



Championnat Brawl Stars

Règlement du tournoi

1. Compréhension générale du règlement

5

1.1. Droits

5

1.2. Prix	5
1.3. Organismes	6
1.3.1 Administration du tournoi	6
1.4. Version du jeu	6
1.4.1 Mise à jour	6
1.5. Modification des règles	6
1.6. Confidentialité	6
1.7. Alcool et autres substances psychoactives	6
1.8. Conditions de participation et restrictions	7
1.8.1 Taille de l'équipe et règles de sélection	7
1.8.1.1 Capitaine d'équipe	8
1.8.1.2 Propriété des places	8
1.8.1.3 Nom d'équipe	8
1.8.2 Noms, symboles et sponsors	8
1.8.3 Utilisation de faux comptes	9
1.8.4 Changement de compte	9
1.8.5 Refus de participation	9
2. Tournoi	9
2.1 Communication avec l'administration du tournoi	9
2.2 Régions	9
2.2.1 Conditions de résidence	10
2.2.1.1 Justificatif de domicile pour les joueurs de plus de 18 ans	10
2.2.1.2 Justificatif de domicile pour les joueurs de moins de 18 ans	10
2.2.2 Changement de résidence entre les tournois	10
2.2.3 Systèmes de points régionaux des qualifications régionales en ligne	10
2.2.3.1 Déplacement de la région Corée et ajout de la Chine	11
2.2.4 Système de point des finales mensuelles	11
2.3 Formats des matchs	12
2.3.1 En une manche (best of 1)	12
2.3.2 En trois manches (best of 3)	12
2.3.3 En cinq manches (best of 5)	12
2.4 Cartes	13
2.5 Défi du championnat	13

Qualification régionale en ligne ESL Play	13
2.6.1 Règles de participation à la qualification régionale ESL Play	15
2.7 Finales mensuelles (événements mondiaux)	15
2.7.1 Présence à la journée médias	15
2.7.2 Horaires	15
2.7.3 Calendrier	16
2.7.4 Répartition des prix des finales mensuelles	16
2.7.5 Brawlers interdits des finales mensuelles	16
2.7.6 Obligations concernant le défi du championnat et les finales mensuelles	17
2.8 Finale des mondiaux	17
2.8.1 Répartition du prix	17
2.9 Seeding	17
2.10 Modifications d'un match	17
2.11 Préparations au jeu	17
2.11.1 Absence et non-présentation	18
2.11.2 Résultats	18
2.11.2.1 Égalité lors des qualifications régionales en ligne	18
2.11.3 Abandon ou forfait	18
2.11.4 Captures d'écran	18
2.11.5 Médias de matchs	18
2.11.6 Définition d'un média de match	19
2.11.7 Diffusion et streaming	19
2.11.7.1 Spectateurs	19
2.11.8 Remplacements	19
2.12 Problèmes techniques	19
2.13 Format de la finale mensuelle en ligne et changements apportés aux qualifications	20
2.13.1 Équipes qualifiées	20
2.13.2 Changements apportés aux qualifications	20
2.13.3 Programme de diffusion :	20
2.13.4 Liste des prix et distribution des points pour les finales mensuelles en ligne	21
3. Code de conduite	21
3.1 Comportement sportif	21
3.1.1 Manque de fair-play	21

3.2 Collusion	21
3.3 Intégrité sportive	22
3.4 Piratage	22
3.5 Exploitation de bugs	22
3.6 Déconnexion volontaire	22
3.7 Discrétion du championnat Brawl Stars	22
3.8 Insultes et propos haineux	22
3.9 Comportement perturbateur et insultes	23
3.10 Comportement agressif ou grossier	23
3.11 Perturbations dans le studio	23
3.12 Communications non autorisées	23
3.13 Tenue vestimentaire	23
3.14 Identité	24
3.15 Comportement non professionnel	24
3.15.1 Responsabilité	24
3.15.2 Harcèlement	24
3.15.3 Harcèlement sexuel	24
3.15.4 Discrimination et dénigrement	24
3.15.5 Déclarations concernant le championnat Brawl Stars, Supercell et Brawl Stars	24
3.15.6 Divulgence d'informations sans autorisation	25
3.15.7 Enquête sur le comportement des joueurs	25
3.15.8 Activité criminelle	25
3.15.9 Conduite immorale	25
3.15.10 Confidentialité	25
3.15.11 Corruption	25
3.15.12 Débauchage	25
3.15.13 Cadeaux	26
3.15.14 Non-conformité	26
3.15.15 Trucage de parties	26
3.15.16 Documentation ou autres demandes	26
3.15.17 Association avec les jeux d'argent	26
3.16 Sanctions	26
3.17 Droit de publication	27

3.18 Parrainages	27
3.19 Appareils	27
4. Communication et assistance	28
4.1 Assistance	28
4.2 Administrateurs	28
4.3 Triche	28
4.3.1 DDoS	28
4.3.2 Trucage de parties	28
4.3.3 Logiciel ou matériel	28
4.4 Disqualification	28
5. Catalogue des points de pénalité	28
5.1 Amendes	30
6. Conditions d'utilisation	30

1. Compréhension générale du règlement

Le règlement qui suit est un guide valable à toutes les étapes du tournoi. Les administrateurs se réservent le droit de procéder à des modifications du règlement, avec ou sans préavis aux joueurs. Les administrateurs ont toute autorité pour trancher l'ensemble des questions et litiges qui peuvent survenir et qui n'apparaissent pas dans ce règlement.

1.1. Droits

Tous les droits de diffusion de la ligue sont détenus par Supercell. Ceci inclut, sans s'y limiter : les vidéos en streaming, les diffusions télévisées, les streamings sur SHOUTcast, les replays, les démos et les bots de scores en direct.

1.2. Prix

Tous les prix de récompenses seront versés au plus tard 90 jours après les finales mensuelles. Si une équipe ou un joueur a fourni des informations de paiement incorrectes, les gains ne seront pas versés tant que ces informations n'auront pas été corrigées.

1.3. Organismes

Les qualifications régionales en ligne et les finales mensuelles du championnat Brawl Stars sont organisées au nom de Supercell Oy par :

ESL Gaming Polska sp. z o.o.
ul. Żeliwna 38, 40-599 Katowice
NIP : 525-24-78-330
REGON : 142403601
KRS : 0000356059

1.3.1 Administration du tournoi

L'administration du tournoi (aussi appelée les administrateurs) sont des employés d'ESL Gaming Polska Sp. z o.o. et de Supercell Oy.

1.4. Version du jeu

Afin de participer aux tournois organisés par l'administration du tournoi, tous les joueurs doivent installer la toute dernière version du jeu. Les mises à jour doivent être installées avant le début du tournoi.

1.4.1 Mise à jour

Tous les matchs en ligne seront joués sur la version du jeu disponible sur les serveurs au moment du match. Tous les matchs en présentiel seront joués sur le serveur et les appareils seront fournis par les administrateurs.

1.5. Modification des règles

Les administrateurs se réservent le droit de réviser, supprimer ou bien modifier les règles énoncées dans ce règlement, même sans préavis. Les administrateurs se réservent également le droit de trancher les questions qui ne sont pas explicitement couvertes par le présent règlement, ou même de prendre des décisions allant à l'encontre du présent règlement dans certaines situations critiques, afin de préserver l'équité et l'esprit sportif de la compétition.

1.6. Confidentialité

Le contenu des réclamations, des tickets d'assistance, des discussions ou de toute autre communication avec les administrateurs est considéré comme strictement confidentiel. La publication de ces communications est interdite sans autorisation préalable écrite des administrateurs.

1.7. Alcool et autres substances psychoactives

Jouer un match, que ce soit en ligne ou en présentiel, sous l'influence de l'alcool ou d'autres substances psychoactives, est strictement interdit et peut entraîner de lourdes sanctions.

