CALL OF DUTY™

CHALLENGERS

قواعد المنافسة

موسم عام 2026

النسخة الأولى

10/25/2025

ترجمة: CDL بالعربي
www.cdlarabic.com

الفهرس

1- المقدمة 3
2- اللاعبون 5
3- الفرق 8
4- الهيكل التنافسي والصيغة 11
5- بطولات المنافسة 13
6- قواعد وإعدادات اللعبة 20
7- الإبلاغ عن المباريات عبر الإنترنت 24
8- قيود الرعايات والإعلانات 26
9- السلوك والعقوبات 29
10- الجوائز والمكافآت المالية 33
11- الإجراءات التأديبية 35
12- القيود على المسؤولية وإخلاء المسؤولية العامة 38
13- منح الحقوق 40
14- حلّ النزاعات 42

1. المقدمة

1.1 الغرض

أنشأت شركة **Activision Publishing, Inc.** وفروعها (ويُشار إليها مجتمعةً بـ "Activision") بطولة **Call of Duty® Challengers** (ويُشار إليها فيما بعد بـ "Challengers") لتكون المنصة التنافسية الأولى للعبة *Call of Duty*® خارج نطاق **دوري Call of Duty League™**.
تهدف البطولة إلى توفير منظومة تنافسية عالمية متكاملة تُمكّن أفضل اللاعبين الهواة في العالم من عرض مهاراتهم، وتشكل الخطوة قبل الأخيرة في "طريق الاحتراف (Path to Pro)".

سيكون **مشغّل البطولة** هو شركة **FACEIT ("ESL FACEIT Group")**.
وتتكوّن منافسات Challengers من نوعين:

1. بطولات **Call of Duty Challengers عبر الإنترنت** (ويُشار إليها مجتمعةً بـ "Challengers Online")؛
2. بطولات **Call of Duty Challengers بنظام LAN** (ويُشار إليها بـ "Challengers LAN").

تُحدّد هذه الوثيقة، المسماة **قواعد بطولة Call of Duty Challengers**، بما في ذلك أي تحديثات أو تعديلات أو ملاحق لاحقة (ويُشار إليها بـ "قواعد البطولة")، القواعد وشروط الأهلية والإعدادات والمعايير السلوكية التي تُطبّق كشرط أساسي للمشاركة في Challengers.

تنطبق هذه القواعد على جميع الفرق ومالكي الفرق ومديريها وطاقمها وجميع اللاعبين (ويُشار إليهم مجتمعين بـ "المشاركون") الذين يشاركون فعليًا في بطولات Challengers Online أو أي حدث مرتبط بها، أو الذين ينوون المشاركة في أي حدث حالي أو مستقبلي تابع لها.

تم تصميم هذه القواعد لضمان نزاهة المنافسات كافة، وحماية سمعة وصورة البطولة والعلامة التجارية التابعة لها (كما هو مذكور أدناه)، وتقديم تجربة متسقة واحترافية عالية الجودة للجماهير والمتابعين.

قد تُنشر قواعد إضافية خاصة ببطولات **Challengers LAN** أو ببعض البطولات عبر الإنترنت على الموقع الرسمي للبطولة أو تُرسل إلى المشاركين قبل انطلاق الحدث المعني.
وفي حال تعارض تلك القواعد مع هذه الوثيقة، تُطبّق هذه القواعد ما لم يُنص صراحةً على أن القواعد الأخرى تتجاوزها.

1.2 العلاقة التعاقدية

تُشكّل هذه القواعد عقدًا قانونيًا بين **المشاركين** من جهة، و**Activision وFACEIT** وفروعهما والشركات التابعة لهما التي تُشغّل بطولة **Challengers Online** (ويُشار إليهم معًا بـ "الإدارة") من جهة أخرى.
وتُحدّد القواعد المبادئ العامة للعب في البطولات عبر الإنترنت وخارجها، بما في ذلك شروط الأهلية وهيكل البطولة ونظام النقاط والجوائز والسلوك العام للاعبين.
كما تتضمّن هذه القواعد قيودًا على المسؤولية وأحكامًا تتعلق بالتراخيص والشروط القانونية الملزمة الأخرى.

1.3 مشاركة بيانات المشاركين

بما أن **Challengers** تُعدّ خطوة أساسية في طريق الاحتراف، فإن الإدارة ترى أن المعلومات الشخصية وبيانات اللعب الخاصة بكل مشارك تُعدّ عنصرًا حاسمًا لتمكين الفرق من اكتشاف المواهب والتعاقد مع لاعبين جدد في المستقبل.
وبموافقة المشارك على هذه القواعد ومشاركته في البطولة، فإنه يوافق على مشاركة بيانات التواصل وبيانات اللعب الخاصة به مع **شركة Call of Duty League, LLC** وفروعها والفرق الأعضاء فيها، وذلك وفقًا لسياسات الخصوصية المعمول بها لدى كل جهة على حدة.

1.4 التحكيم الإلزامي والتنازل عن الدعاوى الجماعية

تخضع هذه القواعد وجميع النزاعات الناشئة عن مشاركتك في **Challengers** أو المتعلقة بها إلى **بند التحكيم الإلزامي والتنازل عن الحق في رفع دعاوى جماعية** المنصوص عليه في **القسم 14** من هذه الوثيقة، بالإضافة إلى **أحكام إخلاء المسؤولية** الواردة في **القسم 12**.
تؤثر هذه البنود على **حقوقك القانونية ووسائل إنصافك**، لذا يجب قراءتها بعناية قبل الموافقة على هذه القواعد.
وفي حال تبين أن أي بند من هذه القواعد غير قانوني أو غير قابل للتنفيذ في أي ولاية قضائية، فلن يؤثر ذلك على صلاحية باقي البنود أو على تطبيقها في ولايات أخرى.

1.5 مخالفة القواعد

قد تؤدي مخالفة هذه القواعد إلى **اتخاذ إجراءات تأديبية** بحق المشارك، تشمل على سبيل المثال لا الحصر:

- خسارة المباراة أو الجولة،
- مصادرة الجوائز،
- أو الاستبعاد الكامل من البطولة،

وذلك وفقًا لتقدير الإدارة المطلق كما هو موضح في **القسم 11**.

1.6 القبول

يُشترط على كل مشارك قراءة هذه القواعد وفهمها والموافقة عليها قبل المشاركة في البطولة.
ويُعتبر المشارك قد وافق على القواعد بإحدى الطرق التالية:

أ. توقيع استمارة المشاركة في البطولة (سواء ورقيًا أو إلكترونيًا).
ب. التسجيل أو الإنضمام عبر منصة البطولة (مثل FACEIT).
ج. إنشاء فريق على المنصة (إن كان ذلك ممكنًا).
د. قبول دعوة مباراة أو فريق على المنصة.
هـ. نشر أو إنشاء مباراة عبر المنصة.
و. المشاركة في أي مباراة ضمن البطولة.
ز. أو أي وسيلة أخرى تحددها الإدارة.

1.7 تعديل القواعد وتنفيذها

نظرًا لأن مجال الرياضات الإلكترونية في تطور مستمر، تحتفظ **الإدارة** بالحق في **تحديث أو تعديل أو إضافة بنود جديدة** إلى هذه القواعد في أي وقت وفقًا لتقديرها الخاص.
كما يجوز لها إصدار **نشرات توضيحية أو إعلانات أو مقاطع فيديو تعليمية أو منشورات إلكترونية** لتوضيح كيفية تطبيق القواعد أو تفسيرها.
تحتفظ الإدارة كذلك بالحق في اتخاذ أي قرارات في الحالات غير المنصوص عليها صراحةً في هذه الوثيقة للحفاظ على روح المنافسة والنزاهة.
أي تغييرات جوهرية سيتم إخطار المشاركين بها قبل الحدث التالي الذي تُطبّق فيه، وتُعتبر المشاركة فيه قبولًا ضمنيًا للتعديلات الجديدة.
أما التغييرات التي تخص القسم 14، فتخضع لأحكامه الخاصة.

1.8 نطاق التطبيق

تهدف هذه القواعد إلى تغطية جميع الجوانب العامة لبطولة **Challengers**.
قد تحتوي بعض البطولات الخاصة عبر الإنترنت أو بطولات LAN على قواعد إضافية يتم تزويد المشاركين بها مسبقًا، ويُطلب منهم قبولها قبل المشاركة.
تُعتبر هذه القواعد **مكمّلة** لشروط الخدمة وسياسة الخصوصية وجميع اللوائح الخاصة باستخدام حسابات FACEIT.
يمكن الاطلاع على أحدث الإصدارات من هذه السياسات عبر الروابط التالية:

- شروط الخدمة: https://corporate.faceit.com/terms-conditions/
- سياسة الخصوصية: https://corporate.faceit.com/privacy/

1.9 السلطة الإضافية

تحتفظ الإدارة بالسلطة الكاملة، دون قيود، لحماية مصالح **سلسلة ألعاب Call of Duty®**، بما في ذلك **Call of Duty®: Black Ops 7** (ويُشار إليها مجتمعة بـ "العلامة التجارية").
ويشمل ذلك كل شخص أو جهة مرتبطة بالسلسلة أو تقدم خدمات أو منتجات لصالح البطولة، أو أي وسيلة إعلامية مرخّصة لتغطية الأحداث ("الصحافة")، أو أي شخص يحضر فعالية من فعاليات البطولة ("الحضور").
جميع قرارات الإدارة نهائية وملزمة.

2. اللاعبون

2.1 الأهلية

حتى يتمكن أي مشارك من المنافسة كلاعب في بطولة **Challengers**، يجب أن يستوفي الشروط التالية:

أ. أن يكون في **وضع جيد** فيما يتعلق بجميع حساباته لدى Activision (بما في ذلك حسابات **Activision** و**Battle.net** أو حساب اللعبة الفردي)، وحسابات **Xbox Live** و**PlayStation Network**، وحساب **FACEIT** (ويُشار إليها جميعًا بـ "حسابات اللاعب").
ويجب ألا يكون قد ارتكب مخالفات غير معلن عنها لاتفاقية ترخيص البرامج والخدمات الخاصة بـ Activision أو أي اتفاقية ترخيص مستخدم نهائية أخرى ذات صلة (ويُشار إليها مجتمعةً بـ "اتفاقية المستخدم النهائية").

ب. أن يكون عمره **ثمانية عشر (18) عامًا أو أكثر** قبل المشاركة في أي بطولة **Challengers Online** أو **Challengers LAN**.

ج. بالنسبة لبطولات **Challengers Online**، يجب أن **يقيم ويتنافس** اللاعب في المنطقة المرتبطة بحسابه في FACEIT.
جميع البطولات عبر الإنترنت مقسّمة حسب المناطق الجغرافية التالية (ويُشار إلى كل منها بـ "المنطقة"):

1. **أمريكا الشمالية:** الولايات المتحدة، كندا، المكسيك، بورتو ريكو، جامايكا، جزر البهاما.

2. **أوروبا:** ألبانيا، أندورا، أرمينيا، النمسا، البحرين، بيلاروسيا، بلجيكا، بونير، سينت أوستاتيوس وسابا، البوسنة والهرسك، بلغاريا، كرواتيا، قبرص، جمهورية التشيك، الدنمارك، مصر، إستونيا، فنلندا، جزر فارو، فيجي، فرنسا، جورجيا، ألمانيا، اليونان، غرينلاند، المجر، آيسلندا، أيرلندا، إسرائيل، جزيرة مان، إيطاليا، الأردن، كازاخستان، كوسوفو، الكويت، لاتفيا، لبنان، ليختنشتاين، ليتوانيا، لوكسمبورغ، جمهورية شمال مقدونيا، مالطا، مولدوفا، موناكو، الجبل الأسود، هولندا، النرويج، عمان، بولندا، البرتغال، قطر، رومانيا، سان مارينو، المملكة العربية السعودية، صربيا، سلوفاكيا، سلوفينيا، إسبانيا، السويد، سويسرا، تركيا، أوكرانيا (باستثناء شبه جزيرة القرم ومناطق لوهانسك ودونيتسك المعلنة ذاتيًا)، الإمارات العربية المتحدة، المملكة المتحدة، والفاتيكان.

3. **أمريكا اللاتينية:** الأرجنتين، بليز، بوليفيا، البرازيل، تشيلي، كولومبيا، كوستاريكا، الإكوادور، غيانا الفرنسية، جمهورية الدومينيكان، السلفادور، غواتيمالا، هندوراس، نيكاراغوا، بنما، باراغواي، بيرو، سورينام، أوروغواي، فنزويلا.

4. **آسيا والمحيط الهادئ:** أستراليا، اليابان، نيوزيلندا، هونغ كونغ، تايوان، سنغافورة، ماليزيا، إندونيسيا، تايلاند.

5. أي **ولايات قضائية أخرى** قد توافق عليها الإدارة (ويُشار إلى كل منها بـ "دولة مؤهّلة").
يتحمّل المشارك مسؤولية اتخاذ جميع الإجراءات القانونية اللازمة في بلده لضمان التزامه بالقوانين المحلية أثناء المشاركة في البطولات عبر الإنترنت.

د. بالنسبة لبطولات **Challengers LAN**، يجب استيفاء متطلبات إضافية تُحدَّد قبل أول بطولة تقام في الموسم.

