝ่ายที่ได้รับการชดใช้จะไม่ต้องรับผิดใด ๆ ทั้งสิ้น ผู้ปลดความรับผิดจะไม่ต้องรับผิดชอบต่อบริการหรืออุปกรณ์ที่ใช้กับการแข่งขันที่ไม่พร้อมใช้งานหรือติดขัด ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงแค (1) เครื่องข่าย เซิร์ฟเวอร์ อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ โทรศัพท์ ดาวเทียม คอมพิวเตอร์ หรือการเชื่อมต่ออื่น ๆ ที่เสถียร (2) โทรศัพท์ ดาวเทียม ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ล้มเหลว (3) การถ่ายโอนข้อมูลที่ไม่ชัดเจน ไปผิดที่หรือสับสน หรือเครือข่ายที่รับมือกับข้อมูลมากเกินไป หรือ (4) ข้อผิดพลาดอื่น ๆ ทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเกิดจากมนุษย์ จากปัญหาทางเทคนิค ทางเครื่องกล หรือทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือ (5) การบันทึกการเข้าแข่งขันหรือข้อมูลอื่น ๆ อย่างไม่ถูกต้องหรือไม่แม่นยำ หรือการบันทึกข้อมูลดังกล่าวล้มเหลว คุณเข้าร่วมการแข่งขันโดยยอมรับว่าฝ่ายที่ได้รับการชดใช้จะไม่ต้องรับผิดชอบสำหรับการบาดเจ็บ ความเสียหาย หรือการสูญเสียทุกรูปแบบ (เช่น ความเสียหายโดยตรง ความเสียหายโดยอ้อม ความเสียหายที่เกิดขึ้นไม่ทันทีและเป็นผลสืบเนื่องโดยอ้อม ความเสียหายที่เกิดขึ้นไม่ทันทีและเป็นผลสืบเนื่องโดยตรง หรือความเสียหายเชิงลงโทษต่อบุคคลหรือทรัพย์สิน รวมถึงการเสียชีวิต ที่เกิดจากการเข้าถึงหรือการใช้งานเว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มซอฟต์แวร์เกี่ยวกับการแข่งขัน การดาวน์โหลดหรือการพิมพ์เอกสารที่ดาวน์โหลดจากเว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มซอฟต์แวร์ดังกล่าว) โดยไม่เป็นการจำกัดข้อความที่ได้กล่าวไว้ก่อนหน้า ทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน (รวมถึงเว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันและเงินรางวัลทั้งหมด) ให้ตามสภาพโดยไม่มี การรับประกันใด ๆ ทั้งสิ้น ไม่ว่าจะโดยชัดแจ้งหรือโดยปริยาย (ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงแคการรับประกันถึงอรรถประโยชน์เชิงพาณิชย์โดยปริยาย ความเข้ากันได้สำหรับวัตถุประสงค์เฉพาะใด ๆ และการไม่ละเมิดสิทธิ์) เนื่องจากเขตอำนาจทางกฎหมายบางแห่งไม่อนุญาตให้มีการจำกัดหรือยกเว้นความรับผิดสำหรับความเสียหายที่เกิดขึ้นไม่ทันทีและเป็นผลสืบเนื่องโดยอ้อมหรือความเสียหายที่เกิดขึ้นไม่ทันทีและเป็นผลสืบเนื่องโดยตรง หรือการรับประกันโดยปริยาย จึงอาจไม่มีการนำข้อจำกัดหรือยกเว้นข้างต้นบางอย่างมาใช้บังคับ ควรตรวจสอบกฎหมายท้องถิ่นเพื่อดูข้อจำกัดเกี่ยวกับข้อจำกัดหรือยกเว้นเหล่านี้

## 23. ข้อพิพาท/การเลือกศาลผู้ตัดสินข้อพิพาท

กฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการฉบับนี้อยู่ภายใต้บังคับแห่งกฎหมายของประเทศญี่ปุ่น และให้ตีความตามกฎหมายดังกล่าว ผู้เล่นจะอยู่ภายใต้เขตอำนาจของศาลญี่ปุ่น ผู้เล่นยอมรับว่าศาลในประเทศญี่ปุ่นจะเป็นศาลที่มีเขตอำนาจแต่เพียงศาลเดียวเหนือข้อพิพาทใด ๆ ที่เกิดหรืออาจจะเกิดจากกฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการฉบับนี้ ที่เกิดจากหรือเกี่ยวกับการเรียกร้องของผู้เล่นต่อบริษัทอย่างไม่อาจเพิกถอนได้ บริษัทจะมีเขตอำนาจที่ไม่