1.8. Conditions de participation et restrictions

Pour participer à des tournois organisés par ESL, les conditions suivantes doivent être respectées :

- Tous les joueurs doivent disposer de documents de voyage valides (y compris les passeports) avant leur participation.
- L'administration du tournoi se chargera des réservations d'hôtel et d'avion, des navettes dans le pays d'accueil du tournoi et des invitations officielles au tournoi pour tous les joueurs participant aux événements en présentiel.
- Les joueurs sont entièrement responsables de l'obtention des visas dont ils peuvent avoir besoin pour entrer dans le pays accueillant les tournois en présentiel. Au besoin, l'administration du tournoi pourra donner des conseils concernant la procédure de demande de visa.
- Tous les joueurs doivent être âgés d'au moins 16 ans le jour des qualifications régionales en ligne.
- Pour pouvoir participer aux tournois en présentiel, les joueurs de moins de 18 ans devront fournir un document d'autorisation signé par un parent ou un tuteur légal. L'administration du tournoi fournira un modèle du document aux participants.
- Tous les joueurs doivent être enregistrés sur la plateforme ESL Play.
- Tous les joueurs doivent disposer d'un compte Brawl Stars et d'un compte Supercell ID associé.
- Tous les joueurs doivent avoir obtenu le maximum de 15 victoires lors du tout dernier défi du championnat en jeu pour participer à la qualification régionale en ligne du mois. La seule exception à cette règle est lors des finales mensuelles, telles que décrites dans la section 2.7.6.

Si vous ne répondez pas à ces conditions, vous serez considéré comme inéligible.

Si une équipe ne satisfaisant pas aux conditions se qualifie via ce tournoi, elle perdra sa place en qualification et l'équipe qualifiée suivante la remplacera.

Seuls les joueurs ayant remporté 15 victoires et subi au maximum 3 défaites dans le défi du championnat seront qualifiés pour les qualifications régionales en ligne. Une équipe possédant des joueurs inéligibles ne pourra pas s'inscrire à la coupe de qualification régionale en ligne. Les joueurs éligibles sont autorisés à former librement leurs équipes pour les qualifications régionales en ligne. Ils n'ont pas d'obligation de participer avec la même composition d'équipe que pour le défi du championnat. Une fois que l'équipe a reçu des points de rang pour la finale des mondiaux, les règles de sélection commencent à s'appliquer et toute modification de la sélection peut entraîner la perte de points de rang.

1.8.1 Taille de l'équipe et règles de sélection

Une équipe peut être composée de 3 ou 4 joueurs, mais il est fortement conseillé de sélectionner 4 joueurs, à la fois pour préserver le caractère compétitif et la stabilité de l'équipe.

Une fois que l'équipe a obtenu des points de rang, les règles de sélection commencent à s'appliquer :

- Les équipes ne peuvent ajouter qu'un seul joueur par demi-saison :
 - du 19 janvier au 31 mai ;
 - du 1^{er} juin au 3 octobre.
- Les équipes peuvent renvoyer des joueurs à tout moment, mais toute équipe doit être constituée de deux joueurs minimum, et ce, même entre deux tournois.
- Si une équipe ne procède à aucun changement pendant la première demi-saison, **ses droits de modification de sélection ne sont pas reportés à la deuxième demi-saison.** Elle ne pourra effectuer qu'un seul changement lors de la deuxième demi-saison.

- Si une équipe compte 4 joueurs et souhaite ajouter un nouveau joueur, elle devra d'abord en supprimer un.
- Si une équipe compte 3 joueurs et souhaite en supprimer un, elle devra en ajouter un autre immédiatement après.
- De telles demandes peuvent être refusées selon la période et d'autres facteurs.
- Si une équipe enfreint une ou plusieurs de ces règles, elle perdra tous les points de rang qu'elle avait remportés avant son infraction, mais sera autorisée à gagner de nouveaux points après l'infraction.

Pour les événements en présentiel, les administrateurs couvriront les frais de transport et d'hébergement pour 4 personnes.

« Si une équipe n'est composée que de 3 joueurs, le capitaine de l'équipe peut choisir la 4e personne dont les frais seront couverts, mais cette dernière doit avoir un lien direct et/ou une fonction dans l'équipe (remplaçant, entraîneur, manager, tuteur, parent). Sa participation aux rendez-vous presse et média, ainsi que sa présence sur les lieux sera obligatoire. Si une équipe souhaite que d'autres personnes rejoignent l'événement, cela sera aux frais de ces dernières. Toutefois, les administrateurs fourniront des informations relatives aux vols et aux hôtels afin de faciliter la préparation du voyage. »

1.8.1.1 Capitaine d'équipe

Le capitaine d'équipe est la personne définie par la page ESL Play. Lorsque l'équipe a des points à son actif, la règle suivante commence à s'appliquer :

- Pour changer de capitaine, plus de 50 % de l'équipe doit envoyer un e-mail aux administrateurs.

1.8.1.2 Propriété des places

La place pour la finale mensuelle ou la finale des mondiaux appartient aux membres de l'équipe. Elle n'appartient pas à l'organisation qui détient l'équipe. L'équipe doit respecter les règles de sélection pour conserver sa place dans la finale mensuelle ou la finale des mondiaux.

- L'administration du tournoi autorise les organisations à posséder et gérer **deux équipes** maximum dans le championnat Brawl Stars. Si une organisation possède deux équipes de championnat, leurs noms doivent être clairement différenciables, par exemple « Les Costo rouges » et « Les Costo bleus ».

1.8.1.3 Nom d'équipe

Les équipes doivent préserver la cohérence des pseudonymes des joueurs et des noms d'équipes tout au long de la compétition. Une fois que l'équipe a remporté des points de rang, la règle suivante commence à s'appliquer :

- **Une équipe peut changer de nom et de logo une seule fois pendant la compétition. Le changement sera examiné par les administrateurs avant d'être approuvé.** Toute demande après le premier changement sera examinée au cas par cas par les administrateurs.

1.8.2 Noms, symboles et sponsors

Les administrateurs du tournoi se réservent le droit d'interdire l'utilisation de noms ou symboles indésirables dans leurs compétitions. Tous les mots ou symboles protégés juridiquement sont interdits, sauf si leur propriétaire autorise leur utilisation.

Aucune publicité ou promotion pour des sponsors représentant exclusivement ou à grande échelle d'autres entreprises, éditeurs ou plateformes de jeux, de l'alcool, du tabac, des drogues, de la pornographie, des

armes, des paris ou jeux de hasard, ou toute entreprise, produit ou service en lien avec ce qui précède n'est autorisée au sein du championnat Brawl Stars.

Le contenu généré par les utilisateurs sera régi par les [Conditions d'utilisation de Supercell](#).

1.8.3 Utilisation de faux comptes

Tous les joueurs doivent utiliser leur propre compte. **Le partage de compte est strictement interdit. Les joueurs qui partagent leur compte ou enfreignent toute autre règle des [Conditions d'utilisation de Supercell](#) avant, pendant ou après le tournoi seront exclus de la compétition et des mesures appropriées seront prises sur leur compte Brawl Stars.**

1.8.4 Changement de compte

Les joueurs ne doivent pas changer de compte ou de nom de compte une fois qu'ils sont engagés dans le championnat Brawl Stars. Dans certaines situations particulières, les administrateurs pourront autoriser le changement de compte ou de nom.

1.8.5 Refus de participation

Les administrateurs se réservent le droit de refuser la participation d'un joueur pour quelque raison que ce soit et par mesure de précaution.

2. Tournoi

Le tournoi comporte quatre parties :

- Défi du championnat en jeu (mondial)
- Qualification régionale en ligne (régionale)
- Finales mensuelles (mondiales)
- Finale des mondiaux (mondiale)

2.1 Communication avec l'administration du tournoi

Il sera possible de communiquer avec l'administration du tournoi de trois façons :

- Tickets d'assistance ESL Play, uniquement pour obtenir de l'aide pendant les tournois en cours.
- Serveur Discord officiel du championnat Brawl Stars, pour les questions liées au tournoi et les petites annonces.
- Messagerie de l'administration du tournoi, pour toutes les communications officielles, concernant par exemple les demandes de transfert, de changement de nom ou de changement de capitaine. Envoyez-nous un e-mail à : brawlstarsadmin@eslgaming.com.

2.2 Régions

Les joueurs participeront au tournoi en fonction de leur région de résidence, pour laquelle ils peuvent fournir un justificatif de domicile. Chaque région disposera de son propre classement et de son propre nombre de places pour la finale mensuelle :

- Europe, Moyen-Orient et Afrique (EMEA) - **3 places**
- APAC (Corée et Japon inclus) - **2 places**
- Chine (Chine continentale) - **1 place**
- Amérique du Nord et Amérique Latine région Nord (NA & LATAM N) - **1 place**

- Amérique Latine région Sud (LATAM S) - **1 place**

La distribution des places pour la finale mensuelle est susceptible d'être modifiée.