هـ. ألا يكون مديرًا أو موظفًا أو قريبًا من موظف لدى Activision أو أي جهة تابعة لها ما لم يتم **إخطار Activision خطيًا** والحصول على **موافقة صريحة كتابية** منها للتنازل عن هذا الشرط.

و. ألا يكون مديرًا أو موظفًا في **أحد فرق دوري Call of Duty League** أو أي كيان تابع أو خاضع للسيطرة نفسها.

ز. ألا يكون مسجلاً في أكثر من **فريق واحد** في بطولة Challengers في الوقت نفسه.

ح. أن يوافق على الالتزام بهذه القواعد واتفاقية المستخدم النهائية وجميع قرارات الإدارة.

ط. أن يحمل **جواز سفر ساري المفعول** وأي تأشيرات أو تصاريح حكومية ضرورية للسفر والمشاركة في البطولات.

ي. أن يضمن التزامه بجميع القوانين المحلية لبلده والمنطقة التي يتنافس فيها، ويتعهّد باتخاذ جميع الخطوات اللازمة لذلك، بما في ذلك استخراج التأشيرات المطلوبة.
ولا تتحمّل الإدارة أي مسؤولية عن التزامات اللاعب القانونية أو متطلبات التأشيرات.

ك. إذا كان ذلك مطلوبًا، يجب أن يكون اللاعب قد تلقّى **دعوة رسمية** من الإدارة.

ل. إذا لزم الأمر، أن يستوفي أي شروط إضافية للأهلية أو التأهل المنصوص عليها في قواعد البطولات الخاصة.

م. وألا يكون قد تم **اعتباره غير مؤهل** للمشاركة في بطولات أخرى ضمن Challengers.

مع ذلك، تحتفظ الإدارة بالحق الكامل والمطلق في **تحديد أهلية أي لاعب** وفقًا لتقديرها وحدها، ويُعدّ قرارها نهائيًا وملزمًا.

2.2 الأهلية العامة

يُسمح للاعبين بالمشاركة في البطولات فقط إذا كانت مشاركتهم لا تنتهك القوانين المحلية في بلد إقامتهم أو القوانين الفيدرالية والولائية في الولايات المتحدة، أو القوانين الدولية المعمول بها خارجها.
يتحمل اللاعبون مسؤولية التأكد من أن مشاركتهم قانونية تمامًا، بما في ذلك الحصول على أي تأشيرات أو تصاريح لازمة للمشاركة سواء عبر الإنترنت أو بالحضور الشخصي.
ولا تتحمل الإدارة مسؤولية أي مخالفة قانونية أو عجز عن الامتثال للقوانين المحلية.

2.3 أسماء اللاعبين

أ. يجب على اللاعبين استخدام **اسم مناسب ومقبول** وفقًا لما تحدده الإدارة.
يجوز، لكن لا يُلزم، استخدام الاسم الحقيقي للاعب.
وتحتفظ الإدارة بالحق في رفض أو تعديل **الاسم أو الوسم أو المعرف** إذا رأت أنه مسيء أو سامّ أو غير مناسب.
كما يحق لها إلغاء أهلية أي لاعب يستخدم اسمًا أو معرفًا يتضمّن حقوق ملكية فكرية تابعة لـ Activision أو لطرف ثالث أو أي محتوى تعتبره الإدارة غير لائق.

وفيما يلي القيود الخاصة بأسماء اللاعبين:

1. لا يجوز أن يحتوي الاسم على **اسم راعٍ تجاري**.
2. لا يجوز أن يتضمن **اسم منتج** أو **وصفًا تجاريًا**.
3. لا يجوز أن يتضمن **عبارات تجارية بحتة**.
4. لا يجوز أن يتضمن **أسماء مشاهير** (إلا إذا كان اللاعب نفسه هو ذلك المشهور).
5. لا يجوز استخدام **أسماء فرق أو لاعبين** من دوري Call of Duty League (إلا من قبل أصحابها الأصليين).
6. يُحظر استخدام **عبارات سياسية أو شخصية** في الاسم.
7. يجب أن يكون الاسم متوافقًا مع هذه القواعد العامة.

2.4 اللاعبون ثنائيو المشاركة (“Two-Way Players”)

أ. يمكن لفرق **دوري Call of Duty League (CDL)** واللاعبين التفاوض على حق الفريق في تعيين اللاعب كـ "لاعب ثنائي المشاركة" بحيث يكون مؤهلاً للعب في **Challengers** مع فريق تابع أو أكاديمية للفريق الأصلي.
ويُسمح لهؤلاء اللاعبين بالمشاركة وفق الشروط التالية:

1. لا يحق لهم المنافسة في **Challengers** لمدة **سبعة (7) أيام** بعد آخر ظهور لهم في مباراة ضمن دوري Call of Duty League.
   ويُسمح بحد أقصى **لاعبين اثنين** من هذا النوع ضمن أي فريق واحد في البطولة.

2. يمكن أن يضم الفريق الواحد لاعبين ثنائيي المشاركة ينتمون إلى **فرق CDL مختلفة**.

3. لا يجوز لأي لاعب أن يشارك في **مباريات الدوري والبطولة نفسها في الأسبوع ذاته** (ويُعرّف الأسبوع بأنه من يوم الخميس حتى الأربعاء).

4. في حال كانت مباريات دوري Call of Duty League تُقام عبر الإنترنت، يمكن للفريق استخدام لاعبه الثنائي كبديل **فقط إذا استنفد جميع خيارات البدلاء الأخرى** خلال فترة التسجيل.
   وفي هذه الحالة، إذا تم استدعاء اللاعب من قبل فريقه في الدوري أثناء مشاركته في Challengers، فسيُطلب منه الانسحاب فورًا من البطولة ويتحمل فريقه تبعات ذلك.

3. الفرق

3.1 ترخيص الفريق

يحصل **مالك كل فريق** على ترخيص لتشغيل فريقه طوال موسم **Challengers** (ويُسمى "ترخيص الفريق")، وذلك بشرط التزام الفريق ومالكه بجميع أحكام هذه القواعد.
تجديد الترخيص للمواسم المستقبلية يكون **وفقًا لتقدير الإدارة وحدها**.
ولا يجوز لأي مالك فريق أن يمتلك أكثر من ترخيص فريق واحد على مستوى العالم.
ويتعين على مالك الفريق أن يوافق خطيًا على الالتزام التام بجميع أحكام هذه القواعد.

3.2 فرق Challengers

يتكوّن الفريق من **أربعة (4) لاعبين مؤهلين** ومدير فريق واحد (يجوز أن يكون المدير أحد اللاعبين).
يُحتسب اللاعبون "ثنائيو المشاركة" ضمن هذا الحد الأقصى في الأسابيع التي يشاركون فيها فعليًا في منافسات Challengers.
ولا يُسمح لأي فريق بالمشاركة بأكثر من **أربعة لاعبين** مسجلين في أي أسبوع، بمن فيهم اللاعبون الثنائيون.

3.3 العلامة التجارية للفريق

أ. يجوز لأي فريق أن يختار **اسمًا وشعارًا وألوانًا موحّدة** تمثل هويته (ويُشار إليها مجتمعةً بـ "الهوية البصرية للفريق").
وبقبول هذه القواعد، يُقرّ الفريق بأنه يمتلك أو حصل على جميع **الحقوق والتراخيص** اللازمة لاستخدام تلك الهوية في البطولة ولمنح الإدارة الحق في استخدامها حسب ما هو منصوص عليه في القسم (13).

ب. لا يجوز أن تحتوي الهوية البصرية للفريق على **أسماء أو رموز جغرافية** أو أي عناصر أخرى تتعارض مع هوية أي فريق حالي أو مستقبلي من **دوري Call of Duty League**.

ج. يجب على جميع الفرق التي تشارك في فعاليات **Challengers LAN** أن تُقدّم تصميم ملابسها الموحدة للإدارة قبل الموعد المحدد للبث المباشر أو الفعالية بمدة **لا تقل عن أسبوعين (14 يومًا)**.
ويتحمل كل فريق مسؤولية تجهيز شعاراته وملابسه بنفسه.
ولا يجوز لأي مشارك، أثناء ظهوره أمام الجمهور أو الكاميرات في يوم المباراة، أن يعرض أو يرتدي أي **رسائل شخصية أو سياسية** دون موافقة خطية مسبقة من الإدارة، ولن تُمنح هذه الموافقة لأي رسائل سياسية على الإطلاق.

3.4 متطلبات تسجيل الفرق عبر الإنترنت

لكي يكون الفريق مسجلاً بشكل كامل ومؤهلاً للمنافسة في بطولات **Challengers Online**، يجب استيفاء الشروط التالية:

أ. أن يضم الفريق **أربعة لاعبين** وافقوا على القواعد وانضموا رسميًا إلى الفريق.
ب. أن يكون جميع اللاعبين الأربعة قد استوفوا شروط الأهلية السابقة وأدخلوا بيانات حساباتهم الخاصة بـ Activision في الحقول المطلوبة.
ج. عند الحاجة، يجب أن يقوم أحد أعضاء الفريق **بتأكيد تسجيل الفريق (Check-in)** في البطولة قبل موعد بدايتها بمدة لا تقل عن **ساعة واحدة (1)**.

3.5 فترة قفل القوائم (Roster Lock)

أ. **البطولات عبر الإنترنت:** بعد إغلاق باب التسجيل لأي بطولة عبر الإنترنت، لا يجوز إجراء أي تغييرات على قائمة الفريق.
ب. **الأحداث الخاصة:** بالنسبة للبطولات الخاصة أو الفعاليات المميزة، يتم تحديد موعد قفل القوائم مسبقًا ويُبلّغ به المشاركون قبل بدء المنافسة.

3.6 محتوى الفريق عبر الإنترنت

يُسمح لقائد الفريق (كما هو مبيّن أدناه) بتعديل **اسم الفريق، الرسائل التعريفية، والشعارات**.
ويجب أن تكون جميع الصور والمعلومات المقدمة **لائقة ومطابقة لشروط الخدمة** الخاصة بالمنصة.
يُحظر تمامًا محاولة **التحايل على نظام الرقابة التلقائية** باستخدام التلاعب بالأحرف أو الرموز أو التهجئة.
وأي فريق يُخالف هذا البند قد يتعرض إلى **عقوبات تأديبية** قد تصل إلى **الاستبعاد الكامل من البطولة**.

3.7 أدوار الفريق في البطولات عبر الإنترنت

يتكوّن كل فريق في بطولات **Challengers Online** من أدوار محددة، ولكل منها صلاحيات مختلفة:

أ. قائد الفريق (Team Leader):

1. تعديل بيانات الفريق (الاسم، الوصف، الصور والشعار).
2. حلّ الفريق بالكامل.
3. دعوة أو إزالة لاعبين من القائمة.
4. إنشاء المباريات وقبولها والمشاركة فيها.
5. الإبلاغ عن نتائج المباريات أو المشكلات الفنية.

ب. قائد المباراة (Team Captain):

1. إنشاء المباريات وقبولها والمشاركة فيها.
2. الإبلاغ عن النتائج والمشكلات المتعلقة بالمباريات.

ج. عضو الفريق (Team Member):

1. المشاركة في المباريات فقط.

3.8 متطلبات قوائم الفرق في الأحداث الخاصة

تُقدَّم تفاصيل متطلبات تسجيل الفرق وآلية تسليم القوائم الخاصة ببطولات **الأحداث الخاصة (Special Events)** إلى المشاركين قبل بدء الحدث.

3.9 متطلبات قوائم الفرق في بطولات LAN

تُبلَّغ الفرق مسبقًا بآلية **تسليم قوائم اللاعبين الخاصة ببطولات Challengers LAN** قبل بدء المنافسة.
ويُعد الالتزام بالمواعيد المحددة لتسليم القوائم شرطًا أساسيًا للمشاركة.

3.10 قيود على اللاعبين

تُطبق القيود التالية على اللاعبين طوال الموسم:

أ. لا يجوز لأي لاعب أن يشارك في بطولات **أكثر من منطقة واحدة** خلال الموسم نفسه.

3.11 أسماء الفرق

تخضع **أسماء الفرق وشعاراتها** لمراجعة الإدارة.
ويجوز رفض أي اسم أو شعار لا يتوافق مع المعايير المهنية لـ Activision أو الإدارة.
وفي هذه الحالة، يُطلب من الفريق تقديم اسم بديل معتمد.

وتُحظر الأسماء أو الشعارات التي تتضمن ما يلي:

أ. **أسماء الرعاة التجاريين** دون موافقة مسبقة من الإدارة.
ب. **أسماء المنتجات أو أوصافها** التجارية.
ج. **كلمات ذات طابع تجاري بحت**.
د. **ألفاظًا نابية أو مسيئة** أو تلميحات غير لائقة.
هـ. **تسميات جغرافية** (مثل المدن أو الدول).
و. **أسماء أو علامات فرق دوري Call of Duty League** الحالية أو المستقبلية.