ผูกขาดต่อข้อเรียกร้องใด ๆ ที่เกิดขึ้นกับผู้เล่น นอกจากนี้ ผู้เล่นยังคงที่จะยอมรับการจัดส่งเอกสารทางไปรษณีย์ไปยังที่อยู่ซึ่งแจ้งให้บริษัททราบ ทั้งในประเทศหรือในภูมิภาคที่ตนเองมีถิ่นที่อยู่อาศัย คู่สัญญาทั้งสองฝ่ายตกลงที่จะสละสิทธิ์ในการพิจารณาคดีโดยคณะลูกขุน

#### 24. ความเป็นส่วนตัว

ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เล่นจะถูกนำไปใช้ในการจัดการโปรแกรม เลือกผู้ชนะรางวัล และมอบเงินรางวัล และอยู่ภายใต้นโยบายความเป็นส่วนตัวของ TPC บนเว็บไซต์ (<https://www.pokemon.co.jp/privacy/english/>) นโยบายความเป็นส่วนตัวบนเว็บไซต์ของ Carry (<https://drive.google.com/file/d/1u4vuATADPF9PqMyd5GZLVOgiYD2zA7mS/view>) นโยบายความเป็นส่วนตัวบนเว็บไซต์ของ CBZN (<https://cbzncorp.com/events-privacypokemonunite/>) นโยบายความเป็นส่วนตัวบนเว็บไซต์ของ DeNA (<https://dena.com/jp/privacy/>) นโยบายความเป็นส่วนตัวบนเว็บไซต์ของ ESL (<https://esl.com/privacypolicy/>) นโยบายความเป็นส่วนตัวบนเว็บไซต์ของ JCG (<https://jcg.co.jp/privacy-policy>) และนโยบายความเป็นส่วนตัวบนเว็บไซต์ของ Start.gg (<https://www.start.gg/about/privacy>)

#### 25. การเปลี่ยนแปลงกฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการ

ผู้จัดการแข่งขันขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงกฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการฉบับนี้ โดยผู้จัดการแข่งขันจะแจ้งให้ทีมทราบถึงการเปลี่ยนแปลงของกฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการดังกล่าว และจะประกาศลงบนเว็บไซต์ทางการ รวมถึงช่องทางอื่น ๆ

กฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการฉบับที่เปลี่ยนแปลงจะมีผลบังคับใช้ตั้งแต่ที่ประกาศ

#### 26. ภาษา

กฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการจัดทำขึ้นเป็นหลายภาษา หากคำแปลของกฎเหล่านี้ขัดหรือแย้งกัน ให้ยึดฉบับภาษาญี่ปุ่นเป็นหลัก

#### 27. ลิขสิทธิ์

©2021 Pokemon ©1995-2021 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

©2021 Tencent

TM, ® Nintendo

#### 28. ภูมิภาค

- เอเชียแปซิฟิกตะวันออก
  - ฟิลิปปินส์
  - ไต้หวัน/ฮ่องกง/มาเก๊า
- เอเชียแปซิฟิกตะวันตก
  - อินโดนีเซีย
  - มาเลเซีย/สิงคโปร์
  - ประเทศไทย
- ภูมิภาคอินเดีย
  - อินเดีย
- ภูมิภาคญี่ปุ่น
  - ญี่ปุ่น
- ภูมิภาคเกาหลี
  - เกาหลีใต้

ข้อกำหนดเพิ่มเติม

11/04/2024: เพิ่มข้อมูลเงินรางวัลรวมของการแข่งขันในประเทศไทย

05/04/2024: “กฎการแข่งขันอย่างเป็นทางการ” เหล่านี้ได้รับการจัดทำขึ้นและนำไปใช้ ณ ที่นี้