2.2.1 Conditions de résidence

Un joueur est considéré comme résident d'une région s'il a résidé légalement dans une région plus de trois mois avant de participer au premier match du tournoi.

Tous les joueurs sont tenus d'indiquer leur lieu de résidence dans leur profil ESL Play et de mettre à jour cette information dès qu'ils la modifient légalement. Lorsque l'administration du tournoi lui en fait la demande, le joueur doit fournir un justificatif de domicile. Tous les participants aux finales mensuelles devront fournir un justificatif de domicile avant de participer à l'événement.

2.2.1.1 Justificatif de domicile pour les joueurs de plus de 18 ans

Les joueurs de plus de 18 ans peuvent justifier de leur résidence en fournissant à l'administration du tournoi les documents suivants :

- documents administratifs officiels ;
- documents administratifs privés, comme des documents relatifs à la scolarité, des factures, des relevés de banque ou des documents relatifs à l'emploi, mentionnant nettement l'adresse des joueurs sur une longue période.

2.2.1.2 Justificatif de domicile pour les joueurs de moins de 18 ans

Les joueurs de moins de 18 ans peuvent justifier de leur résidence en fournissant à l'administration du tournoi les documents suivants :

- documents relatifs à la scolarité ;
- dossier parental, c'est-à-dire une preuve de lien de parenté ainsi qu'une preuve qu'un des parents vit dans la région, comme indiqué dans le point 2.2.1.1

2.2.2 Changement de résidence entre les tournois

Si un joueur souhaite changer de résidence entre deux tournois, ce changement n'entraîne aucune restriction de participation tant qu'il reste dans la même région.

Si la nouvelle résidence d'un joueur se trouve dans une autre région et qu'il souhaite continuer à participer au championnat Brawl Stars, il doit informer l'administration de ce changement et fournir un certificat de domiciliation pour la nouvelle adresse, conformément au paragraphe 2.2.2.1.

2.2.3 Systèmes de points régionaux des qualifications régionales en ligne

Les équipes de chaque région remporteront des points de rang pour se qualifier pour la finale des mondiaux en fonction de leur région de participation. Les meilleures équipe des qualifications régionales en ligne remporteront une place pour les finales mensuelles :

- **EMEA :**
 - Rang 1 - **Qualification pour la finale mensuelle**
 - Rang 2 - **Qualification pour la finale mensuelle**
 - Rang 3 - **Qualification pour la finale mensuelle**
 - Rang 4 - **20 points**
 - Rangs 5 à 8 - **10 points**
- **APAC :**

- Rang 1 - **Qualification pour la finale mensuelle**
- Rang 2 - **Qualification pour la finale mensuelle**
- Rang 3 - **20 points**
- Rang 4 - **10 points**
- **Chine :**
 - Rang 1 - **Qualification pour la finale mensuelle**
 - Rang 2 - **20 points**
 - Rang 3 - **10 points**
 - Rang 4 - **10 points**
- **NA & LATAM N :**
 - Rang 1 - **Qualification pour la finale mensuelle**
 - Rang 2 - **20 points**
 - Rang 3 - **10 points**
 - Rang 4 - **10 points**
- **LATAM S :**
 - Rang 1 - **Qualification pour la finale mensuelle**
 - Rang 2 - **20 points**
 - Rang 3 - **10 points**
 - Rang 4 - **10 points**

S'il est impossible de tenir la finale mensuelle dans le studio, veuillez vous référer au point 2.13 pour la distribution des places.

2.2.3.1 Déplacement de la région Corée et ajout de la Chine

Après la première demi-saison, le classement de la Corée a été fusionné au classement APAC et Japon. La région ainsi créée porte le nom d'APAC (Asie-Pacifique) et dispose de deux places pour les finales mensuelles et la finale mondiale en présentiel. Tous les points remportés par les équipes coréennes seront ainsi transférés au classement de l'APAC.

La nouvelle région ainsi créée, la Chine, disposera d'un classement individuel et d'une place dédiée pour la finale des mondiaux.

2.2.4 Système de point des finales mensuelles

Les équipes atteignant la finale mensuelle remportent des points en fonction de leur classement :

- Rang 1 - **100 points**
- Rang 2 - **80 points**
- Rang 3 - **60 points**
- Rang 4 - **60 points**
- Rang 5 - **40 points**
- Rang 6 - **40 points**
- Rang 7 - **40 points**
- Rang 8 - **40 points**

2.3 Formats des matchs

Selon l'étape de la compétition, les matchs se dérouleront sous différents formats. Les formats sont les suivants :

- **Partie** - une partie jouée en mode et carte présélectionnés.
- **Manche** - un **match en 3 ou 5 manches** dans l'un des modes de jeu suivants disponibles dans Brawl Stars :
 - Siège
 - Prime
 - Razzia de gemmes
 - Braquage
 - Brawlball
- **Match** - selon le tour du tournoi, un match en 1, 3 ou 5 manches. Pendant les qualifications régionales en ligne, tous les matchs se jouent en 3 manches.

Le mode et la carte présélectionnés seront toujours visibles sur la page Match sur ESL Play.

2.3.1 En une manche (best of 1)

Les joueurs disputeront une seule manche, dans le mode et la carte présélectionnés :

- Partie 1
- Partie 2
- En cas d'égalité, une troisième partie a lieu.

2.3.2 En trois manches (best of 3)

Les joueurs disputeront jusqu'à 3 manches. Une équipe est déclarée victorieuse dès qu'elle remporte **2 manches** :

- **Manche 1 - Mode et carte 1 :**
 - Partie 1
 - Partie 2
 - En cas d'égalité, une troisième partie a lieu.
- **Manche 2 - Mode et carte 2 :**
 - Partie 1
 - Partie 2
 - En cas d'égalité, une troisième partie a lieu.
- **Manche 3 - Mode et carte 3 (jouée uniquement en cas d'égalité) :**
 - Partie 1
 - Partie 2
 - En cas d'égalité, une troisième partie a lieu.

2.3.3 En cinq manches (best of 5)

Les joueurs disputeront jusqu'à 5 manches. Une équipe est déclarée victorieuse dès qu'elle remporte **3 manches** :

- **Manche 1 - Mode et carte 1 :**
 - Partie 1
 - Partie 2
 - En cas d'égalité, une troisième partie a lieu.

- **Manche 2 - Mode et carte 2 :**
 - Partie 1
 - Partie 2
 - En cas d'égalité, une troisième partie a lieu.
- **Manche 3 - Mode et carte 3 :**
 - Partie 1
 - Partie 2
 - En cas d'égalité, une troisième partie a lieu.
- **Manche 4 - Mode et carte 4 (jouée uniquement si aucune équipe n'a gagné 3 manches) :**
 - Partie 1
 - Partie 2
 - En cas d'égalité, une troisième partie a lieu.
- **Manche 5 - Mode et carte 5 (jouée uniquement si aucune équipe n'a gagné 3 manches) :**
 - Partie 1
 - Partie 2
 - En cas d'égalité, une troisième partie a lieu.

2.4 Cartes

Pour les qualifications régionales en ligne, les cartes et modes seront disponibles sur le tableau d'ESL Play. Pour les finales mensuelles, ces informations seront communiquées aux joueurs dans le guide de l'événement.

2.5 Défi du championnat

- Chaque joueur doit d'abord terminer le défi du championnat en jeu pour le mois en cours.
- Remporter 15 matchs du défi du championnat (sans perdre plus de 3 matchs) permettra aux joueurs de participer à l'étape suivante de qualification, à savoir les qualifications régionales en ligne, sur ESL Play.
- Le défi du championnat se déroule tous les mois pendant 8 mois aux dates suivantes :
 - **11 janvier**
 - **8 février**
 - **14 mars**
 - **11 avril**
 - **9 mai**
 - **13 juin**
 - **11 juillet (la date exacte sera confirmée un mois à l'avance)**
 - **8 août (la date exacte sera confirmée un mois à l'avance)**

Qualification régionale en ligne ESL Play

- Tableau d'élimination directe.
- Le format de match est déterminé par le tour de jeu et est indiqué sur les pages du tournoi.
- Limitation des inscriptions pour les équipes : aucune.