4. الهيكل التنافسي والصيغة

4.1 المنصات

يمكن إجراء جميع مباريات بطولة **Challengers** على أجهزة **Xbox**، **Xbox One**، **PlayStation 5**، **PlayStation 4** **Series X|S** أو **أجهزة الحاسوب (Windows PC)**.
أما المباريات **غير المتصلة (Offline)**، فستُقام حصريًا على أجهزة **الحاسوب (PC)**.
وفي البطولات عبر الإنترنت، يتوجب على اللاعبين امتلاك حساب فعّال على المنصة التي يستخدمونها بالإضافة إلى حساب **Activision** المرتبط بخدمات الإنترنت (ويُشار إلى هذه المنصات مجتمعةً بـ "المنصات").

4.2 المعدات

يُسمح للاعبين باستخدام **أجهزة تحكم متوافقة مع المنصة** في جميع بطولات Challengers سواء عبر الإنترنت أو في الفعاليات الحضورية (LAN).
ويُحظر استخدام **الماوس ولوحة المفاتيح** تمامًا.

كما يُمنع استخدام أجهزة التحكم التالية:

- أجهزة التحكم **التي تحتوي على خاصية التيربو (Turbo)** والتي تكرر الضغط على الزر تلقائيًا.
- أجهزة التحكم **التي تحتوي على وحدات ماكرو (Macros)** والتي تنفذ سلسلة أوامر متعددة بضغطة زر واحدة.

أي فريق يُضبط باستخدام معدات مخالفة سيُجبر على **خسارة جميع الألعاب التي استُخدمت فيها تلك المعدات**.
وتحتفظ الإدارة بحقها في **فحص ومراجعة** معدات اللاعبين في أي وقت لضمان الالتزام بالقواعد.
ويُمنع استخدام أي معدات تعتبرها الإدارة **غير مؤهلة للمنافسة** في البطولة.

4.3 اللعبة الرسمية

اللعبة الرسمية المعتمدة لموسم **Challengers 2026** هي
Call of Duty®: Black Ops 7.

4.4 نقاط Challengers

يحصل اللاعبون المشاركون في موسم البطولة على **نقاط Challengers** تُمنح بناءً على نتائجهم في بطولات محددة عبر الإنترنت أو في فعاليات LAN.
تُستخدم هذه النقاط لتحديد **أهلية السفر، الترتيب، والتصنيف المبدئي (Seeding)** في البطولات المستقبلية، بما في ذلك **الأحداث الخاصة والبطولات الكبرى**.

تحتفظ الإدارة بالحق في **تعديل نظام توزيع النقاط أو استحداث أنظمة جديدة** في أي وقت ولأي سبب.
وتُمنح النقاط فقط في البطولات المعتمدة رسميًا من FACEIT ضمن سلسلة Challengers، ولا تُحتسب النقاط في أي بطولات أخرى خارج هذا النظام.

تُحدّد تفاصيل توزيع النقاط في الأحداث الخاصة مسبقًا وتُبلّغ للاعبين قبل بدء المنافسة.

(أ) بطولات الكؤوس (Cups)

يحصل كل لاعب في الفريق على النقاط التالية بناءً على مركزه النهائي في البطولة:

المركز	عدد النقاط
الأول	2000 نقطة
الثاني	1500 نقطة
الثالث	1250 نقطة
الرابع	1200 نقطة
الخامس – السادس	1000 نقطة
السابع – الثامن	800 نقطة
التاسع – السادس عشر	600 نقطة
السابع عشر – الثاني والثلاثون	200 نقطة
الثالث والثلاثون – الرابع والستون	100 نقطة

(ب) بطولات الـ Opens (المفتوحة)

يحصل كل لاعب في الفريق على النقاط التالية حسب الترتيب النهائي:

المركز	عدد النقاط
الأول	25,000 نقطة
الثاني	20,000 نقطة
الثالث	17,500 نقطة
الرابع	15,000 نقطة
الخامس – السادس	12,500 نقطة

السابع – الثامن	10,000 نقطة
التاسع	7,500 نقطة
الثالث عشر	5,000 نقطة
السابع عشر	3,000 نقطة
الخامس والعشرون	2,000 نقطة
الثالث والثلاثون	1,000 نقطة
التاسع والأربعون	500 نقطة

(ج) لوحة الصدارة (Leaderboard)

يُصنّف اللاعبون في **لوحة صدارة Challengers** بناءً على مجموع النقاط المكتسبة من جميع البطولات عبر الإنترنت وفعاليات LAN، وتُستخدم هذه اللوحة لتحديد التصنيف العالمي.

5. بطولات المنافسة

5.1 هيكل مباريات Challengers عبر الإنترنت

تُعرَّف كل **مباراة (Match)** بأنها **أفضل من خمس (Best of 5)**.
الفريق الذي يفوز بثلاث (3) خرائط أولًا يُعتبر الفائز بالمباراة.

(أ) نظام الإقصاء الفردي (Single Elimination Bracket):

الفريق الذي يخسر مباراة واحدة يُستبعد من البطولة.

(ب) نظام الإقصاء المزدوج (Double Elimination Bracket):

الفريق الذي يخسر **مباراتين (2)** يُستبعد من البطولة نهائيًا.

(ج) المباراة النهائية (Finals Match):

تجمع المباراة النهائية بين **الفريق الفائز من نهائيات الفائزين (Winners Finals)** و**الفريق الفائز من نهائيات الإقصاء (Elimination Finals)**.
وتُقام بصيغة **أفضل من سبع (Best of 7)**.
الفريق الذي يفوز بأربع (4) خرائط أولًا يُتوج باللقب.
وسيتم الإعلان عن **أنماط اللعب الخاصة بالمباراة النهائية** من قبل الإدارة لاحقًا.

(د) بطولات الكؤوس (Challengers Cups):

تُقام بنظام **هجين** يجمع بين الإقصاء الفردي والمزدوج:

- تبدأ الفرق في **نظام إقصاء فردي**.
- تتأهل **أفضل 8 فرق** إلى مرحلة **الإقصاء المزدوج**.

(هـ) عملية اختيار الخرائط (Map Veto Process):

في بطولات الإقصاء المزدوج عبر الإنترنت، تُحدّد الخرائط من خلال **عملية الحظر والاختيار (Veto)**، بينما في بطولات الإقصاء الفردي تكون الخرائط **محددة مسبقًا** لكل جولة.
يُرسل الفريقان اختياراتهما وحظرهما للخرائط إلى الحكم ضمن **غرفة المباراة في FACEIT**.
ويختار الفريق الأعلى تصنيفًا ما إذا كان سيكون **الفريق (A)** أو **الفريق (B)**.
ويجب أن تتم جميع الاتصالات الرسمية داخل غرفة المباراة نفسها في FACEIT.
يمكن الاطلاع على العملية الرسمية من خلال صفحة إعدادات المنافسة في موقع دوري Call of Duty عبر الرابط التالي:
https://callofdutyleague.com/en-us/competitive-settings

5.2 أحجام الجداول (Brackets) عبر الإنترنت

يتم تحديد حجم جدول البطولة وفقًا **لعدد الفرق المسجلة**.
وفي حال تجاوز عدد الفرق المسجلة **الحد الأقصى**، تُقبل الفرق وفق نظام **الأولوية الزمنية (First-Come, First-Served)** بناءً على وقت التسجيل.
وتنشر الإدارة الجدول الزمني الرسمي قبل كل بطولة.

5.3 الحد الأقصى والأدنى للفرق في بطولات الكؤوس

- **الحد الأقصى:** 1,024 فريقًا
- **الحد الأدنى:** 4 فرق

5.4 الفعاليات الخاصة (Special Events)

تتّبع بطولات **الأحداث الخاصة** هياكل وصيغًا متعددة حسب طبيعة الحدث.
وسيتم توضيح **قواعد المباريات وصيغها** قبل بدء كل فعالية.

5.5 هيكل مباريات Challengers LAN

تُعرَّف كل مباراة تُقام في الفعاليات الحضورية (LAN) بأنها **أفضل من ثلاث (Best of 3)** حتى الوصول إلى مرحلة **أفضل 16 فريقًا**، ثم تتحول إلى **أفضل من خمس (Best of 5)** في مرحلة **أفضل 32**.
الفريق الذي يفوز أولًا حسب الصيغة المحددة يُعتبر الفائز بالمباراة.

(أ) النظام العام لبطولات LAN المفتوحة (LAN Open Format):

تُقام جميع البطولات باستخدام **نظام الإقصاء المزدوج (Double Elimination Bracket)**.

(ب) الإقصاء المزدوج في LAN:

يُستبعد أي فريق يخسر مباراتين متتاليتين من البطولة.

(ج) المباراة النهائية في LAN (LAN Finals):

تُقام بين **الفائز من نهائيات الفائزين (Winners Finals)** و**الفائز من نهائيات الإقصاء (Elimination Finals)**.
وتُلعب بصيغة **أفضل من سبع (Best of 7)**، والفريق الذي يفوز بأربع خرائط يُتوج بطلاً.
سيتم تحديد أنماط اللعب لاحقًا من قبل الإدارة.

(د) حجم الجدول:

يتحدد عدد الفرق المشاركة في كل بطولة حضورية وفقًا لعدد المسجلين النهائي.

(هـ) عملية اختيار الخرائط:

تُحدد الخرائط في بطولات LAN من خلال **عملية الحظر والاختيار (Veto)** أمام الحكم المسؤول عن محطة اللعب الخاصة بالفريقين.
ويُقرر الفريق الأعلى تصنيفًا ما إذا كان سيكون الفريق (A) أو (B).
تتوفر تفاصيل هذه العملية في إعدادات المنافسة الرسمية عبر الرابط:
https://callofdutyleague.com/en-us/competitive-settings

(و) أوقات الحضور للمباريات:

يُمنح كل فريق **فترة سماح قدرها 15 دقيقة** للوصول إلى محطته بعد استدعائه للمباراة.
ويجوز للإدارة فرض **عقوبات تتراوح بين خسارة خريطة أو مباراة كاملة** إذا لم يلتزم الفريق بالوقت المحدد، كما يمكن تعديل هذه المدة خلال الحدث إذا رأت الإدارة ذلك ضروريًا.

(ز) الاستبدال قبل الحدث:

يجوز للفريق إجراء **تبديل قبل بداية البطولة** أثناء تسجيل الدخول في حال وجود **إثبات واضح** على عدم قدرة اللاعب المستبدل على المشاركة.
ويُحدد مدى قبول هذا الإثبات وفقًا لتقدير الإدارة.

(ح) الاستبدال أثناء الحدث:

في حال فقد الفريق أحد لاعبيه بسبب **ظروف طارئة** (مثل حالة طبية) أو بسبب **استدعائه للعب في دوري CDL كـ "لاعب ثنائي المشاركة"**، يجوز للفريق استخدام **مدربه كبديل أول**.
وفي حال عدم توفر مدرب، يمكن للفريق استبداله بلاعب غير مسجل في أي فريق آخر في البطولة.
ويُعتبر هذا الاستبدال **نهائيًا** ولا يجوز للاعب المستبدل العودة للمشاركة في الحدث.
أما توزيع الجوائز في حال الفوز، فيكون **وفق اتفاق الفريق الداخلي** بما يشمل اللاعب البديل.

5.6 أنماط اللعب في الجولات (Game Types)

في بطولات الإقصاء الفردي، تكون **أنماط اللعب محددة مسبقًا** ولا يمكن تعديلها.
أما في الإقصاء المزدوج، فتُحدد الخرائط عبر عملية **الحظر والاختيار (Veto)**.
ويتم تنفيذ العملية بإشراف الحكم، ويختار الفريق الأعلى تصنيفًا ما إذا كان سيكون الفريق (A) أو (B).
يمكن الاطلاع على الصيغة الكاملة عبر:
https://callofdutyleague.com/competitive-settings

5.7 أوقات بدء المباريات الافتراضية عبر الإنترنت

تبدأ **جميع مباريات الجولة الأولى** في وقت واحد (تُحدد الإدارة التوقيت مسبقًا).
بعد الجولة الأولى، يكون لكل مباراة **توقيت افتراضي خاص** يعتمد على وقت انتهاء الجولة السابقة وتأكيد النتيجة.
ويجب أن تبدأ كل مباراة في وقتها المحدد وتُستكمل حتى النهاية.
تأجيل المباريات **لا يُسمح به إلا بموافقة الإدارة**.

5.8 حالات الخسارة المزدوجة (Double Forfeit)

في حال عدم لعب مباراة وعدم تقديم أي من الفريقين تذكرة طلب الفوز الافتراضي،
أو إذا انسحب الفريقان معًا، تُمنح النتيجة للفريق **الأعلى تصنيفًا** في الجدول.

5.9 نظام الاستضافة (Hosting)

يُمنح الفريق الأعلى تصنيفًا حق الاختيار ما إذا كان سيكون **الفريق (A)** أو **الفريق (B)**.

- الفريق (A) يختار أولًا أي من الألعاب يريد استضافتها.
- الفريق (B) يختار ثانيًا.
- ثم يختار الفريق (A) مجددًا اللعبة الثالثة.
- الفريق (B) يستضيف المباراتين المتبقيتين.

