



Snapdragon
PRO SERIES
—  **ESL** — 

Snapdragon Pro Series

**Règles du jeu Asphalt 9 :
Legends**

Avertissement

Le présent document décrit les règles qui doivent être suivies en tout temps lorsque vous participez à une compétition Snapdragon Pro Series. Le non-respect de ces règles peut faire l'objet des sanctions indiquées.

Il convient de rappeler que c'est l'administration du tournoi qui décide en dernier ressort et peut, dans certains cas extrêmes, prendre des décisions qui ne sont pas spécifiquement présentées ou détaillées dans ce règlement, ou même allant à l'encontre de ce règlement, afin de préserver le jeu et l'esprit sportif.

Chez ESL nous espérons que vous apprécierez la compétition, que ce soit en tant que participant, spectateur ou membre de la presse, et nous ferons tout notre possible pour que celle-ci soit équitable, divertissante et passionnante pour tous les participants.

Cordialement,
Les équipes d'ESL

Sommaire

Définitions	6
Période de validité	6
Région	6
Confidentialité	6
Sanctions	6
Définitions et portée des sanctions	6
Points de sanction mineure	6
Points de sanction majeure	6
Amendes monétaires	6
Interdictions/suspensions	6
Disqualification	7
Autres types de sanction	7
Combinaison de sanctions	7
Sanctions en cas d'infractions répétées	7
Interdictions et points de sanction en dehors d'ESL	7
Matches en direct	7
Disciplines	7
Organisation du tournoi	7
Général	8
Règles de participation	8
Refus de participation	8
Limitations régionales pour les participants	8
Pays/région d'origine	8
Informations du joueur	8
Comptes de jeu	8
Jouer avec des comptes de jeu incorrects	8
Comptes des joueurs	8
Noms, symboles et sponsors	8
Usurpation d'identité	9
Restrictions de sponsors	9
Contenu réservé aux adultes	9
Modifications des règles	9
Validité des règles	9
Communication	9
Discord	9
Confidentialité	9
Accords complémentaires	9
Informations	9
Retransmission des matchs	9
Droits	9
Renoncement à ces droits	10
Responsabilités des joueurs	10
Approbation de diffusion/retransmission	10
Observateurs	10
Calendrier	10
Saison 1	10

Format	11
Prix en espèces	11
Répartition des prix en espèces	11
Dédutions apportées au prix en cas de points de sanction	11
Dédutions apportées au prix en raison d'amendes monétaires	11
Retrait des prix en espèces	12
Transfert des prix en espèces	12
Règles du tournoi	12
Version du jeu	12
Correctif	12
Appareils	12
Problèmes techniques	12
Début des matchs	12
Ponctualité pour les matchs retransmis	12
Modification des matchs	12
Préparatifs du jeu	12
Défaut de ponctualité pour un match retransmis	12
Abandon/forfait	13
Défaut de présentation des participants	13
Procédures de match	13
Supports de matchs	13
Contestations de match	13
Définition	13
Règles des contestations de match	13
Règles de l'événement	13
Équipement	13
Vêtements	13
Administrateurs	13
Dossier de joueur et de tournoi	14
Checklist technique	14
Obligations médiatiques	14
Manquements aux obligations médiatiques	14
Zones de jeu	14
Restauration, boissons, tabac et comportement	14
Supports amovibles	14
Caméras et appareils similaires	15
Objets non utilisés	15
Utilisation des appareils	15
Photo et autres droits médiatiques	15
Cérémonie des gagnants	15
Zones fournies par ESL	15
Infractions de règles, sanctions et ESIC	15
Code de conduite	16
Triche	16
Logiciels de triche	16
DDoS	16
Trucage de match	16

Utilisation abusive des données	16
Les sanctions pour la triche	16
Méthodes de détection de tricheries	17
Dopage	17
Refus de contrôle	17
Liste des substances et méthodes interdites	17
Médicaments prescrits	17
Sanctions pour le dopage	17
Utilisation d'alcool ou de drogues psychoactives	17
Paris	17
Manipulation de la concurrence	17
Sanctions pour la manipulation de compétitions	17
Trucage de match	18
Sanctions pour le trucage de match	18
Limitations de l'émission de sanctions	18
Bannissements Éditeurs ou ESIC	18
Violation de la netiquette	18
Comportement public	18
Insultes	18
Spam	18
Spam en jeu	18
Dégâts ou saccage	19
Comportement antisportif	19
Trucage des résultats de match	19
Fraudeur	19
Administrateurs ou joueurs trompeurs	19
Avis de droits d'auteur	19

1 Définitions

1.1 Période de validité

L'événement est organisé dans le cadre d'ESL par ESL Gaming GmbH.