- Les meilleures équipes de chaque qualification régionale en ligne se qualifieront pour les finales mensuelles.
- Règlement de bannissement de brawler :
 - Pour chaque match, les équipes sont autorisées à bannir un brawler chacune. Les brawlers ainsi bannis ne pourront pas être utilisés par les deux équipes prenant part au match.
 - Si l'une des équipes choisit un brawler banni, la carte sera rejouée. Si une équipe choisit un brawler banni pour la deuxième fois dans le même match, elle recevra une défaite par défaut pour ce dernier.
 - Pour que le bannissement soit valide, les équipes ont le choix entre l'annoncer dans les commentaires de la page de match ou dans le chat ESL du match, de l'exacte façon expliquée ci-dessous.
 - Commentaires dans la page de match :
 - L'équipe du côté gauche de la page de match sur ESL Play bannit le brawler de son choix, en écrivant son nom en anglais dans un commentaire de match, puis en le publiant. (Pour ne pas faire d'erreur sur le nom du brawler, vous pouvez au préalable vous rendre dans les paramètres du jeu et choisir English dans le menu Langue. Cela relancera le jeu et vous pourrez vous rendre dans la page des brawlers et confirmer le nom voulu.)
 - Lorsque l'équipe du côté gauche de la page a validé son choix en le postant, l'équipe sur la droite de la page est alors autorisée à procéder au bannissement du brawler de son choix, en suivant les étapes ci-dessus.
 - Lorsque les deux équipes ont banni des brawlers de façon claire et visible sur la page de match, ce dernier peut commencer.
 - Chat du match :
 - L'équipe en haut du chat de match bannit le brawler de son choix, en écrivant son nom en anglais dans un commentaire de match ainsi que le mot « ban », puis en le publiant. (Pour ne pas faire d'erreur sur le nom du brawler, vous pouvez au préalable vous rendre dans les paramètres du jeu et choisir English dans le menu Langue. Cela relancera le jeu et vous pourrez vous rendre dans la page des brawlers et confirmer le nom voulu.) Exemple : Piper ban. (Piper est le nom anglais de Polly.)
 - Lorsque l'équipe du haut du chat a validé son choix, l'équipe en bas du chat est alors autorisée à bannir le brawler de son choix, en suivant elle aussi les étapes ci-dessus.
 - Lorsque les deux équipes ont banni des brawlers de façon claire et visible sur le chat, le match peut commencer.
- Les qualifications régionales en ligne ESL Play se dérouleront aux dates suivantes :
 - **18-19 janvier**
 - **25-26 janvier pour Asie-Pacifique et Japon**
 - **15-16 février**
 - **21-22 mars**
 - **18-19 avril**
 - **16-17 mai**

- **20-21 juin**
- **18-19 juillet (la date exacte sera confirmée un mois à l'avance)**
- **15-16 août (la date exacte sera confirmée un mois à l'avance)**
- ESL Gaming Polska sp. z o.o. se réserve le droit de vérifier l'âge des participants depuis l'option « ID Request » (« Demande de document d'identification ») de la plate-forme ESL Play, comme décrit sur la page suivante : <https://play.eslgaming.com/id-request> (en anglais uniquement). Dans le cas où un joueur ayant reçu cette demande ne répond pas avant le prochain match de son équipe, ESL Gaming Polska sp. z o.o. se réserve le droit de disqualifier l'équipe du tournoi.

2.6.1 Règles de participation à la qualification régionale ESL Play

- Les joueurs doivent s'assurer de se connecter au compte de jeu préalablement lié à ESL Play et d'avoir réussi le défi du championnat. Si un joueur n'est pas connecté au bon compte de jeu, il ne recevra pas les invitations aux salons.
- Les joueurs doivent aussi s'assurer qu'ils ne se trouvent dans aucun salon ou équipe au début du tournoi, car ils ne pourront pas recevoir d'invitations aux salons.
- Également, les joueurs ne doivent pas avoir activé l'option Ne pas déranger dans le jeu, car elle empêche de faire apparaître à l'écran les invitations aux salons.
- Les joueurs ne doivent pas appuyer sur le bouton Ignorer en réponse à l'invitation au salon.
- Si une équipe n'est pas au complet dans le salon 15 minutes après l'envoi des invitations, elle recevra une défaite par défaut automatiquement.
- Si une équipe rencontre un quelconque problème pendant le match, elle a pour obligation d'ouvrir un ticket de réclamation (« Protest Ticket ») sur le site d'ESL Play ou de contacter notre admin sur le canal d'assistance de notre Discord, et ce, aussi vite que possible. Plus d'informations sur la procédure de réclamation sur cette page : <https://play.eslgaming.com/faq/protest-procedure> (en anglais uniquement).

2.7 Finales mensuelles (événements mondiaux)

Huit équipes qualifiées issues de toutes les régions seront intégrées à un tableau d'élimination directe. Chaque finale mensuelle comportera une journée médias et deux journées de diffusions, et sera jouée à l'ESL Arena de Katowice, en Pologne.

S'il est impossible de tenir la finale mensuelle dans le studio, veuillez vous référer au point 2.13 pour le règlement, le planning, les prix et la distribution des points.

2.7.1 Présence à la journée médias

Chaque équipe qualifiée est tenue d'assister à la journée médias, qui aura lieu un jour avant le début officiel du tournoi.

2.7.2 Horaires

Vous trouverez ci-dessous les horaires du tournoi pour chaque finale mensuelle :

Jour 1 : quarts de finale

- Quart de finale 1 - Best of 5 - débute à 12 h 15 HNEC
- Quart de finale 2 - Best of 5 - débute après le premier quart de finale, au plus tard à 13 h 15
- Quart de finale 3 - Best of 5 - débute après le second quart de finale, au plus tard à 14 h 15
- Quart de finale 4 - Best of 5 - débute après le troisième quart de finale, au plus tard à 15 h 15

Jour 2 : demi-finales et finale

- Demi-finale n° 1 - Best of 5 - débute à 12 h 15 HNEC
- Demi-finale n° 2 - Best of 5 - débute après la première demi-finale, au plus tard à 13 h 15
- Finale - Best of 5 - débute après la seconde demi-finale, au plus tard à 14 h 15
 - La finale se jouera en **Best of 5**, au lieu de l'habituel Best of 3. Les équipes devront remporter **3 des 5** parties jouées dans chaque mode.

2.7.3 Calendrier

Les qualifications en présentiel auront lieu à Katowice, en Pologne, aux dates suivantes :

- **7-8 mars** - équipes qualifiées lors de la qualification régionale en ligne de janvier
- **4-5 avril** - équipes qualifiées lors de la qualification régionale en ligne de février
- **2-3 mai** - équipes qualifiées lors de la qualification régionale en ligne de mars
- **6-7 juin** - équipes qualifiées lors de la qualification régionale en ligne d'avril
- **4-5 juillet** - équipes qualifiées lors de la qualification régionale en ligne de mai (**la date exacte sera confirmée 1 mois à l'avance**)
- **1-2 août** - équipes qualifiées lors de la qualification régionale en ligne de juin (**la date exacte sera confirmée 1 mois à l'avance**)
- **5-6 septembre** - équipes qualifiées lors de la qualification régionale en ligne de juillet (**la date exacte sera confirmée 1 mois à l'avance**)
- **3-4 octobre** - équipes qualifiées lors de la qualification régionale en ligne d'août (**la date exacte sera confirmée 1 mois à l'avance**)

2.7.4 Répartition des prix des finales mensuelles

- 1^{re} place – 25 000 \$
- 2^e place – 12 500 \$
- 3^e place – 6 250 \$
- 4^e place – 6 250 \$
- 5^e place – 3 125 \$
- 6^e place – 3 125 \$
- 7^e place – 3 125 \$
- 8^e place – 3 125 \$

2.7.5 Brawlers interdits des finales mensuelles

Une règle supplémentaire s'appliquera aux finales mensuelles :

- Chaque équipe aura le droit de bannir un brawler pour le match. Cette décision sera prise avec l'administration avant le début du match. Les brawlers ainsi interdits ne pourront pas être choisis par les deux équipes.
- Si ces dernières ont choisi le même brawler, un seul brawler sera donc interdit.