يُمنح **اختيار الجهة (Side Choice)** للفريق الذي **لا يستضيف** الخريطة.
ويتحمل الفريق المضيف مسؤولية التأكد من **صحة إعدادات المباراة** قبل بدئها.
في حال بدأت المباراة بإعدادات خاطئة، يُعتبر الفريق المضيف **خاسرًا لتلك الخريطة**.
كما يُحظر على الفريق المضيف **قطع الاتصال عمدًا (Drop Host)** خلال المباراة أو بعدها.
وإذا حدث ذلك، تُطبق العقوبات التالية حسب نوع اللعبة:

أ. في **أنماط اللعب القائمة على الجولات** (مثل Search & Destroy): يخسر الفريق المضيف **جولة واحدة**.
ب. في **أنماط اللعب القائمة على إعادة الظهور (Respawn)** مثل Hardpoint: يخسر الفريق المضيف **الخريطة بالكامل**.

5.10 التصنيف (Seeding)

يتم تصنيف الفرق وفق **عدد نقاط Challengers** عند إغلاق التسجيل.
ويُعتبر الفريق الأعلى تصنيفًا هو الذي يمتلك **الرقم الأقرب إلى الصفر (0)**.
أما في البطولات عبر الإنترنت، فيُغلق احتساب النقاط **عند الساعة 3:00 صباحًا بتوقيت المحيط الهادئ (6:00 / PT) صباحًا**.

بتوقيت الساحل الشرقي (ET) في يوم البطولة.
وفي حال تساوي النقاط بين فريقين، يتم **كسر التعادل عشوائيًا**.
وتحتفظ الإدارة بحق **تعديل التصنيف** في أي وقت للحفاظ على **نزاهة المنافسة** أو معالجة أي ظروف طارئة.

5.11 التصنيف في البطولة الأولى

في أول بطولة **Challengers Online Cup**، يتم استخدام **النقاط الخاصة بموسم Call of Duty®: Black Ops 6 السابق** كأساس للتصنيف، مع توزيع الفرق عشوائيًا ضمن مجموعات متقاربة (Randomized Bucketing).

5.12 الجدول الزمني للبطولات عبر الإنترنت

تُقام جميع البطولات عبر الإنترنت خلال **نهاية الأسبوع (السبت والأحد)**.
ويحق للإدارة تعديل المواعيد لأي سبب تراه مناسبًا.
يُفتح التسجيل عادة قبل موعد البطولة بـ **سبعة (7) أيام تقريبًا**.

- تنتهي بطولات الكؤوس في موعد أقصاه **19 يونيو 2026** أو في تاريخ آخر تحدده الإدارة.

5.13 الجوائز والمدفوعات في البطولات عبر الإنترنت

يمكن للاعبين اختيار استلام جوائزهم عبر **PayPal** أو **التحويل البنكي**.
تتواصل الإدارة مع اللاعبين خلال **30 يومًا** من نهاية البطولة عبر البريد الإلكتروني المسجل في حساب FACEIT لجمع بيانات الدفع.

ويكون توزيع الجوائز على النحو التالي:

الترتيب	بطولات أمريكا الشمالية وأوروبا	بطولات آسيا والمحيط الهادئ وأمريكا اللاتينية
المركز الأول	$2,000*	$1,000*
المركز الثاني	$500*	$500*

القيمة الإجمالية لكل فريق، وتُقسَّم بالتساوي بين اللاعبين الأربعة.

5.14 الجوائز في بطولات LAN المفتوحة

يُوزع مجموع الجوائز لكل فريق في البطولات المفتوحة كما يلي:

المركز	الجائزة (بالدولار الأمريكي)
الأول	$30,000
الثاني	$18,000

الثالث	$12,000
الرابع	$6,000
الخامس – السادس	$3,000
السابع – الثامن	$1,500

5.15 نهائيات Challengers العالمية (Global Finals)

(أ) الصيغة العامة:

يشارك **ستة عشر (16)** فريقًا في **النهائيات العالمية**، وتنقسم المراحل كما يلي:

1. مرحلة المجموعات (Group Stage):

يتم تقسيم الفرق إلى **أربع مجموعات**:

- المجموعة ألف (GA)
- المجموعة باء (GB)
- المجموعة جيم (GC)
- المجموعة دال (GD)

يلعب كل فريق **مباراتين إلى ثلاث مباريات** بصيغة **أفضل من خمس (Best of 5)**، ويتأهل **أول فريقين من كل مجموعة** إلى المرحلة التالية **(مرحلة الجدول النهائي – Bracket Stage)**.

2. توزيع الفرق في البداية (Initial Seeding):

- المجموعة (GA): الفرق المصنفة **1، 8، 9، 16**
- المجموعة (GB): الفرق المصنفة **2، 7، 10، 15**
- المجموعة (GC): الفرق المصنفة **3، 6، 11، 14**
- المجموعة (GD): الفرق المصنفة **4، 5، 12، 13**

3. التقدم داخل المجموعات:

تشمل المراحل **جولات فوز وخسارة وإقصاء**، كما هو موضح في النص الأصلي (GAR1A, GAER1, WR1A… إلخ).
الفريقان الأفضل من كل مجموعة يتأهلان إلى المرحلة التالية.

4. مرحلة الجدول النهائي (Bracket Stage):

تتألف من **ثمانية (8)** فرق بنظام الإقصاء المزدوج.
تُقام جميع المباريات بصيغة **أفضل من خمس (Best of 5)**.
وتُحدّد المواجهات بين المجموعات كما هو موضح في النظام الأصلي (WR1A, ER1B, إلخ).
وتُختتم المنافسة بمباريات **النهائيات (Finals Match)** بصيغة **أفضل من سبع (Best of 7)**.
يفوز الفريق الذي يحقق **أربع خرائط** أولًا بالبطولة.

5. عملية الحظر في النهائيات:

يحصل الفريق الفائز من نهائيات الفائزين (Winners Finals) على **أفضلية في عملية الحظر** التي تُوضَّح للفرق قبل الحدث.

(ب) الموعد النهائي:

تُعلن الإدارة عن **التاريخ والمكان الرسميين للنهائيات العالمية** في وقت لاحق.

(ج) التأهل:

1. **التأهل المباشر:**
   - أعلى **أربعة فرق من أمريكا الشمالية**
   - أعلى **أربعة فرق من أوروبا والشرق الأوسط وأفريقيا (EMEA)**
   - أعلى **فريق من أمريكا اللاتينية (LATAM)**
   - أعلى **فريق من آسيا والمحيط الهادئ (APAC)**
     وذلك استنادًا إلى مجموع النقاط بعد نهاية البطولة الرابعة (Open #4).
     تُمنح هذه الفرق مقاعد مباشرة في النهائيات ولا تشارك في **تصفيات الفرصة الأخيرة (Last Chance Qualifier)**.
2. **التأهل عبر تصفيات الفرصة الأخيرة:**
   - تُقام تصفيات في كل منطقة.
   - تشارك فيها **16 فريقًا** من أمريكا الشمالية وEMEA و**8 فرق** من LATAM وAPAC ذات أعلى مجموع نقاط (باستثناء المتأهلين المباشرين).
   - تُقام بنظام **الإقصاء المزدوج**، والفريق الفائز من كل منطقة يتأهل إلى النهائيات.

(د) التصنيف في النهائيات:

يُحدد ترتيب الفرق في النهائيات حسب **إجمالي نقاطها** في نهاية البطولة الرابعة.

(هـ) تثبيت القوائم (Roster Lock):

يتعين على الفرق المشاركة في النهائيات اللعب **بنفس قائمة اللاعبين** التي شاركت بها في تصفيات الفرصة الأخيرة.

(و) الجوائز:

المركز	الجائزة (دولار أمريكي)
الأول	$60,000
الثاني	$36,000
الثالث	$24,000
الرابع	$12,000
الخامس – السادس	$6,000
السابع – الثامن	$3,000

5.16 تغطية السفر وتصاريح الفرق

تلزم الإدارة، ووفق لتقديرها، **تغطية تكاليف السفر والإقامة** للفرق واللاعبين المتأهلين لبعض البطولات.
وسيتم توضيح تفاصيل الدعم اللوجستي في القواعد الخاصة بكل حدث.

6. قواعد و اعدادات اللعبة

6.1 القواعد العامة

تُطبَّق قواعد اللعب التالية في جميع مباريات **Call of Duty Challengers**، سواء عبر الإنترنت أو في بطولات LAN، ما لم يُعلن عن تعديلات خاصة من الإدارة قبل الحدث.

تهدف هذه القواعد إلى **ضمان العدالة والتكافؤ التنافسي** بين جميع المشاركين، والحفاظ على بيئة تنافسية احترافية تتماشى مع معايير دوري Call of Duty League (CDL).

6.2 إعدادات المباراة (Match Settings)

جميع المباريات تُلعب باستخدام الإعدادات الرسمية المنشورة من قِبل
Activision و**Call of Duty League** في صفحة إعدادات المنافسة:
https://www.callofdutyleague.com/competitive-settings

تشمل هذه الإعدادات ما يلي:

- **أنماط اللعب الرسمية (Game Modes):**
  - Hardpoint
  - Search & Destroy
  - Overload
- **الخرائط الرسمية (Maps):**
  قائمة الخرائط المسموح بها تُحدّث دوريًا من قِبل الإدارة حسب تحديثات اللعبة والتوازن التنافسي.
- **المعدات المحظورة (Restricted Items):**
  تتضمن القوائم الرسمية للأسلحة، والملحقات (Attachments)، والمعدات (Equipment)، والقدرات (Perks) المحظور استخدامها في المنافسات.
  وتُحدث هذه القوائم دوريًا في حال طرأت تغييرات في التوازن أو اكتُشفت ثغرات في اللعبة.

أي استخدام لعناصر محظورة — سواء عن قصد أو إهمال — سيؤدي إلى **عقوبة فورية**، قد تصل إلى **خسارة الجولة أو المباراة**، وفق تقدير الإدارة.

6.3 إعدادات الشبكة (Networking Settings)

جميع المباريات عبر الإنترنت تُلعب عبر **المنصة الرسمية FACEIT** باستخدام نظامها التلقائي للمباريات (Match Lobby).
يجب على الفريق المضيف التأكد من:

- ضبط جميع الإعدادات وفق القواعد الرسمية.
- توفير اتصال إنترنت مستقر لا يقل عن **20 ميغابت في الثانية للرفع والتنزيل**.
- التأكد من أن جميع اللاعبين متصلون بخوادم (Servers) تتناسب مع منطقتهم الجغرافية المحددة.

يحظر على اللاعبين استخدام **VPN أو أي أدوات لتغيير الموقع الجغرافي**، وأي مخالفة لذلك تؤدي إلى **استبعاد فوري من البطولة**.

6.4 القواعد الخاصة بالمباريات (Game Rules)

(أ) إعادة المباريات (Match Replay):

يجوز للإدارة أن تأمر بإعادة خريطة أو مباراة كاملة في حال وقوع **خلل تقني مثبت أو خطأ في الإعدادات** أثّر على نتيجة المباراة.
لا يجوز لأي فريق المطالبة بإعادة المباراة دون تقديم **دليل واضح** ومقنع خلال **15 دقيقة من نهاية المباراة**.

(ب) انقطاع الاتصال (Disconnections):

- في حال انقطاع اتصال لاعب أثناء **Hardpoint أو Overload**، تُستكمل المباراة ما لم يتوقف نصف الفريق أو أكثر.

- في حال انقطاع الاتصال في **Search & Destroy** قبل تسجيل أول نتيجة، يجوز إعادة الجولة الواحدة فقط.
- بعد بداية المباراة، لا يجوز إعادة التشغيل إلا بتعليمات من الإدارة.

(ج) استغلال الثغرات (Exploits):

أي استخدام **لأخطاء برمجية أو استغلال ميكانيكيات اللعبة بطريقة غير مقصودة من المطورين** يُعتبر خرقًا جسيمًا للقواعد.
أمثلة على ذلك:

- الوصول إلى مناطق مغلقة من الخريطة (Out of Bounds).
- استخدام أسلحة أو قدرات لا يُسمح بها في القائمة التنافسية.
- التلاعب بزمن اللعبة أو إعداداتها من خلال أدوات خارجية.

اللاعب الذي يُضبط بارتكاب هذه المخالفات يعاقب بـ **الاستبعاد المباشر من الحدث**، ويمكن أن تمتد العقوبة إلى **منع دائم من البطولات المستقبلية**.

6.5 الأعطال التقنية (Technical Issues)

إذا وقع خلل تقني عام أثر على أداء المباراة — مثل انقطاع في خوادم FACEIT أو تعطل عام في الاتصال — يحق للإدارة:

1. **تأجيل المباراة مؤقتًا** حتى حل المشكلة.
2. **استئناف اللعب من نتيجة الجولة السابقة** إذا كانت البيانات محفوظة.
3. **إعادة المباراة بالكامل** إذا تعذر استئنافها من نقطة توقفها.

تُعتبر قرارات الإدارة في هذه الحالات **نهائية وغير قابلة للاستئناف**.

6.6 القواعد الخاصة بالاستضافة (Hosting Rules)

(أ) الاستضافة المخصصة (Custom Host):

- الفريق المضيف مسؤول عن إعداد الغرفة وضبط الإعدادات بدقة.
- يُلزم المضيف بالتقاط **صورة أو مقطع فيديو قصير** من شاشة الإعدادات قبل بدء المباراة إذا طُلب منه ذلك.
- في حال بدأ المضيف المباراة بإعداد خاطئ، يفقد الفريق **الخريطة كاملة**.