Ce règlement de base s'applique à l'événement, ses participants et à tous les matchs joués dans le cadre de cet événement. En participant, le joueur déclare comprendre et accepter toutes les règles.

1.2 Région

Pour les tournois Snapdragon Pro Series, le monde est divisé entre les 2 régions principales suivantes :

- **Amérique du Nord** : Amérique, Canada, Jamaïque, Mexique et Porto Rico
- **Europe et MOAN** : Albanie, Algérie, Allemagne, Andorre, Arabie saoudite, Autriche, Bahreïn, Belgique, Bosnie-Herzégovine, Bulgarie, Croatie, Chypre, Danemark, Égypte, Émirats arabes unis, Espagne, Estonie, Finlande, France, Géorgie, Gibraltar, Grèce, Hongrie, Irak, Irlande, Islande, Israël, Italie, Jordanie, Kazakhstan, Koweït, Kirghizistan, Lettonie, Liban, Libye, Liechtenstein, Lituanie, Luxembourg, Malte, Maroc, Moldavie, Monaco, Monténégro, Norvège, Oman, Ouzbékistan, Pologne, Portugal, Qatar, République tchèque, Roumanie, Royaume-Uni, Serbie, Slovaquie, Slovénie, Suède, Suisse, Tadjikistan, Territoires palestiniens, Tunisie, Turquie, Turkménistan, Ukraine, Vatican et Yémen.

1.3 Confidentialité

Les données personnelles du joueur seront collectées, traitées et stockées pour la participation au match en ligne, l'organisation et la remise du prix de ce match. Les données personnelles du joueur seront conservées jusqu'au **21/02/2023** conformément aux politiques ou procédures internes pour répondre aux exigences légales. Tous les joueurs sont informés qu'ESL collectera leurs informations personnelles en tant que contrôleur de données et conformément aux lois sur la confidentialité applicables dans chaque pays participant.

Pour toute demande concernant l'exercice de vos droits relatifs à vos informations personnelles, veuillez contacter ESL à l'adresse :

<https://account.eslgaming.com/privacy-policy/>

Toute donnée personnelle partagée avec des tiers sera traitée conformément à leur politique de confidentialité.

1.4 Sanctions

1.4.1 Définitions et portée des sanctions

Les violations des règles applicables au sein d'ESL sont passibles de sanctions. Il peut s'agir de points de sanction mineure ou majeure, d'amendes monétaires, de défaites par défaut, de la suspension ou de la disqualification de joueurs, selon l'incident en question et souvent d'une combinaison de deux ou plus de ces éléments. Les participants seront informés de la sanction par courrier et disposeront d'un délai pour pouvoir faire appel de la décision. Seul le titulaire de la licence ou son porte-parole désigné sont habilités à faire appel.

1.4.1.1 Points de sanction mineure

Les points de sanction mineure sont infligés en cas d'incidents mineurs, tels que le non-téléchargement des supports de match requis, des documents associés, etc. Chaque point de sanction mineure déduit un pour cent (1 %) du prix global reçu par l'équipe ou le joueur dans le cadre de la compétition concernée.

1.4.1.2 Points de sanction majeure

Les points de sanction majeure sont infligés en cas d'incidents majeurs tels que le fait de tromper délibérément les administrateurs, de ne pas se présenter à un match, en cas d'infractions répétées au règlement, etc. Chaque point de sanction majeur déduit dix pour cent (10 %) du prix global attribué pour cette compétition.

1.4.1.3 Amendes monétaires

Les amendes monétaires sont infligées en cas de manquements aux obligations non directement liées au tournoi, comme des rendez-vous avec la presse/les médias, ou des sessions prévues pour l'interaction avec les fans.