2.7.6 Obligations concernant le défi du championnat et les finales mensuelles

La sélection de chaque équipe pour les finales mensuelles doit consister d'au moins 2 joueurs (pour les équipes de 3) ou 3 joueurs (pour les équipes de 4). Ces joueurs doivent avoir réussi le défi du championnat et s'être qualifiés en jouant lors de la qualification régionale ESL Play.

2.8 Finale des mondiaux

Les équipes se qualifieront pour la finale des mondiaux en fonction des points qu'elles remportent tout au long du championnat, via les qualifications régionales en ligne et les finales mensuelles.

Chaque région disposera de son propre classement, et au terme de la dernière finale mensuelle, les meilleures équipes de ces classements rejoindront la finale des mondiaux, dans laquelle 8 équipes s'affronteront. Le nombre d'équipes sélectionnées par région est le suivant :

- Europe & MEA - **3 équipes**
- APAC - **2 équipes**
- Chine - **1 équipe**
- NA & LATAM N - **1 équipe**
- LATAM S - **1 équipe**

Le nombre final de places et la répartition par région peuvent varier.

Après la première demi-saison, la région Corée a été fusionnée à la région APAC et Japon. La région ainsi créée porte le nom d'APAC (Asie-Pacifique) et dispose de deux places pour la finale mondiale. Une nouvelle région, la Chine, disposera d'une place dédiée pour la finale des mondiaux.

2.8.1 Répartition du prix

Le montant du prix pour la finale des mondiaux et sa répartition seront annoncés ultérieurement.

2.9 Seeding

Le seeding détermine le classement préliminaire des équipes avant le début de chaque phase du tournoi afin de déterminer leurs adversaires. Pour toutes les qualifications de janvier, le seeding sera aléatoire. Pour toutes les qualifications régionales après janvier, le seeding sera déterminé en fonction de la place de l'équipe dans le classement régional en cours. Par exemple : l'équipe qui se trouve en tête du classement européen recevra la meilleure position (1) de seeding et la dernière du classement, avec le plus petit nombre de points, recevra la pire position du seeding. Les équipes n'ayant gagné aucun point seront placées aléatoirement.

2.10 Modifications d'un match

L'administration du tournoi peut, à sa seule discrétion, changer l'heure de début d'un match.

L'administration du tournoi informera tous les joueurs concernés dans les meilleurs délais.

2.11 Préparations au jeu

Avant le début d'un match, veuillez résoudre tous les problèmes susceptibles de survenir. Les problèmes de connexion ou de matériel survenant pendant un match peuvent conduire à une disqualification par les

administrateurs. Les accords entre les équipes ou les joueurs doivent être publiés sous forme de commentaires de match. Le match doit être joué avec les bons paramètres.

2.11.1 Absence et non-présentation

Chaque équipe dispose de 15 minutes pour se présenter à un match en ligne (date de début du match + 15 minutes). Si une équipe ne se présente pas dans les 15 minutes, elle perd automatiquement le match. L'équipe qui attend doit ouvrir un ticket de réclamation pour demander la victoire par défaut. Veuillez noter que si un joueur s'est présenté à temps mais qu'il doit quitter le jeu pour régler un problème et ne revient pas dans les 15 premières minutes, cela n'est pas considéré comme une non-présentation. L'abus de cette exception entraînera une défaite par défaut du match. Veuillez ouvrir un ticket de réclamation si vous pensez qu'un joueur abuse de cette règle.

2.11.2 Résultats

Si la recherche d'adversaire ne fonctionne pas, les deux équipes ont la responsabilité d'entrer les bons résultats sur le site d'ESL. Par conséquent, à la fin du match, les joueurs doivent prendre une capture d'écran où le résultat est bien visible pour l'administration du tournoi, puis la publier sur le site d'ESL. En cas de conflit concernant le résultat du match, veuillez ouvrir un ticket de réclamation. Les joueurs peuvent être disqualifiés si les éléments transmis ne permettent pas de désigner un vainqueur.

2.11.2.1 Égalité lors des qualifications régionales en ligne

Bien que cela soit très peu probable, une égalité est possible. Lorsque l'écran d'égalité apparaît à la fin d'une partie, une partie supplémentaire aura lieu pour désigner l'équipe gagnante. Cette partie supplémentaire après une égalité peut être jouée avec différents brawlers et pouvoirs star.

2.11.3 Abandon ou forfait

Si une équipe est en ligne, qu'elle a joué au moins 1 combat mais ne répond pas dans les 15 minutes via tout moyen de communication disponible sur ESL Play (chat, ticket de réclamation ou message personnel), elle se verra infliger une défaite par défaut et sera disqualifiée de la qualification régionale en ligne en cours.

2.11.4 Captures d'écran

Une capture d'écran des résultats apparaissant à l'écran **doit être réalisée pour chaque partie jouée**. Sur demande, les équipes devront charger les captures d'écran sur la page du match. Une capture d'écran montrant chaque résultat (pour chaque round) est nécessaire et peut être chargée soit par l'équipe gagnante, soit par l'équipe perdante.

2.11.5 Médias de matchs

Sur demande, tous les médias de matchs doivent être chargés et conservés pendant au moins 14 jours sur ESL Play. Les faux médias de matchs ou les médias de matchs falsifiés sont interdits et seront sévèrement punis. Les médias de matchs (captures d'écran) doivent être nommés clairement en fonction de leur nature. Leur nom doit contenir :

- la date du match ;
- les noms des équipes ;
- le numéro de la manche ;
- le numéro de la partie dans la manche ;
- le nom du mode et de la carte.

Par exemple :

- 19-01-2020 Équipe X vs Équipe Y, Partie 3, Manche 2, Brawlball - Terrain

2.11.6 Définition d'un média de match

Un média de match représente l'ensemble des contenus chargés, y compris mais sans s'y limiter : les captures d'écran, les fichiers ESL Wire, les démos, les modèles et les vidéos.

2.11.7 Diffusion et streaming

L'administration du tournoi effectuera une diffusion en direct pendant les finales mensuelles. En participant aux finales mensuelles, tous les joueurs acceptent d'être enregistrés. De plus, l'administration du tournoi peut décider de diffuser les matchs de qualification régionale en ligne. En y participant, tous les joueurs consentent à être enregistrés.

2.11.7.1 Spectateurs

Seuls les spectateurs choisis par les administrateurs et les personnes ayant reçu leur accord (par exemple, les commentateurs ou les streamers) sont autorisés à diffuser les matchs.

2.11.8 Remplacements

Pendant les qualifications régionales en ligne, les équipes ne sont soumises à aucune restriction concernant les remplacements entre les quatre joueurs composant une équipe. Pendant les finales mensuelles, les équipes sont autorisées à remplacer les joueurs entre deux matchs.

2.12 Problèmes techniques

Les joueurs sont responsables de leurs propres problèmes techniques, notamment des problèmes de matériel, de logiciel et de connexion. Les matchs ne seront pas reportés en raison de problèmes techniques et seront joués malgré tout.

Lors des tournois en présentiel, les joueurs sont tenus de signaler immédiatement tout problème technique à un arbitre.

Tout joueur rencontrant un problème technique peut et doit le signaler à un arbitre pour demander à rejouer la partie (rematch). Pour signaler un problème, un joueur doit :

- lever la main de façon à ce qu'un arbitre le repère facilement ;
- immédiatement poser son appareil ;
- arrêter de jouer (les autres joueurs de l'équipe peuvent décider de continuer à jouer jusqu'à la décision de l'arbitre).
- Si le joueur rencontrant un problème continue à jouer, la demande de rematch ne sera pas prise en compte.
- Si le rematch est accordé, les équipes ne sont pas autorisées à changer de brawlers, de pouvoir star et de brawler banni.
- Si le rematch n'est pas accordé, l'équipe ayant fait la demande peut être déclarée perdante pour cette partie. Cela sera décidé au cas par cas par l'arbitre.

Les procédures relatives aux finales mensuelles seront expliquées en détail aux joueurs durant l'initiation sur place.