(ب) قطع الاتصال عمدًا (Host Dropping):

- إذا قطع المضيف الاتصال عمدًا أو أغلق الجلسة أثناء اللعب، تُحتسب المباراة **خسارة مباشرة** على الفريق المضيف.
- إذا تكرر السلوك نفسه في البطولة، يجوز **استبعاد الفريق بالكامل**.

6.7 استخدام اللغة أثناء اللعب (In-Game Communication)

- يُسمح باستخدام **الدردشة النصية أو الصوتية** داخل اللعبة **للأغراض التنافسية فقط**.
- يُحظر استخدام الألفاظ النابية أو الإهانات أو أي شكل من أشكال المضايقة أو الاستفزاز اللفظي.
- في حال استخدام لغة غير لائقة، تحتفظ الإدارة بالحق في فرض عقوبات تشمل **خسارة الخريطة أو الطرد من الحدث**.
- يُشجّع اللاعبون على **تفعيل التسجيل الصوتي** لحماية أنفسهم من الاتهامات في حال النزاع.

6.8 استخدام أدوات البث والتسجيل (Streaming & Recording)

- يُسمح للاعبين ببث مبارياتهم عبر الإنترنت بشرط ألا يؤدي ذلك إلى **تأخير أو انقطاع المباراة**.
- يُمنع تفعيل البث في **المباريات الرسمية النهائية** إلا بعد موافقة خطية من الإدارة.
- يجب على كل لاعب يحتفظ بتسجيل المباراة لمدة **72 ساعة بعد انتهائها**، لتقديمها عند الطلب للتحقيق في أي نزاع.

6.9 اللقطات والفيديوهات (Screenshots & VODs)

يجب على كل فريق التقاط **صورة شاشة** أو حفظ **مقطع فيديو قصير (VOD)** لكل مباراة.
هذه الأدلة مطلوبة في حال تقديم شكوى تتعلق بنتيجة أو انقطاع.
إذا فشل الفريق في تقديم الدليل عند الطلب، **لن تُقبل شكواه**.

6.10 تعارض الإعدادات (Settings Disputes)

في حال بدأ الفريقان المباراة بإعدادات غير صحيحة دون ملاحظة أيٍّ منهما ذلك حتى نهايتها، تُعتبر النتيجة **نهائية** ما لم يُثبت أن الخطأ منح أحد الفريقين **أفضلية تنافسية واضحة**.
وفي هذه الحالة، يُعاد تشغيل الخريطة المتأثرة فقط.

6.11 تحديثات اللعبة (Game Updates)

في حال صدور تحديث (Patch) جديد يؤثر على توازن اللعبة أو يغيّر إعدادات المنافسة، تحتفظ الإدارة بالحق في:

1. تطبيق التحديث فورًا في المباريات القادمة.
2. أو تأجيله حتى نهاية الحدث الجاري لضمان العدالة.

سيتم إخطار المشاركين بأي تغييرات قبل تطبيقها رسميًا.

7. الإبلاغ عن المباريات عبر الإنترنت

7.1 الإبلاغ عن نتائج المباريات

بعد انتهاء كل مباراة في بطولات **Challengers Online**، يتحمل الفريقان معًا مسؤولية الإبلاغ عن النتيجة في النظام الرسمي لمنصة **FACEIT**، خلال مدة لا تتجاوز **خمسة عشر (15) دقيقة** من نهاية المباراة.

يجب أن يتأكد الفريقان من أن النتيجة المدخلة صحيحة تمامًا وتشمل:

- الفائز بالمباراة.
- نتائج كل خريطة (على سبيل المثال: 3–2، 6–5، إلخ).
- أي تفاصيل مطلوبة إضافية من قبل النظام.

في حال أخفق أحد الفريقين في الإبلاغ عن النتيجة خلال المهلة المحددة، يحق للإدارة:

- فرض **خسارة افتراضية (Forfeit Loss)** على الفريق المتأخر، أو
- ادخال النتيجة يدويًا بناءً على الأدلة المتاحة.

7.2 النزاعات (Disputes)

إذا كان أحد الفريقين **يختلف على النتيجة** التي تم إدخالها، فيجب عليه **تقديم نزاع رسمي (Dispute)** خلال مدة لا تتجاوز **15 دقيقة** من لحظة ادخال النتيجة في النظام.

(أ) خطوات تقديم النزاع:

1. يفتح الفريق تذكرة النزاع داخل غرفة المباراة في FACEIT.
2. يشرح بالتفصيل سبب الاعتراض (مثل: انقطاع اتصال، نتيجة غير صحيحة، خرق للقواعد).

3. يقدّم الأدلة الداعمة مثل لقطات الشاشة أو مقاطع الفيديو (VODs).

4. ينتظر رد المشرف (Admin) المكلّف بالمباراة.

(ب) معالجة النزاع:

تقوم الإدارة أو الحكم المعيّن بمراجعة الأدلة واتخاذ قرار نهائي خلال **فترة زمنية معقولة**.
قد يُطلب من الطرفين تقديم معلومات إضافية أو لقطات أخرى عند الحاجة.

جميع القرارات المتعلقة بالنزاعات تُعتبر **نهائية وغير قابلة للاستئناف**.

7.3 الإبلاغ عن المخالفات السلوكية أو التقنية

يُشجع اللاعبون على الإبلاغ عن أي:

- سلوك مخالف (مثل الإهانة أو استغلال الثغرات أو اللعب غير النزيه)، أو
- مشاكل تقنية متكررة (مثل انقطاع الاتصال عمدًا أو استخدام أدوات غير مشروعة).

يتم إرسال البلاغات عبر:

- خيار **"Report Player"** داخل منصة FACEIT، أو
- التواصل المباشر مع إدارة البطولة عبر القنوات الرسمية المحددة في صفحة الحدث.

تُراجع الإدارة جميع البلاغات بسرية تامة وتتخذ الإجراءات التأديبية المناسبة وفقًا لما هو مبيّن في **القسم 11 (الإجراءات التأديبية)**.

7.4 الأدلة المقبولة في النزاعات

تُقبل فقط الأدلة التالية عند النظر في أي نزاع رسمي:

1. **لقطات شاشة واضحة (Screenshots)** توضح نتيجة المباراة أو الإعدادات الخاطئة أو انقطاع الاتصال.
2. **مقاطع فيديو قصيرة أو كاملة (VODs)** تسجيل سير المباراة.
3. **سجلات الدردشة داخل اللعبة (In-Game Chat Logs)** عند الضرورة.
4. **سجلات النظام في FACEIT** التي توضح أوقات الاتصال أو النتائج الرسمية.

لن تُقبل الأدلة المعدّلة أو المقتطعة أو الملتقطة من أطراف خارجية غير مشاركة في المباراة.

7.5 البلاغات الكاذبة أو المضللة

تقديم بلاغ كاذب أو تزوير الأدلة يُعتبر **مخالفة جسيمة**.
وفي هذه الحالة، يحق للإدارة فرض العقوبات التالية حسب تقديرها:

- تحذير رسمي،
- خسارة المباراة،
- خصم النقاط المكتسبة،
- أو استبعاد كامل من البطولة،
  مع احتمال **تعليق المشاركة في مواسم لاحقة من Challengers**.

7.6 التوقيت والمسؤولية

تُذكّر الإدارة جميع اللاعبين بأن مسؤولية الإبلاغ تقع على **كلا الفريقين** وليس على الفائز فقط.
ويُعتبر تجاهل هذه الخطوات أو التأخير في تقديم الأدلة **تنازلًا عن الحق في الاعتراض**.

8. قيود الرعايات والإعلانات

8.1 عام

يُسمح للفرق واللاعبين بالمشاركة في بطولات **Call of Duty Challengers** تحت رعاية علامات تجارية معينة، بشرط أن تكون تلك الرعاية متوافقة مع **معايير Activision وFACEIT** ولا تتعارض مع القيم التنافسية أو الأخلاقية للبطولة.

جميع الرعايات والإعلانات يجب أن تلتزم بهذه القواعد، إضافةً إلى أي توجيهات إضافية تصدرها الإدارة لاحقًا.
ويحق للإدارة **رفض أو إزالة أي شعار أو راعٍ أو إعلان** في أي وقت إذا رأت أنه يتعارض مع سياسات البطولة.

8.2 الرعايات و المنتجات المحظورة

يُحظر على الفرق واللاعبين الترويج لأي من الجهات أو المنتجات التالية في أي وسيلة مرئية أو مكتوبة أو صوتية مرتبطة بالبطولة، بما في ذلك **الملابس، الصور، اللافتات، البث المباشر، حسابات التواصل الاجتماعي، أو الشعارات داخل اللعبة**:

(أ) المواد والمنتجات المحظورة قانونيًا:

- الكحول (المشروبات الروحية والبيرة والنبيذ).
- منتجات التبغ (بما في ذلك السجائر، السيجار، النيكوتين الإلكتروني، والسجائر الإلكترونية).
- المواد أو المنتجات المخدرة، بما في ذلك الماريجوانا ومشتقاتها، حتى إن كانت قانونية في بعض الولايات أو البلدان.
- الأدوية أو المواد ذات التأثير العقلي أو المنشطة ما لم تُصرّح بها جهة طبية مرخّصة رسميًا.

(ب) الخدمات أو الأنشطة المحظورة:

- المقامرة أو المراهنات أو أي خدمات تروّج للمقامرة الإلكترونية أو الرياضية.
- المواقع أو التطبيقات التي تُروّج للمحتوى الإباحي أو المواد الجنسية الصريحة.
- الخدمات السياسية أو الدينية ذات الطابع الدعائي أو الانقسامي.
- المنظمات أو الكيانات التي تروّج للعنف أو التمييز أو الكراهية على أساس العرق أو الجنس أو الدين أو الجنسية أو الميول.
- الشركات أو المنصات التي تعمل في **بيع الحسابات، التهكير، الغشّ الإلكتروني، أو بيع البرمجيات غير القانونية** المرتبطة بلعبة Call of Duty.

(ج) المنتجات المتعارضة مع مصالح Activision:

- أي منتج أو خدمة **تتنافس مباشرةً** مع منتجات أو خدمات Activision أو الشركات التابعة لها.
- الألعاب أو التطبيقات التي يُمكن اعتبارها منافسة مباشرة لـ **Call of Duty®**.
- أي راعٍ أو كيان يُصنَّف من قِبل Activision كـ **منافس تجاري مباشر**.

8.3 ملابس اللاعبين أثناء البطولات

يجب أن تكون ملابس اللاعبين والفرق أثناء الفعاليات الرسمية (سواء LAN أو بث مباشر عبر الإنترنت) **لائقة ومطابقة للمعايير المهنية**.

- يُسمح بعرض **شعار راعٍ واحد (1)** على كل كمّ من الزيّ، على ألا يتجاوز حجمه **45 ملم × 45 ملم**.
- لا يجوز أن تحتوي الملابس على **نصوص سياسية أو دينية أو إشارات مسيئة أو عبارات غير لائقة**.
- يجب تقديم التصميم النهائي للزي إلى الإدارة قبل الحدث بـ **أسبوعين على الأقل** للمراجعة والموافقة.
- يحق للإدارة أن تطلب من الفريق **تغطية أو إزالة أي شعار** تعتبره مخالفًا أو غير ملائم.

8.4 الظهور الإعلامي والرعاية أثناء البث

جميع الظهورات المرئية أو الصوتية التي تتم أثناء بث المباريات أو المقابلات الرسمية تخضع للضوابط التالية:

1. لا يجوز إظهار **علامات تجارية أو منتجات غير معتمدة** في خلفية الكاميرا أو على الشاشة أثناء المقابلات.
2. يُحظر على اللاعبين ذكر **أسماء رعاة أو منتجات** بشكل ترويجي خلال المقابلات أو البث دون موافقة مسبقة.
3. يحق للإدارة **حجب أي بث أو مقابلة أو ظهور** لا يلتزم بهذه القواعد أو يتعارض مع مصالح Activision.

8.5 الإعلانات على المنصات الرقمية

يجوز للاعبين والفرق استخدام حساباتهم على **منصات التواصل الاجتماعي** للترويج لأنفسهم أو لرعاتهم، بشرط ألا:

- تستخدم اسم أو شعار بطولة **Challengers** أو **Activision** أو **Call of Duty League** بطريقة توحي بعلاقة رسمية دون تصريح.
- تسيء إلى سمعة البطولة أو أي من شركائها.
- تتضمن محتوىً سياسيًا أو تحريضيًا أو مخالفًا للقانون.

يجوز لـ Activision أن تطلب **إزالة أي منشور أو إعلان رقمي** يخالف هذه الشروط، ويُعتبر تجاهل الطلب مخالفة رسمية.

8.6 الرعايات الشخصية (Individual Sponsorships)

يجوز للاعبين توقيع عقود رعاية شخصية مع جهات تجارية، بشرط:

- ألا تتعارض هذه العقود مع الرعايات العامة الخاصة بالبطولة أو Activision.
- أن يُقدّم اللاعب **إخطارًا خطيًا مسبقًا للإدارة** يتضمّن تفاصيل الراعي قبل استخدام شعاراته في أي محتوى متعلق بالبطولة.
- أن تلتزم جميع المواد الدعائية أو المقاطع المصوّرة بـ **الحدود الزمنية والمكانية** المقرّرة من الإدارة داخل الفعاليات الرسمية.