1.4.1.4 Interdictions/suspensions

Les interdictions ou suspensions sont infligées pour des incidents très sévères, tels que l'exploitation de

faillies ou l'utilisation d'un joueur non autorisé. Elles peuvent être infligées soit à un joueur, soit à une organisation.

1.4.1.5 Disqualification

Les cas de violation des règles les plus graves entraîneront la disqualification. Le participant disqualifié perd tous les prix accumulés dans le cadre de la compétition en question et est banni jusqu'à la fin de cette compétition. Dans les compétitions par équipe, l'organisation et tous ses membres sont bannis jusqu'à la fin de cette compétition.

1.4.1.6 Autres types de sanction

Dans des cas spécifiques, l'administration du tournoi peut définir et appliquer d'autres types de sanction.

1.4.2 Combinaison de sanctions

Les types de sanction répertoriés ne sont pas mutuellement exclusifs, une combinaison de sanctions peut être infligée selon l'appréciation de l'administration du tournoi.

1.4.3 Sanctions en cas d'infractions répétées

Toutes les sanctions décrites dans ce règlement sont applicables pour les premières infractions. Les sanctions appliquées en cas de récidive seront généralement plus sévères que celles décrites dans la section correspondante des présentes règles.

1.4.4 Interdictions et points de sanction en dehors d'ESL

Les bannissements et points de sanction en dehors d'ESL ne s'appliquent normalement pas à ESL, sauf lorsque la sanction a été infligée par l'éditeur/le développeur de tout titre spécifique. L'équipe d'administration peut, à sa discrétion, faire certaines exceptions.

1.5 Matches en direct

Le terme « Matches en direct » désigne les matchs qui se déroulent dans un endroit public, lors d'événements, matchs en studio, ou retransmis par ESL ou un partenaire officiel.

1.6 Disciplines

Les jeux déjà inclus dans les Snapdragon Pro Series sont :

- Clash of Clans
- Brawl Stars
- PUBG Mobile
- Asphalt 9
- Clash Royale
- Free Fire
- Legends of Runeterra
- League of Legends : Wild Rift

Des jeux secondaires ou de nouveaux jeux peuvent être ajoutés à tout moment.

1.7 Organisation du tournoi

L'événement est organisé par ESL. ESL est géré par ESL Gaming GmbH.

ESL Gaming GmbH

Schanzenstr. 23

51063 Köln

Allemagne

<https://www.eslgaming.com/>

2 Général

2.1 Règles de participation

Pour participer, vous devez remplir les conditions suivantes :

- Tous les joueurs d'une saison doivent être âgés d'au moins 16 ans au début du premier tournoi de la saison
- Tous les joueurs qui atteignent les finales doivent être inscrits sur la plateforme ESL Play
- Les joueurs ne peuvent pas être des employés des sociétés ESL, Gameloft ou d'autres parties associées, ou travailler pour ces sociétés
- Les joueurs ne peuvent pas avoir été employés par ESL, Gameloft ou d'autres parties associées au cours des 6 derniers mois

Les joueurs doivent obligatoirement respecter ces conditions pour être admissibles. Lorsqu'un joueur ne répondant pas à ces conditions se qualifie dans le cadre de ce tournoi, sa qualification est annulée et le joueur le mieux qualifié après lui prend sa place.

2.2 Refus de participation

ESL se réserve le droit de refuser la participation de toute équipe ou joueur pour toute raison ou précaution que ce soit

2.3 Limitations régionales pour les participants

Les joueurs ou équipes ne peuvent pas tenter de se qualifier pour le même événement depuis plusieurs pays ou régions.

2.4 Pays/région d'origine

Le pays d'origine du participant est le pays où se situe son lieu de résidence principal (prouvé par une inscription légale ou un visa de long terme en lien avec la preuve d'une expérience de longue durée ; les visas de 90 jours ne suffisent pas) ou le pays dont il détient un passeport valide. Cette décision peut être prise de nouveau pour chaque événement ESL, mais une fois prise, elle est définitive et irréversible pour cet événement et ses qualifications.