2.13 Format de la finale mensuelle en ligne et changements apportés aux qualifications

Afin de ne pas mettre en danger la santé de nos joueurs, les finales mensuelles auront lieu en ligne, et ce, jusqu'à ce que nous puissions accueillir les joueurs en toute sécurité dans notre studio. Pour les événements en studio, veuillez vous référer au format original décrit dans la section 2.7. Veuillez trouver ci-dessous la description du format des finales mensuelles en ligne. La même distribution des places que celle décrite dans la section 2.8 est mise en place.

2.13.1 Équipes qualifiées

Les finales mensuelles incluront 4 groupes de 3 équipes sélectionnées lors des qualifications en ligne.

- Asie : 1e, 2e et 3e des qualifications APAC
- Europe : 1e, 2e et 3e des qualifications Europe
- LATAM Sud : 1e, 2e et 3e des qualifications LATAM Sud
- NA & LATAM Nord : 1e, 2e et 3e des qualifications NA & LATAM Nord

2.13.2 Changements apportés aux qualifications

Vous trouverez ci-dessous les changements apportés au format des qualifications pour les régions LATAM Sud et NA & LATAM Nord :

Région LATAM Sud

Les qualifications débiteront normalement, mais les récompenses pour les premières places seront modifiées :

- 1re place – accès à la finale mensuelle
- 2e place – accès à la finale mensuelle
- 3e place – accès à la finale mensuelle
- 4e place - 10 points de rang

Le match final n'aura pas lieu, mais le match pour la 3e place sera joué afin de déterminer quelle sera la troisième équipe qui accèdera à la finale mensuelle.

Région LA & LATAM Nord

Les qualifications débiteront normalement, mais les récompenses pour les prix de meilleur classement seront modifiées :

- 1re place – accès à la finale mensuelle
- 2e place – accès à la finale mensuelle
- 3e place – accès à la finale mensuelle
- 4e place - 10 points de rang

Le match final n'aura pas lieu, mais le match pour la 3e place sera joué afin de déterminer quelle sera la troisième équipe qui accèdera à la finale mensuelle.

2.13.3 Programme de diffusion :

- Jour 1 - samedi :
 - 10 h à 11 h 55 (heure de Paris) : Matches de groupe Asie - tournoi en une seule ronde entre les 3 meilleures équipes du groupe, en 3 manches et 5 matches.

- 12 h à 13 h 55 (heure de Paris) : Matches de groupe Europe - tournoi en une seule ronde entre les 3 meilleures équipes du groupe, en 3 manches et 5 matches.
- Jour 2 - dimanche
 - 16 h à 17 h 55 (heure de Paris) : Matches de groupe LATAM Sud - tournoi en une seule ronde entre les 3 meilleures équipes du groupe, en 3 manches et 5 matches.
 - 18 h à 19 h 55 (heure de Paris) : Matches de groupe NA & LATAM Nord - tournoi en une seule ronde entre les 3 meilleures équipes du groupe, en 3 manches et 5 matches.

2.13.4 Liste des prix et distribution des points pour les finales mensuelles en ligne

- NA & LATAM Nord :
 - 1re place - 9 000 \$ + 50 points
 - 2e place - 2 000 \$ + 30 points
 - 3e place - 1 250 \$ + 20 points
- LATAM Sud :
 - 1re place - 9 000 \$ + 50 points
 - 2e place - 2 000 \$ + 30 points
 - 3e place - 1 250 \$ + 20 points
- EMEA :
 - 1re place - 9 000 \$ + 70 points
 - 2e place - 6 000 \$ + 50 points
 - 3e place - 4 000 \$ + 40 points
- Asie :
 - 1re place - 9 000 \$ + 70 points
 - 2e place - 6 000 \$ + 50 points
 - 3e place - 4 000 \$ + 40 points

3. Code de conduite

3.1 Comportement sportif

3.1.1 Manque de fair-play

Les comportements suivants seront considérés comme un manque de fair-play, les sanctions étant laissées à la discrétion des administrateurs du tournoi.

3.2 Collusion

La collusion se caractérise par tout accord entre deux ou plusieurs joueurs ou complices pour pénaliser des adversaires.

La collusion inclut, sans s'y limiter, les actes suivants :

1. Le soft play : lorsque deux ou plusieurs joueurs se mettent d'accord pour ne pas se nuire, se gêner ou pour jouer de façon adoucie.
2. La prise de dispositions préalables pour partager le prix ou toute autre forme de compensation.
3. L'envoi ou la réception de signaux, électroniques ou autres, de la part d'un complice vers ou depuis un joueur.
4. La perte délibérée d'une partie en échange d'une compensation, ou pour toute autre raison, ou bien les tentatives destinées à inciter un autre joueur à le faire.

3.3 Intégrité sportive

Les équipes doivent jouer à leur meilleur niveau tout au long du tournoi et éviter d'adopter des comportements allant à l'encontre des principes de bon esprit sportif, d'honnêteté et de fair-play.

3.4 Piratage

On entend par piratage toute modification apportée au client du jeu Brawl Stars par un joueur, une équipe ou une personne agissant pour le compte d'un joueur ou d'une équipe.

3.5 Exploitation de bugs

On entend par exploitation de bugs le fait d'utiliser intentionnellement tout bug du jeu pour en tirer profit. Les administrateurs seront les seuls à décider des sanctions infligées en cas d'exploitation de bugs.

3.6 Déconnexion volontaire

Une déconnexion volontaire sans raison valable et explicite.

3.7 Discretion du championnat Brawl Stars

Tout autre acte, manquement ou comportement qui, à la seule discrétion des administrateurs, enfreint les règles ou les normes d'intégrité établies par le championnat Brawl Stars pour la compétition.

3.8 Insultes et propos haineux

Il est formellement interdit à tout membre d'équipe de tenir des propos obscènes, grossiers, vulgaires, insultants, menaçants, abusifs, calomnieux, diffamatoires, offensants ou répréhensibles ; ni de promouvoir ou d'inciter à la haine ou à une conduite discriminatoire, dans ou près de l'aire de jeu. Par ailleurs, un membre d'équipe ne peut utiliser les installations, services ou équipements fournis ou mis à disposition par les administrateurs ou leurs sous-traitants pour publier, transmettre, diffuser ou rendre accessible de tels propos. Il est également interdit à tout membre d'équipe de tenir ce type de propos sur les réseaux sociaux ou lors d'événements en public comme les streamings.

3.9 Comportement perturbateur et insultes

Il est formellement interdit à tout membre d'équipe d'accomplir un acte ou d'exécuter un geste insultant, moqueur, perturbateur ou hostile à l'attention d'un membre de l'équipe adverse, d'un fan ou d'un officiel, ni inciter une ou plusieurs autres personnes à le faire.

3.10 Comportement agressif ou grossier

Aucune violence envers les administrateurs, les membres des équipes adverses ou le public ne sera tolérée. Une violation répétée de l'étiquette, y compris mais sans s'y limiter, le fait de toucher l'ordinateur, le corps ou les biens d'un autre joueur, fera l'objet de sanctions. Les membres d'équipe et leurs invités (le cas échéant) doivent traiter toutes les personnes assistant à un match avec respect.

3.11 Perturbations dans le studio

Il est interdit à tout membre d'équipe de toucher ou d'interférer de quelque façon que ce soit avec les lumières, les caméras ou tout autre équipement du studio. De même, il est interdit de monter sur les chaises, les tables ou tout autre équipement du studio. Tout membre d'une équipe doit suivre les instructions données par le personnel du studio.

3.12 Communications non autorisées

Tous les téléphones portables, tablettes et autres appareils électroniques à commande vocale ou avec sonnerie doivent être retirés de l'aire de jeu avant la partie. Les joueurs ne pourront pas envoyer de SMS, d'e-mails ou utiliser les réseaux sociaux lorsqu'ils se trouveront dans l'aire de jeu. Pendant le match, un joueur ne pourra communiquer qu'avec les autres joueurs de son équipe.