8.7 الرعايات المتعارضة (Conflicting Sponsorships)

في حال تداخل رعاية فريق أو لاعب مع رعاية رسمية لبطولة Challengers أو لأي حدث تابع لـ Activision، تُطبَّق القواعد التالية:

1. تُمنح الأولوية دائمًا **لرعاة Activision الرسميين**.
2. يجب على الفريق أو اللاعب **تغطية أو إزالة الشعارات المتعارضة** أثناء أي بث رسمي أو ظهور إعلامي مرتبط بالبطولة.
3. يحق للإدارة **تعليق أو سحب اعتماد الفريق أو اللاعب** إذا رفض الامتثال لذلك.

8.8 العقوبات الخاصة بمخالفات الرعاية

أي مخالفة لأحكام هذا القسم قد تؤدي إلى واحدة أو أكثر من العقوبات التالية:

- تحذير رسمي،
- غرامة مالية (في حال كانت الجائزة قابلة للسحب)،
- خصم نقاط Challengers،
- حظر مؤقت من المشاركة في البطولات القادمة،

- أو **الاستبعاد الكامل** من الموسم الجاري.

قرارات الإدارة في هذا الشأن **نهائية وملزمة لجميع الأطراف**.

9. السلوك والعقوبات

9.1 الهدف العام

تُعدّ **الروح الرياضية والنزاهة والاحترام المتبادل** من المبادئ الجوهرية في جميع فعاليات **Call of Duty Challengers**. يتوقّع من جميع المشاركين — بمن فيهم اللاعبون، المدربون، مديرو الفرق، والممثلون — أن يتصرّفوا بطريقة **تُعزّز المنافسة الشريفة** وتحافظ على صورة Activision وFACEIT ورياضة Call of Duty الإلكترونية.

أي سلوك يُعتبر مخالفًا لهذه المبادئ قد يؤدي إلى **عقوبات فورية** حسب تقدير الإدارة.

9.2 السلوك العام المطلوب

يجب على جميع المشاركين الالتزام بما يلي أثناء البطولات، سواء عبر الإنترنت أو في الفعاليات الحضورية (LAN):

1. **الاحترام الكامل** لجميع اللاعبين، المسؤولين، منظّمي الحدث، والمشاهدين.
2. **الامتثال التام** لجميع القواعد والتعليمات التي تصدر عن الإدارة.
3. **التصرّف المهني** في جميع المقابلات أو البثوث أو الاتصالات العامة.
4. **الحفاظ على هدوء السلوك** داخل مناطق اللعب وخارجها.
5. **تجنّب أي تصريحات عدوانية أو تحريضية** على وسائل التواصل الاجتماعي أو القنوات العامة.
6. الامتناع عن أي فعل من شأنه أن **يسيء لسمعة البطولة أو Activision أو المجتمع التنافسي**.

9.3 الأفعال المحظورة

يُحظر على أي لاعب أو فريق القيام بأيٍّ من الأفعال التالية في أي وقت خلال الموسم، سواء داخل اللعبة أو خارجها:

(أ) الغش أو الاحتيال (Cheating):

- استخدام برامج غشّ أو أدوات خارجية لتعديل ميكانيكيات اللعبة.

- استخدام حسابات مزيفة أو مستعارة.
- التعاون مع لاعبين آخرين بقصد التلاعب بنتائج المباريات.
- أي شكل من أشكال **التلاعب بالنتائج (Match Fixing)** أو المقامرة.

(ب) السلوك العدواني أو المسيء:

- استخدام لغة بذيئة أو إهانات عنصرية أو تمييزية.
- التهديد أو التحرّش اللفظي أو الجسدي تجاه أي لاعب أو موظف.
- التحريض على الكراهية أو العنف.
- السخرية أو الاستفزاز المتعمد أثناء أو بعد المباراة.

(ج) انتهاك خصوصية الآخرين:

- مشاركة أو نشر بيانات شخصية أو صور أو تسجيلات دون إذن صاحبها.
- تسجيل محادثات أو بثّ داخلي دون موافقة.

(د) السلوك المخالف للروح الرياضية:

- ترك المباراة عمدًا أو الانسحاب أثناء اللعب.
- المماطلة أو رفض بدء المباراة في الوقت المحدد.
- السخرية أو الاستعراض المفرط بطريقة غير رياضية.
- رفض المصافحة أو التفاعل الإيجابي بعد المباراة (في الأحداث الحضورية).

(هـ) التلاعب بالنظام أو القواعد:

- محاولة استغلال ثغرات في FACEIT أو إعدادات اللعبة.
- تعطيل خوادم اللعبة عمدًا أو التأثير على أداء المنافسين.
- تقديم معلومات مزيفة أثناء التسجيل أو التحقق.

(و) السلوك غير اللائق خارج اللعبة:

- التصرفات المسيئة أو المخلة بالآداب العامة على الإنترنت أو في الحياة الواقعية.

- نشر أو دعم محتوى يتعارض مع قيم البطولة، حتى على الحسابات الشخصية.
- الانخراط في أعمال غير قانونية قد تسيء لسمعة البطولة أو Call of Duty.

9.4 التلاعب بنتائج المباريات والمقامرة

تُعتبر أي محاولة للتلاعب بنتائج المباريات (Match Fixing) أو **المقامرة على نتائج البطولات** مخالفة جسيمة.
يشمل ذلك:

- الاتفاق مع فريق أو لاعب على نتيجة محددة.
- تلقي أموال أو مكافآت مقابل خسارة مباراة.
- المراهنة على مباريات يشارك فيها اللاعب أو فريقه مباشرة.

أي لاعب أو فريق يُثبت تورّطه في هذه الأفعال يُستبعد نهائيًا من جميع بطولات Activision وFACEIT الحالية والمستقبلية، دون استثناء.

9.5 المنشطات (Doping)

يحظر تمامًا على اللاعبين تناول أو استخدام أي **مواد منشطة أو مخدّرات** محظورة أثناء المنافسة أو قبلها، بما في ذلك:

- الأمفيتامينات والمنشطات العصبية.
- العقاقير المهدئة أو المؤثرة نفسيًا بدون وصفة طبية.
- المواد التي تمنح أداءً اصطناعيًا (مثل مشروبات أو حبوب "التركيز" غير المعتمدة).

يجوز للإدارة إجراء **فحوصات عشوائية للمشاركين في بطولات LAN** لضمان الامتثال.
أي نتيجة إيجابية تُعتبر **مخالفة جسيمة** يعاقب عليها بالاستبعاد المباشر.

9.6 الكحول والتدخين

يُمنع تمامًا:

- تناول أو حمل المشروبات الكحولية في أي موقع تابع للبطولة.
- التدخين أو استخدام السجائر الإلكترونية في مناطق اللعب أو أمام الجمهور.
- الظهور في بث مباشر أثناء حالة سكر أو تحت تأثير مواد محظورة.

9.7 العلاقات العامة ووسائل التواصل الاجتماعي

على جميع المشاركين الحفاظ على **صورة مهنية وإيجابية** على حساباتهم العامة.
يُحظر:

- توجيه الانتقادات المسيئة إلى Activision أو FACEIT أو أي جهة رسمية.
- نشر شائعات أو معلومات غير صحيحة عن البطولة.
- مشاركة محتوى يتضمن إساءة أو سخرية أو تهجّم على لاعبين آخرين.

الإدارة تملك الحق في فرض **عقوبات تأديبية** على أي منشور أو سلوك رقمي يضرّ بسمعة البطولة.

9.8 التزامات اللاعبين أثناء الفعاليات الحضورية (LAN)

يجب على اللاعبين والفرق أثناء تواجدهم في مواقع البطولة:

- الالتزام بجميع التعليمات الأمنية والصحية.
- الحضور في المواعيد المحددة لجلسات الإعلام والبث.
- التعامل مع منظّمي الحدث والموظفين باحترام تام.
- ارتداء الزي الرسمي للفريق طوال فترة المنافسة.

عدم الالتزام بهذه التعليمات قد يؤدي إلى **خصم جوائز مالية** أو **خسارة مباريات** أو **الاستبعاد الفوري** من الحدث.

9.9 الامتثال للقوانين المحلية والدولية

يتوجب على كل مشارك الالتزام بالقوانين المحلية والدولية المعمول بها في بلده أو في الدولة المستضيفة للبطولة.
أي خرق للقانون — حتى لو حدث خارج المنافسة — قد يؤدي إلى **تعليق مشاركة اللاعب أو الفريق** إلى حين انتهاء التحقيق.

9.10 مسؤولية القائد والفريق

يُعتبر **قائد الفريق ومديره** مسؤولين عن سلوك جميع أعضاء الفريق.
أي مخالفة تصدر عن أحد اللاعبين قد تُحتسب على الفريق كاملًا إذا ثبت علم الإدارة أو القائد بها دون اتخاذ إجراءات تصحيحية.

9.11 العقوبات الممكنة

وفقًا لتقدير الإدارة، يمكن فرض واحدة أو أكثر من العقوبات التالية على اللاعبين أو الفرق المخالفة:

1. **تحذير شفهي أو خطي.**
2. **خسارة خريطة أو مباراة.**
3. **خصم نقاط Challengers أو حرمان من الجائزة المالية.**

4. **إيقاف مؤقت عن المشاركة في البطولات القادمة.**

5. **الاستبعاد الكامل من الموسم الجاري.**

6. **الحرمان الدائم من بطولات Activision المستقبلية.**

تُتّخذ العقوبة بناءً على **خطورة المخالفة وتكرارها وتأثيرها** على نزاهة المنافسة.
وتُعتبر جميع قرارات الإدارة **نهائية وملزمة** ولا يمكن استئنافها إلا إذا أُتيحت آلية رسمية لذلك في إشعار لاحق.

10. الجوائز والمكافآت المالية

10.1 عام

تُمنح الجوائز المالية في بطولات **Call of Duty Challengers** وفقًا **للمراكز النهائية للفرق** في كل بطولة، كما هو محدد في هذا المستند أو في قواعد كل حدث خاص.
تُوزع الجوائز فقط بعد **التحقق من أهلية اللاعبين ومطابقة نتائجهم** وعدم وجود مخالفات للقواعد.

تحتفظ الإدارة بحقها في **تعديل مبالغ الجوائز أو إعادة توزيعها أو حجبها كليًا** في حال ارتكاب أي مخالفة من قبل الفريق أو أحد أعضائه.

10.2 شروط استحقاق الجوائز

حتى يكون اللاعب أو الفريق مؤهلاً لاستلام جائزته، يجب أن يستوفي جميع الشروط التالية:

1. **الالتزام الكامل** بجميع القواعد المنصوص عليها في هذا المستند.

2. **تقديم معلومات شخصية صحيحة**، بما في ذلك الاسم القانوني الكامل، البريد الإلكتروني، عنوان الإقامة، ورقم التعريف الضريبي (إن وجد).

3. **إكمال جميع النماذج والمستندات الضريبية المطلوبة** (مثل نموذج W-9 للمقيمين في الولايات المتحدة أو نموذج W-8BEN لغير المقيمين).

4. **تأكيد طريقة الدفع** (مثل التحويل البنكي أو PayPal) ضمن المهلة الزمنية التي تحددها الإدارة.

5. أن لا يكون اللاعب أو الفريق **قيد التحقيق أو العقوبة** وقت صرف الجوائز.

عدم الالتزام بأي من البنود أعلاه قد يؤدي إلى **تأجيل أو إلغاء استحقاق الجائزة**.

10.3 الجدول الزمني لصرف الجوائز

تقوم الإدارة بمراجعة نتائج البطولات والتحقق من الأهلية خلال مدة أقصاها:

- **ثلاثون (30) يومًا** من انتهاء البطولة.

بعد اكتمال المراجعة، يتم التواصل مع الفائزين عبر البريد الإلكتروني المسجّل في حساباتهم على FACEIT لتأكيد بيانات الدفع.
تتم عملية الصرف خلال مدة لا تتجاوز **ستين (60) يومًا** من تاريخ استلام جميع المستندات الصحيحة.

قد تختلف المدة الزمنية باختلاف المنطقة أو طريقة الدفع أو القيود القانونية في بلد الفائز.

10.4 الضرائب

يُعتبر كل لاعب مسؤولًا عن **الإفصاح عن جائزته المالية ودفع الضرائب المستحقة** في بلده أو منطقته وفقًا للقوانين المعمول بها.
قد تُحجز ضرائب من الجائزة **عند المصدر** وفق القوانين المحلية أو الدولية.

تُصدر Activision أو FACEIT الوثائق الضريبية اللازمة (إن وجدت) بعد صرف الجوائز.
ولن تتحمل الإدارة أي مسؤولية قانونية عن التزامات اللاعب أو الفريق الضريبية.

10.5 طريقة الدفع

يمكن دفع الجوائز باستخدام إحدى الوسائل التالية:

1. **التحويل البنكي الدولي (Wire Transfer)**.
2. **خدمة الدفع عبر PayPal**.
3. أي وسيلة أخرى توافق عليها الإدارة مسبقًا.

سيتم تحويل الجوائز المالية إلى **حساب القائد أو ممثل الفريق الرسمي** المسجل في النظام، ويُعتبر هذا الشخص مسؤولًا عن توزيع المبالغ على أعضاء الفريق.
ولا تتحمل Activision أو FACEIT أي التزامات تجاه النزاعات الداخلية بين أعضاء الفريق حول توزيع الجائزة.

10.6 الجوائز العينية أو الإضافية

يجوز للإدارة، حسب تقديرها، تقديم **جوائز عينية** (مثل معدات ألعاب، أجهزة تحكم، أو منتجات دعائية) إلى الفائزين أو المشاركين.
ولا يجوز استبدال هذه الجوائز **بمبالغ مالية** أو تحويلها إلى طرف آخر إلا بموافقة خطية من الإدارة.

10.7 حجب الجوائز والعقوبات المالية

تحتفظ الإدارة بالحق في **حجب أو خصم الجائزة المالية** في الحالات التالية:

1. إذا خالف اللاعب أو الفريق أيًا من القواعد الواردة في هذا المستند.
2. إذا ثبت أن اللاعب استخدم **أساليب غش أو تلاعب بنتائج المباريات**.
3. إذا قدّم اللاعب معلومات مزيفة أو ناقصة أثناء التسجيل أو التحقق.

4. إذا فشل في تقديم المستندات المطلوبة ضمن المدة الزمنية المحددة.

5. إذا كانت الجائزة خاضعة لتجميد قانوني أو إداري في بلده.

وفي حال كانت الجائزة قد صُرفت بالفعل قبل اكتشاف المخالفة، يحق لـ Activision استرداد قيمتها الكاملة أو خصمها من الجوائز المستقبلية.

10.8 نزاعات الجوائز

في حال نشأ خلاف حول استحقاق جائزة مالية أو قيمتها أو طريقة صرفها، تُحال المسألة إلى **الإدارة أو الجهة القانونية التابعة لـ Activision** للفصل فيها.
ويُعتبر قرارها **نهائيًا وملزمًا** لجميع الأطراف.

لن يُقبل أي اعتراض بعد مرور **تسعين (90) يومًا** من تاريخ صرف الجائزة أو الإخطار بنتيجتها.

10.9 الجوائز الخاصة بالبطولات الدولية

في حال شارك اللاعبون في بطولات خارج بلدانهم الأصلية، فقد يتم تحويل الجوائز **بالعملة المحلية أو بالدولار الأمريكي (USD)** حسب سياسة FACEIT في المنطقة.
قد تخضع التحويلات الدولية إلى **رسوم معاملات أو تحويلات مصرفية** لا تتحمل Activision أو الإدارة مسؤوليتها.

11. الإجراءات التأديبية

11.1 السلطة والانضباط

تتمتع **الإدارة** (Activision وFACEIT) بسلطة كاملة في تطبيق العقوبات التأديبية ضد أي لاعب أو فريق يخالف القواعد المنصوص عليها في هذه الوثيقة أو أي لوائح إضافية تصدر لاحقًا.

جميع القرارات المتعلقة بالإجراءات التأديبية **تخضع لتقدير الإدارة المطلق**، وتهدف إلى حماية **نزاهة المنافسة** وصورة البطولة العامة.

11.2 أنواع العقوبات

يجوز للإدارة فرض واحدة أو أكثر من العقوبات التالية بناءً على **خطورة المخالفة** و**سجل اللاعب أو الفريق** و**الظروف المحيطة**:

1. **تحذير شفهي أو خطي.**

2. **خسارة جولة أو خريطة محددة.**

3. **خسارة مباراة كاملة.**
4. **خصم نقاط Challengers المكتسبة.**
5. **مصادرة الجائزة المالية كليًا أو جزئيًا.**
6. **تعليق مؤقت** من المشاركة في بطولات محددة أو مستقبلية.
7. **استبعاد كامل من الموسم الحالي.**
8. **الحرمان الدائم من جميع بطولات Activision وFACEIT المستقبلية.**
9. **إبطال نتائج الفريق بالكامل** في البطولة الحالية.
10. **منع القائد أو المدرب من إدارة الفرق مستقبلاً.**

يجوز للإدارة دمج أكثر من إجراء تأديبي إذا اقتضت الضرورة، أو تخفيف العقوبة في حال وجود ظروف مخفّفة موثقة.

11.3 الأسس التي تستوجب العقوبات

تُتخذ الإجراءات التأديبية في حال وقوع أي من الأفعال التالية:

1. **مخالفة القواعد العامة** أو التعليمات التنظيمية.
2. **سلوك غير رياضي أو عدواني** أثناء المنافسة أو على المنصات العامة.
3. **استخدام برامج أو أدوات غشّ أو ثغرات في اللعبة.**
4. **التلاعب بنتائج المباريات** أو المقامرة عليها.
5. **تقديم بيانات أو وثائق مزيفة** للإدارة.
6. **التشهير أو الإساءة العلنية** إلى Activision أو FACEIT أو البطولة أو أحد المشاركين.
7. **عدم الامتثال لتعليمات الحكّام أو المنظمين.**
8. **عدم حضور المباريات أو التأخير المفرط دون مبرر.**
9. **إتلاف الممتلكات أو المعدات** أثناء الفعاليات الحضورية (LAN).
10. **نشر محتوى غير لائق أو عنيف** عبر وسائل التواصل الاجتماعي أثناء الموسم.

11.4 مسؤولية القائد والفريق

يُعتبر **قائد الفريق ومديره** مسؤولين تضامنيًا عن جميع تصرفات أعضاء الفريق.
وفي حال ارتكب أحد اللاعبين مخالفة جسيمة، يجوز فرض العقوبة على الفريق بأكمله إن ثبت علم القائد بها وعدم اتخاذه أي إجراء تصحيحي.

11.5 التحقيقات

(أ) آلية التحقيق:

يجوز للإدارة فتح **تحقيق رسمي** في أي وقت عند الاشتباه بوقوع مخالفة أو تلقي بلاغ موثوق.
يشمل التحقيق جمع الأدلة من:

- لقطات الشاشة أو الفيديو (VODs).
- تقارير الحكّام والمشرفين.
- السجلات الرسمية في نظام FACEIT.
- إفادات الفرق أو الأطراف المعنية.

(ب) التعاون الإلزامي:

يجب على جميع المشاركين التعاون الكامل مع أي تحقيق رسمي، بما في ذلك تقديم الأدلة أو الشهادات المطلوبة.
رفض التعاون أو محاولة تضليل التحقيق يُعتبر **مخالفة إضافية** قد تؤدي إلى **استبعاد فوري**.

11.6 الشكاوى الرسمية

يجوز لأي لاعب أو فريق تقديم **شكوى رسمية مكتوبة** إلى الإدارة بشأن سلوك لاعب آخر أو فريق منافس خلال مدة لا تتجاوز **أربعٍ وعشرين (24) ساعة** من وقوع الحادثة.
يجب أن تتضمن الشكوى:

- وصفًا تفصيليًا للحادثة،
- الأدلة الداعمة،
- وأسماء الشهود إن وُجدوا.

تحتفظ الإدارة بالحق في **رفض أي شكوى غير مدعومة بأدلة كافية** أو مقدّمة بعد انتهاء المهلة المحددة.

11.7 قرارات الإدارة

تُراجع الإدارة جميع الأدلة المقدَّمة وتتخذ قرارها النهائي **بناءً على التقدير الموضوعي والعدالة التنافسية**.
قرارات الإدارة **نهائية وملزمة** لجميع المشاركين، ولا يمكن استئنافها إلا إذا نصّت اللوائح الرسمية على آلية استئناف خاصة بذلك الحدث.

11.8 العقوبات التراكمية

في حال تكرار المخالفات من اللاعب نفسه أو الفريق ذاته خلال الموسم أو في مواسم متتالية، تُعتبر المخالفة الجديدة **مشددّة** ويجوز أن تؤدي إلى:

- **مضاعفة العقوبة المالية أو التأديبية.**
- **استبعاد دائم** من جميع بطولات Challengers المستقبلية.

11.9 الإعلانات العامة للعقوبات

يجوز لـ **Activision أو FACEIT**، وفق تقديرها، الإعلان علنًا عن أسماء الفرق أو اللاعبين الذين فُرضت عليهم عقوبات تأديبية جسيمة، وذلك حفاظًا على **شفافية المنافسة وثقة الجمهور**.

ومع ذلك، تحتفظ الإدارة بحق **عدم الكشف عن تفاصيل التحقيقات أو الأدلة** حفاظًا على الخصوصية القانونية.

11.10 إعادة التأهيل (Reinstatement)

يحق للإدارة — بعد مرور فترة زمنية مناسبة — النظر في **إعادة تأهيل لاعب أو فريق** سبق استبعاده، بناءً على سلوكه خلال فترة الإيقاف والتزامه بشروط الإصلاح.
لا تُعتبر إعادة التأهيل حقًا مكتسبًا، بل **امتيازًا يخضع لتقدير Activision الكامل**.

12. القيود على المسؤولية وإخلاء المسؤولية العامة

12.1 عام

يُشارك جميع اللاعبين والفرق والمنظمات في بطولات **Call of Duty Challengers** على مسؤوليتهم الخاصة.
تُقرّ الأطراف المشاركة بأن المنافسة تنطوي بطبيعتها على **مخاطر تقنية وتنظيمية ومادية**، وتوافق على عدم تحميل **Activision أو FACEIT أو الشركات التابعة لهما** أي مسؤولية عن الأضرار أو الخسائر الناجمة عن المشاركة في البطولة.

12.2 عدم المسؤولية عن الأضرار

إلى أقصى حد يسمح به القانون، لا تتحمل Activision أو FACEIT أو أي من فروعها أو شركائهم أو موظفيهم أو وكلائهم المسؤولية عن أي من الأمور التالية:

1. **أي أضرار غير مباشرة أو تبعية أو عرضية** (بما في ذلك فقدان الأرباح أو الإيرادات أو البيانات أو السمعة).
2. **تعطّل أو فشل تقني** في أنظمة الشبكة أو الإنترنت أو الخوادم أو المعدات.
3. **أخطاء بشرية أو تنظيمية** أثناء إدارة الحدث أو البث أو التسجيل.
4. **تأجيل أو إلغاء الفعاليات** لأسباب خارجة عن الإرادة (مثل القوة القاهرة، أو الأعطال التقنية العامة).
5. **إصابات جسدية أو أضرار مادية** قد تحدث أثناء السفر أو المشاركة في البطولات الحضورية.
6. **مشاكل قانونية أو ضريبية** تتعلق باستلام الجوائز أو تحويلها.

ويُعتبر اشتراك اللاعب أو الفريق في أي حدث بمثابة **تنازل صريح عن حقه في المطالبة بأي تعويض أو دعوى ضد Activision أو FACEIT** بسبب أي من الحالات المذكورة أعلاه.

12.3 القوة القاهرة (Force Majeure)

لن تتحمل الإدارة أو Activision أي مسؤولية في حال فشلها في تنفيذ التزاماتها بموجب هذه القواعد نتيجة **ظروف خارجة عن السيطرة**، بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر:

- الكوارث الطبيعية (الزلازل، الفيضانات، العواصف).
- أعمال الحرب أو الإرهاب أو الشغب أو العصيان المدني.
- الحرائق أو انقطاع الكهرباء أو الأعطال التقنية الواسعة.
- الأوبئة أو القرارات الحكومية أو إغلاق الحدود أو القيود على السفر.
- توقف خدمات الإنترنت أو المنصات الشريكة.

في هذه الحالات، يحق للإدارة **تأجيل أو تعديل أو إلغاء الحدث كليًا أو جزئيًا** دون أي التزام بدفع تعويضات.

12.4 عدم الضمان

تُقدَّم جميع خدمات البطولة والمنصات ذات الصلة (بما في ذلك FACEIT) **"كما هي" (As Is)** دون أي ضمان صريح أو ضمني من أي نوع، بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر:

- ضمانات القابلية للتسويق أو الملاءمة لغرض معين أو خلو النظام من الأخطاء أو الأعطال.
- أو استمرار التشغيل دون انقطاع أو استقرار أداء الشبكة.

12.5 مسؤولية السفر والإقامة

يتحمل اللاعبون والفرق مسؤولية **ترتيبات السفر والإقامة** الخاصة بهم في بطولات LAN، ما لم تنص القواعد الخاصة بالحدث على خلاف ذلك.
ولا تتحمل Activision أو FACEIT أي مسؤولية عن:

- فقدان الأمتعة أو الممتلكات الشخصية.
- التأخيرات الجوية أو مشكلات التأشيرات.
- الحوادث أثناء التنقل من أو إلى موقع الحدث.

12.6 حدود التعويض المالي

في حال ثبوت أي مسؤولية قانونية على Activision أو FACEIT، لأي سبب كان، فإن أقصى مبلغ يمكن المطالبة به **لن يتجاوز قيمة الجائزة المالية** التي حصل عليها اللاعب أو الفريق في البطولة المعنية.
ويُعتبر هذا الحدّ **نهائيًا وغير قابل للزيادة أو الاستثناء**.

12.7 إخلاء مسؤولية عن المحتوى والبث

توافق الفرق واللاعبون على أن Activision وFACEIT **ليسا مسؤولين عن أي محتوى يُبث أو يُنشر من قِبل اللاعبين أو الأطراف الخارجية** (مثل البث الشخصي أو اللقطات المجمّعة من طرف ثالث).
ولا تتحمل الإدارة مسؤولية أي استخدام لاحق لهذا المحتوى على الإنترنت أو وسائل التواصل الاجتماعي.