3.13 Tenue vestimentaire

Les administrateurs se réservent à tout moment le droit d'interdire une tenue jugée répréhensible ou offensante, notamment une tenue :

1. Contenant des affirmations fausses, non fondées ou injustifiées concernant tout produit ou service, ou des références que les administrateurs, à leur seule et absolue discrétion, considèrent comme contraires à l'éthique.
2. Faisant la promotion de substances illicites, de produits tabagiques, d'armes à feu, d'armes de poing ou de munitions.
3. Contenant des éléments diffamatoires, obscènes, blasphématoires, vulgaires, repoussants ou offensants, ou décrivant ou représentant des fonctions internes du corps ou des symptômes de problèmes internes, ou bien faisant référence à des sujets qui ne sont pas considérés comme socialement acceptables.
4. Faisant la promotion de sites ou de produits pornographiques.
5. Incluant toute marque déposée, tout matériel protégé par le droit d'auteur ou tout autre élément de propriété intellectuelle utilisé sans l'autorisation du propriétaire ou pouvant mener le championnat Brawl Stars ou ses sociétés affiliées à faire l'objet de réclamations pour contrefaçon, détournement ou toute autre forme de concurrence déloyale.

6. Déshonorant ou diffamant une équipe ou un joueur adverses ou toute autre personne, entité ou produit.
7. Les administrateurs se réservent le droit de refuser l'entrée ou la poursuite de la compétition à tout membre d'équipe ne respectant pas les règles vestimentaires mentionnées ci-dessus.

3.14 Identité

Un joueur ne peut couvrir son visage ou tenter de dissimuler son identité aux administrateurs. Les administrateurs doivent à tout moment être en mesure d'identifier les joueurs et peuvent leur demander de retirer tout élément empêchant leur identification ou perturbant les autres joueurs ou administrateurs. Par conséquent, tout chapeau à rebord doit être porté vers l'arrière de façon à ce que le rebord n'interfère pas avec la ligne de visée d'une caméra. De même, les accessoires comme les bandanas, les lunettes noires, les masques et les écharpes sont interdits sur l'aire de jeu et de match.

3.15 Comportement non professionnel

3.15.1 Responsabilité

Sauf mention contraire expresse, les infractions et violations du présent règlement sont passibles de sanctions, qu'elles aient été commises volontairement ou non. Les tentatives d'infractions et de violations sont également passibles de sanctions.

3.15.2 Harcèlement

Le harcèlement est strictement interdit. Le harcèlement se caractérise par des actes systématiques, hostiles et répétés commis sur une période prolongée, visant à isoler ou exclure une personne ou à porter atteinte à sa dignité.

3.15.3 Harcèlement sexuel

Le harcèlement sexuel est strictement interdit. Le harcèlement sexuel est caractérisé par des avances sexuelles non désirées. Est considéré comme harcèlement sexuel tout comportement pouvant être considéré comme indésirable ou offensant par un individu raisonnable. Une tolérance zéro sera appliquée concernant toutes les menaces, coercition sexuelles ou promesses d'avantages en échange de faveurs sexuelles.

3.15.4 Discrimination et dénigrement

Les membres d'équipe ne doivent pas porter atteinte à la dignité ou l'intégrité d'un pays, d'une personne physique ou d'un groupe de personnes à travers des propos ou des actes injurieux, discriminatoires ou dénigrants en raison de la race, de la couleur de peau, de l'origine ethnique, nationale ou sociale, du genre, de la langue, de la religion, de la sensibilité politique ou de toute autre opinion, de la situation financière, du statut à la naissance ou de tout autre statut, de l'orientation sexuelle ou de tout autre motif.

3.15.5 Déclarations concernant le championnat Brawl Stars, Supercell et Brawl Stars

Les membres d'équipe ne peuvent pas donner, produire, publier, autoriser ou soutenir toute déclaration ou action ayant, ou étant destinée à avoir un effet préjudiciable ou nuisible au meilleur intérêt du tournoi, à Supercell ou ses sociétés affiliées, ou à Brawl Stars, conformément à ce qui a été déterminé à la seule et absolue discrétion du tournoi.

3.15.6 Divulgence d'informations sans autorisation

Les équipes devront remplir des documents de consentement ou de visibilité tout au long du tournoi. Des annonces anticipées peuvent perturber le processus de sélection utilisé par une équipe pour mettre en place des stratégies pour les matchs à venir. Pour cette raison, si un membre d'équipe a reçu l'ordre de ne pas divulguer d'informations pouvant compromettre le bon déroulement de la compétition, et que le membre d'équipe divulgue lesdites informations, alors le membre d'équipe et/ou l'équipe seront sanctionnés.

3.15.7 Enquête sur le comportement des joueurs

Si les administrateurs déterminent qu'une équipe ou les membres d'une équipe ont enfreint les conditions d'utilisation ou autres règles de Brawl Stars, les administrateurs peuvent infliger des sanctions à leur seule discrétion. Si les administrateurs contactent un membre d'équipe pour discuter de l'enquête, le membre d'équipe est tenu de dire la vérité. Si un membre d'équipe dissimule des informations ou induit les administrateurs en erreur, avec pour conséquence une obstruction à l'enquête, l'équipe ou le membre d'équipe sont passibles de sanctions.

3.15.8 Activité criminelle

Il est interdit à tout membre d'une équipe de se livrer à une activité interdite par les lois, décrets ou traités en vigueur et conduisant ou pouvant être raisonnablement considérée comme susceptible de conduire à une condamnation devant tout tribunal qualifié.

3.15.9 Conduite immorale

Il est interdit à tout membre d'une équipe de se livrer à une activité considérée par l'administration du tournoi comme immorale, scandaleuse ou allant à l'encontre des standards éthiques.

3.15.10 Confidentialité

Il est interdit à tout membre d'une équipe de divulguer des informations confidentielles fournies par les administrateurs ou une société affiliée à Supercell, par quelque méthode de communication que ce soit, y compris via les réseaux sociaux.

3.15.11 Corruption

Il est interdit à tout membre d'une équipe d'offrir un cadeau ou une récompense à un joueur, un entraîneur, un responsable, un administrateur ou à toute personne en lien avec ou employée par une autre équipe du tournoi pour des services promis, rendus ou à rendre pour vaincre ou tenter de vaincre une équipe en compétition.

3.15.12 Débauchage

Il est interdit à tout membre d'une équipe ou affilié à une équipe de solliciter, d'attirer ou de proposer un emploi à un membre inscrit dans une équipe de tournoi. Il est également interdit d'encourager un membre à rompre ou autrement mettre fin à un contrat avec l'équipe de tournoi à laquelle il appartient. Contrevenir à cette règle entraînera des sanctions, laissées à la discrétion des administrateurs. Pour obtenir des informations sur le statut d'un membre d'une autre équipe, les managers doivent contacter la direction de l'équipe avec laquelle le joueur est actuellement sous contrat. L'équipe ayant émis la demande doit en informer l'administration avant de discuter du contrat des joueurs.

3.15.13 Cadeaux

Il est interdit à tout membre d'une équipe d'accepter un cadeau, une récompense ou quelque compensation que ce soit pour des services promis, rendus ou à rendre en lien avec la compétition. Cela comprend les services ayant pour but de vaincre ou de tenter de vaincre une équipe adverse, ou les services destinés à troubler ou truquer un match ou une partie. La seule et unique exception à cette règle est une compensation basée sur une performance et attribuée au membre d'une équipe par un sponsor officiel ou le propriétaire d'une équipe.

3.15.14 Non-conformité

Il est interdit à tout membre d'une équipe de refuser ou de ne pas appliquer les instructions ou décisions justifiées des administrateurs.

3.15.15 Trucage de parties

Aucun membre d'équipe ne peut offrir, accepter, comploter ou tenter d'influencer l'issue d'une partie ou d'un match par des moyens proscrits par la loi ou par le présent règlement.

3.15.16 Documentation ou autres demandes

Des documents ou d'autres éléments raisonnables peuvent être exigés à différents moments du tournoi, à la demande des administrateurs. Si les documents ne sont pas remplis conformément aux règles établies par les administrateurs, une équipe peut faire l'objet de sanctions. Des sanctions peuvent être infligées si les éléments demandés ne sont pas fournis et complétés dans les délais requis.

3.15.17 Association avec les jeux d'argent

Il est interdit à tout membre d'une équipe ou administrateur de prendre part, directement ou indirectement, à des paris ou des jeux d'argent sur les résultats d'un quelconque tournoi ou match Brawl Stars dans le monde.

3.16 Sanctions

Toute personne reconnue coupable de s'être livrée ou d'avoir tenté de se livrer à une quelconque action que les administrateurs, à leur seule et absolue discrétion, considèrent comme un manque de fair-play, fera l'objet d'une sanction.