12.8 التنازل عن الدعاوى الجماعية

يُقرّ جميع المشاركين بأنهم **يتنازلون صراحةً عن حقهم في رفع أي دعوى جماعية أو مشتركة** ضد Activision أو FACEIT أو أي من الجهات التابعة لهما، سواء داخل الولايات المتحدة أو خارجها، فيما يتعلق بأي نزاع أو مطالبة ناشئة عن المشاركة في البطولة.

ويُسمح فقط **بالتحكيم الفردي** كما هو مبيّن في **القسم 14 (حل النزاعات)**.

13. منح الحقوق

13.1 منح الحقوق العامة

بالمشاركة في أي بطولة أو حدث ضمن **Call of Duty Challengers**، فإن كل لاعب أو فريق أو مشارك يمنح بموجب هذا الوثيقة لـ **Activision Publishing, Inc.**، وشركاتها التابعة، وشركائها المعتمدين، وشركة **FACEIT** (ويُشار إليهم مجتمعين بـ "الجهات المرخَّص لها") الحقوق التالية **دون قيد أو مقابل مالي إضافي**:

1. **حق غير حصري، دائم، لا رجعة فيه، عالمي النطاق، وقابل الترخيص للغير** لاستخدام اسم المشارك، صورته، صوته، سيرته، لقبه، العلامة التجارية لفريقه، وسائر عناصر هويته الشخصية في أي مواد ترويجية أو إعلامية أو تسويقية مرتبطة بالبطولة أو ألعاب Call of Duty.

2. حق تسجيل وبث جميع مباريات البطولة وفعالياتها ولقاءاتها ومحتوياتها على الهواء مباشرة أو عبر أي وسيلة رقمية أو تلفزيونية أو إلكترونية.

3. حق استخدام هذه التسجيلات أو الصور أو المقاطع في **الإعلانات، المقاطع الترويجية، الوثائقيات، إعادة البث، المقالات، المواد التعليمية، أو أي محتوى وسائطي أو تفاعلي**، سواء على الإنترنت أو خارجه.

4. حق تعديل أو دمج أو اقتباس هذه المواد بأي شكل دون الحاجة لموافقة إضافية من المشاركين.

13.2 الملكية الفكرية

جميع **الحقوق والعناوين والمصالح الفكرية** المرتبطة بـ:

- لعبة *Call of Duty*®،
- شعار اللعبة أو السلسلة،
- أسماء البطولات (بما في ذلك "Call of Duty Challengers" و"Call of Duty League")،
- المواد الدعائية والإنتاجية،
  هي ملك حصري لـ **Activision Publishing, Inc.**، ولا يجوز لأي مشارك أو طرف ثالث استخدامها أو إعادة إنتاجها دون موافقة كتابية مسبقة من Activision.

لا تمنح المشاركة في البطولة أي حقوق ملكية فكرية أو تجارية للمشاركين سوى حق الاستخدام المحدود **للإشارة إلى مشاركتهم فقط** بطريقة غير تجارية.

13.3 القيود على الاستخدام

يحظر على المشاركين أو الفرق أو المنظمات القيام بأي مما يلي دون إذن خطي من Activision:

1. استخدام اسم أو شعار "Call of Duty Challengers" أو "Call of Duty League" في الإعلانات التجارية أو حملات الرعاية أو المبيعات.
2. بيع أو توزيع أو ترخيص أي منتجات أو مواد دعائية **تحمل اسم البطولة أو علاماتها التجارية**.
3. بث أو إعادة نشر لقطات من المباريات الرسمية أو محتوى البث الحي إلا ضمن الشروط المصرح بها من الإدارة.
4. إنشاء محتوى يوحي بعلاقة تجارية أو رعاية رسمية من Activision دون تصريح مكتوب.

أي استخدام غير مصرح به يُعتبر **انتهاكًا لحقوق الملكية الفكرية** ويخضع للملاحقة القانونية وفقًا للقوانين المحلية والدولية.

13.4 حقوق المحتوى المنشأ من قبل اللاعبين

يُسمح للاعبين والفرق بإنشاء ونشر **محتوى رقمي** (مثل مقاطع البث الشخصي أو المقاطع الترفيهية) استنادًا إلى مشاركتهم في البطولات، بشرط:

1. ألا يتضمن المحتوى **إساءة أو تشويهًا** لسمعة Activision أو FACEIT أو المشاركين الآخرين.
2. ألا يحتوي على أي **مواد سرية أو خاصة** تتعلق بالبطولة أو بالإدارة الداخلية.
3. ألا يتم استخدامها **بشكل تجاري مباشر** (مثل بيع المقاطع أو ترخيصها).
4. أن يلتزم المحتوى بجميع **إرشادات المجتمع الخاصة بـ Call of Duty** وسياسات حقوق النشر الخاصة بـ Activision.

تحتفظ Activision بالحق في **طلب إزالة أي محتوى** يخالف هذه الشروط في أي وقت، ويجب على اللاعب أو الفريق الالتزام الفوري بذلك.

13.5 حقوق البث والتوزيع

تحتفظ Activision وFACEIT بالحق الحصري في:

1. **بث وإنتاج وتوزيع جميع فعاليات Call of Duty Challengers** عبر أي وسيلة إعلامية، بما في ذلك البث التلفزيوني، الإنترنت، المنصات التفاعلية، أو القنوات الرقمية.
2. اختيار المذيعين والمعلقين وشركاء الإنتاج.
3. تحديد هوية الجهات التي يحق لها استخدام أو إعادة نشر المحتوى الإعلامي للبطولة.

ولا يجوز لأي فريق أو لاعب بث المباريات أو إعادة عرضها **بغرض تجاري أو دعائي** إلا بعد الحصول على تصريح رسمي مسبق.

13.6 عدم التعويض الإضافي

يُقر المشاركون بأن مشاركتهم في البطولة ومنحهم للحقوق المبيّنة أعلاه لا تمنحهم أي **حق في تعويض إضافي** مادي أو معنوي.
ويُعتبر اشتراكهم في الحدث موافقة صريحة على استخدام أسمائهم وصورهم ومقاطعهم في جميع الوسائط الإعلامية الخاصة بالبطولة **دون مقابل**.

13.7 التزامات الفرق تجاه الملكية الفكرية

يتحمل كل فريق مسؤولية التأكد من أن:

- شعاراته، وألوانه، وملابسه الموحدة لا تنتهك حقوق ملكية فكرية لأي طرف ثالث.
- جميع التصاميم أو العلامات التجارية المستخدمة مملوكة قانونيًا للفريق أو مرخّص باستخدامها.

في حال اكتشاف أي انتهاك، يحق للإدارة طلب **تغيير الهوية البصرية للفريق فورًا**، وقد تفرض عقوبات أو تمنع الفريق من الظهور العام حتى تسوية المسألة.

14. حلّ النزاعات

14.1 اتفاق التحكيم الإلزامي

بالموافقة على هذه القواعد والمشاركة في أي بطولة ضمن سلسلة **Call of Duty Challengers**، يوافق جميع المشاركين على أن **أي نزاع أو خلاف أو مطالبة** تنشأ عن أو تتعلق بـ:

- هذه القواعد، أو
- المشاركة في البطولة، أو
- أي قرارات تنظيمية أو تأديبية صادرة عن Activision أو FACEIT،

يُحال حصريًا إلى **التحكيم الفردي الإلزامي** وفقًا للإجراءات الموضحة أدناه، **بدلًا من اللجوء إلى المحاكم**.

ويُعتبر هذا البند **ملزمًا قانونيًا** ويشكّل تنازلًا صريحًا عن الحق في رفع دعاوى أمام المحاكم أو المشاركة في دعاوى جماعية.

14.2 الجهة المسؤولة عن التحكيم

تُجرى إجراءات التحكيم وفقًا لقواعد **جمعية التحكيم الأمريكية (AAA)** أو أي هيئة تحكيم أخرى توافق عليها Activision.
وفي حال كان المشارك مقيمًا خارج الولايات المتحدة، يمكن أن تُجرى الإجراءات من خلال هيئة تحكيم دولية معترف بها مثل **المركز الدولي لتسوية المنازعات (ICDR)** أو **محكمة التحكيم الدولية في لندن (LCIA)**.

لغة التحكيم هي **اللغة الإنجليزية**، ويجوز تقديم ترجمات مصدّقة عند الطلب.

14.3 نطاق التحكيم

يشمل التحكيم جميع أنواع النزاعات، بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر:

1. المطالبات المتعلقة بخرق هذه القواعد أو تفسيرها.
2. المطالبات الناتجة عن قرارات إدارية أو تأديبية.
3. النزاعات حول الجوائز أو المدفوعات أو الحقوق القانونية.
4. المطالبات بالتعويض عن الأضرار أو الإساءات أو الت diffamation (التشهير).

ولا يشمل هذا البند الدعاوى المتعلقة بانتهاك حقوق الملكية الفكرية الخاصة بـ Activision أو FACEIT، إذ يجوز لهما رفعها مباشرة أمام المحاكم المختصة.

14.4 آلية التحكيم

1. يجب على الطرف الراغب في رفع النزاع إرسال **إشعار خطي رسمي بالنزاع** إلى Activision خلال مدة لا تتجاوز **ستين (60) يومًا** من وقوع الحدث محل الخلاف.
    - يجب أن يتضمن الإشعار: الاسم الكامل، تفاصيل النزاع، الأدلة المساندة، والمطالبة المطلوبة.
    - تُرسل الإشعارات إلى العنوان القانوني المخصّص لدى Activision.
2. إذا لم تُحل المسألة وديًا خلال **ثلاثين (30) يومًا** من استلام الإشعار، يمكن للطرف تقديم طلب رسمي للتحكيم.
3. يُعيّن **محكّم واحد مستقل ومحايد** يتفق عليه الطرفان.
    - في حال فشل الطرفين في الاتفاق خلال (15) يومًا، تقوم الجهة التحكيمية بتعيين المحكّم وفق لوائحها.

4. تُعقد جلسات التحكيم عبر الإنترنت أو في موقع تحدده الهيئة التحكيمية بما يتناسب مع مكان إقامة المشارك.

5. يُصدر المحكّم قراره النهائي **كتابيًا ومسببًا**، ويكون **ملزمًا ونهائيًا** للطرفين.

14.5 الرسوم والتكاليف

يتحمل كل طرف **تكاليفه القانونية الخاصة** (مثل أتعاب المحامين أو تكاليف جمع الأدلة).
وتتحمل Activision رسوم التحكيم الإدارية في الحالات التالية:

- إذا كان المشارك **فردًا غير تجاري**، وقدم مطالبة بحسن نية لا تتجاوز قيمتها **10,000 دولار أمريكي**.

في الحالات الأخرى، تُوزع التكاليف بالتساوي أو حسب قرار المحكّم.

14.6 مكان التحكيم والقانون الحاكم

- يُجرى التحكيم داخل **ولاية كاليفورنيا، الولايات المتحدة الأمريكية**، ما لم يتم الاتفاق على غير ذلك.
- يخضع هذا الاتفاق وجميع النزاعات للقوانين السارية في **ولاية كاليفورنيا** دون اعتبار تضارب القوانين.
- بالنسبة للمشاركين المقيمين خارج الولايات المتحدة، يجوز تطبيق قوانين الدولة المضيفة بالقدر الذي لا يتعارض مع أحكام هذا الاتفاق.

14.7 التنازل عن الدعاوى الجماعية

يوافق جميع المشاركين صراحةً على أن:

> "لا يجوز لأي طرف رفع دعوى جماعية أو تمثيلية أو المشاركة فيها أو السعي للحصول على تعويضات جماعية ضد Activision أو FACEIT أو أي من الجهات التابعة لهما."

ويُسمح فقط **بالتحكيم الفردي** لكل مطالبة على حدة.

إذا قررت محكمة أو هيئة تحكيم أن هذا البند غير قابل للتطبيق، فإن جميع المطالبات الجماعية تُفصل وتُحال إلى المحاكم المختصة في ولاية كاليفورنيا.

14.8 التنازل عن المحاكمة أمام هيئة محلفين

في حال لم يُمكن حل النزاع عن طريق التحكيم لأي سبب قانوني، يتنازل جميع الأطراف صراحةً عن **حقهم في المحاكمة أمام هيئة محلفين**، وتُحسم القضية أمام قاضٍ فقط.

14.9 إمكانية الفصل

إذا تقرر أن أي بند من هذا القسم (أو أي جزء منه) غير صالح أو غير قابل للتنفيذ، فإن بقية البنود تظل **صحيحة وسارية المفعول بالكامل**، وتُفسّر بما يحقق الغرض المقصود بأقرب شكل ممكن.

14.10 استمرار الصلاحية

تظل أحكام هذا القسم **سارية بعد انتهاء أو إلغاء المشاركة** في البطولة، وتشمل جميع النزاعات المستقبلية المتعلقة بأي موسم من مواسم Call of Duty Challengers.

14.11 التفسير النهائي

يُعتبر تفسير Activision أو FACEIT لأي بند من هذه القواعد أو هذا القسم **نهائيًا وملزمًا** لجميع الأطراف، ما لم يُصدر المحكّم قرارًا مخالفًا لذلك.