Lorsqu'un membre d'équipe est reconnu coupable d'avoir enfreint l'une des règles énumérées ci-dessus, les administrateurs pourront, en toute autorité, infliger les sanctions suivantes :

1. Avertissement
2. Annulation des interdictions de brawler
3. Suspension(s)
4. Disqualification

Les infractions répétées entraînent des pénalités croissantes pouvant aller jusqu'à l'interdiction de participation aux futurs tournois Brawl Stars. Veuillez noter que les pénalités ne sont pas toujours imposées de façon successive. L'administration du tournoi, à sa seule discrétion, peut par exemple disqualifier un joueur dès sa première infraction si cette dernière est jugée suffisamment grave et mérite une disqualification.

3.17 Droit de publication

Les administrateurs ont le droit de publier une déclaration indiquant qu'un membre d'équipe a été sanctionné. Tous les membres et toutes les équipes mentionnés dans une telle déclaration renoncent par la présente à tout recours en justice contre le tournoi, Supercell ou leurs parents, filiales, sociétés affiliées, employés, agents ou prestataires.

3.18 Parrainages

Les équipes du championnat Brawl Stars peuvent obtenir des parrainages tout au long du tournoi. L'obtention de parrainages n'est sujette à aucune restriction. Si le sponsor appartient à l'une des catégories limitées qui suivent, les joueurs ne pourront pas exposer le parrainage en utilisant ou en jouant à Brawl Stars, à côté de matériel lié à Brawl Stars, au championnat Brawl Stars ou à tout événement affilié à Supercell. Les administrateurs peuvent à tout moment mettre à jour la liste des catégories.

La liste suivante de sponsors faisant l'objet de restrictions est non-exhaustive :

1. Équipes et organisations d'e-sports : le nom d'une équipe ou d'une organisation d'e-sports ne peut apparaître que dans le nom d'une seule équipe à la fois.
2. Sites Internet de jeux d'argent : tout site Internet qui aide ou encourage les paris sur un événement sportif, d'e-sport, ou autorise les paris dans les jeux de casino, y compris le poker.
3. Substances illicites.
4. Fournisseurs d'armes à feu, d'armes de poing ou de munitions.
5. Sites Internet présentant ou associés à de l'imagerie ou des produits pornographiques.
6. Produits ou services de concurrents directs.
7. Produits à base de tabac, y compris les cigarettes électroniques, vapoteuses et cigarettes.
8. Marques d'alcool et produits alcoolisés.

3.19 Appareils

À toutes les phases de la compétition, tous les joueurs doivent jouer sur un appareil mobile (smartphone ou tablette). Les émulateurs ou logiciels permettant de modifier le jeu pour jouer sur un PC ou un autre appareil non autorisé sont interdits. Les joueurs surpris à jouer sur de tels logiciels seront exclus de la compétition.

Pour les phases en présentiel de la compétition, des appareils seront fournis sur place et tous les joueurs devront remettre leurs appareils personnels aux administrateurs jusqu'à la fin de leur match.

Comme les équipes recevront temporairement des appareils de tournoi, un certain temps leur sera accordé pour qu'elles puissent régler leurs paramètres au moins un jour avant la compétition.

Le modèle des appareils fournis sera annoncé avant le premier événement en studio.

4. Communication et assistance

4.1 Assistance

Veillez utiliser le chat de match, situé en bas à droite d'ESL Play, ou envoyer un ticket d'assistance pour toute demande d'aide pendant la compétition.

4.2 Administrateurs

Tous les participants doivent respecter les décisions et règles de l'administration, des administrateurs et des arbitres du tournoi. Toutes les décisions sont définitives, sauf lorsque la possibilité de faire appel est clairement indiquée.

4.3 Triche

Aucune forme de triche ne sera tolérée. Lorsqu'un cas de triche est identifié, l'équipe fautive sera immédiatement exclue du tournoi et bannie de toutes les compétitions pendant 6 mois. Il pourra être demandé aux joueurs d'installer un logiciel contre la triche sur leurs appareils pour la durée du tournoi. Les exemples de tricherie comprennent, sans s'y limiter, les actions suivantes :

4.3.1 DDoS

Limiter ou tenter de limiter la connexion d'un autre participant au jeu via une attaque par déni de service distribué ou d'autres moyens.

4.3.2 Trucage de parties

Tenter de modifier volontairement les résultats d'un match en perdant ou en essayant de tout autre façon d'influer sur les résultats.

4.3.3 Logiciel ou matériel

Utiliser un logiciel ou matériel pour obtenir des avantages qui sans cela ne sont pas disponibles dans le jeu. Cela inclut par exemple, mais sans s'y limiter : tout logiciel tiers (applications non autorisées qui manipulent le jeu), l'utilisation de serveurs privés, les attaques à l'aide de scripts. Pour plus d'informations, veuillez consulter la [page de sécurité et équité du jeu de Supercell](#) et les [conditions d'utilisation](#).

4.4 Disqualification

L'administration du tournoi se réserve le droit de disqualifier des équipes et des joueurs. Toute équipe utilisant un logiciel d'exploit connu sera exclue du jeu dès la première apparition de l'exploit. Si l'équipe utilise une nouvelle fois un autre exploit connu, et qu'il a été prouvé que cette action était volontaire, elle sera exclue de l'événement et il lui sera interdit de participer à d'autres événements dans le futur.

5. Catalogue des points de pénalité

De façon générale, un joueur et une équipe peuvent recevoir jusqu'à 6 points de pénalité par match, à moins qu'une seule infraction ne donne lieu à une sanction plus sévère. Une équipe ne reçoit qu'une seule sanction

par infraction, quel que soit le nombre de joueurs ayant commis la même infraction. Lorsqu'un joueur ou une équipe reçoit des points de pénalité pour de multiples infractions, les points de pénalité s'additionnent.

Au bout de 4 points de pénalité, l'équipe perdra automatiquement le match en question.

Violation du règlement	Nombre de points de pénalité
Général	
Non-présentation	Équipe : 3 ; joueur : 2
Refus d'un défi obligatoire	Normal : 1 Intensif (top 10) : 2
Abandon d'un match	Joueur ou équipe : 2
Utilisation d'un joueur non éligible	
Joueur non enregistré	Joueur ou équipe : 3
Pas de compte Premium (si requis)	Joueur ou équipe : 3
Pas de compte Certifié (si requis)	Joueur ou équipe : 3
Imposteur	Joueur ou équipe : 6
Participation avec un mauvais compte	Joueur ou équipe : 3
Participation sans compte enregistré	Joueur ou équipe : 3
Comportement non sportif	
Comptes multiples ou faux	Avertissement, 1 à 4 points de pénalité
Fraude	Joueur ou équipe : 1 à 4
Faux résultat	Joueur ou équipe : 4
Faux média de match	Joueur ou équipe : 6
Faux match	Joueur ou équipe : 6
Triche	Joueur : 12 ; équipe : 6

En plus de la perte du match pour lequel les points de pénalité ont été attribués, le fait d'atteindre 4 points de pénalité entraîne un bannissement d'ESL Play. Les paliers suivants entraînent les durées de bannissement correspondantes :

- 4 points de pénalité, 1 semaine de bannissement
- 8 points de pénalité, 2 semaines de bannissement
- 12 points de pénalité, 2 ans de bannissement (possibilité de réintégration au bout de 6 mois)

5.1 Amendes

L'administration du tournoi se réserve le droit d'infliger des amendes ou de réduire le montant des prix distribués aux équipes pour toute infraction aux règles telles que définies dans ce règlement.

6. Conditions d'utilisation

En s'inscrivant et en participant, tous les joueurs acceptent la [politique de sécurité et d'équité du jeu de Supercell](#) ainsi que les [conditions d'utilisation de Supercell](#) et confirment que leur compte est en règle.

En s'inscrivant au championnat Brawl Stars sur ESL Play, les joueurs acceptent que leur compte fasse l'objet d'une enquête pour infraction aux [conditions d'utilisation de Supercell](#) et que les résultats de cette enquête soient communiqués à ESL.

Une ou plusieurs infractions aux [conditions d'utilisation de Supercell](#) peuvent conduire à l'exclusion de la compétition.