2.5 Informations du joueur

Lorsque cela est demandé, les joueurs doivent fournir toutes les informations nécessaires, y compris, sans toutefois s'y limiter, le nom complet, les coordonnées, la date de naissance, l'adresse et la photo.

2.6 Comptes de jeu

Le compte de jeu doit figurer sur le profil ESL de chaque membre. Si vous n'avez pas de compte ESL Play, vous devrez en créer un avant d'associer des comptes de jeu. Les joueurs ne peuvent pas changer de compte/nom de compte une fois qu'ils ont commencé à participer à la ligue. Les administrateurs peuvent dans certains cas particuliers décider d'autoriser les modifications de compte/nom de compte.

2.6.1 Jouer avec des comptes de jeu incorrects

Les joueurs ne sont pas autorisés à jouer avec un compte de jeu autre que celui associé à leur compte ESL. Jouer avec un compte de jeu incorrect peut entraîner le retrait de la coupe/du tournoi jusqu'à ce que le problème soit résolu, ou le retrait des points obtenus pour les parties jouées avec des informations erronées.

2.7 Comptes des joueurs

2.7.1 Noms, symboles et sponsors

ESL se réserve le droit d'interdire l'utilisation de noms et/ou symboles indésirables dans ses compétitions. Tout mot ou symbole protégé légalement est généralement interdit sauf autorisation d'utilisation accordée par le propriétaire. Aucune publicité ou promotion de sponsors connus exclusivement ou principalement pour des thèmes ou produits liés à la pornographie, à l'utilisation de drogues ou à d'autres thèmes réservés à un public adulte n'est autorisée dans le cadre du tournoi ESL. Le contenu généré par l'utilisateur sera régi par les conditions générales d'Asphalt 9 : Legends.

2.7.2 Usurpation d'identité

Tous les joueurs doivent utiliser leurs propres comptes. Les joueurs ne sont pas autorisés à participer avec des comptes tiers, ni à encourager d'autres joueurs à le faire. Le fait pour un joueur d'une équipe d'utiliser le compte d'un autre joueur sera considéré comme un cas d'usurpation d'identité. L'équipe sera disqualifiée de la saison et les joueurs concernés se verront infliger entre 2 et 6 points de sanction selon la situation ainsi qu'une interdiction de participer au reste de la saison, à quelque titre que ce soit.

2.8 Restrictions de sponsors

2.8.1 Contenu réservé aux adultes

Les sponsors ou partenaires connus exclusivement ou principalement pour des produits ou thèmes liés à la pornographie, à l'utilisation de drogues ou d'autres thèmes réservés à un public adulte ne sont pas autorisés dans le cadre d'ESL.

2.9 Modifications des règles

ESL se réserve le droit de modifier, supprimer ou modifier les règles, sans préavis. ESL se réserve le droit de prendre des décisions concernant des situations non couvertes par ce règlement afin de préserver l'égalité de la compétition et l'esprit sportif.

2.10 Validité des règles

Si une disposition de ce règlement est jugée illégale, non valide ou inapplicable par toute juridiction compétente, ceci n'affecte pas la validité ou l'applicabilité par cette juridiction de toute autre disposition de ce règlement, ni la validité ou le caractère exécutoire de la disposition en question ou de toute autre disposition de ce règlement devant d'autres juridictions.

2.11 Communication

2.11.1 Discord

Discord constitue la principale méthode de communication officielle des Snapdragon Pro Series.

Assurez-vous de consulter régulièrement notre serveur afin de ne rater aucune annonce importante de la ligue.

2.12 Confidentialité

Le contenu des communications électroniques, canaux de match, discussions ou de toute autre correspondance avec les officiels et administrateurs du tournoi est considéré comme strictement confidentiel. La publication de ce type de contenu est interdite sans le consentement écrit de l'administration d'ESL.

2.13 Accords complémentaires

L'administration d'ESL n'est pas responsable de tout accord supplémentaire et se refuse à faire appliquer tout accord conclu entre des joueurs ou des équipes. ESL décourage vivement la conclusion de tels accords et les accords contraires au règlement ESL ne sont en aucun cas autorisés.

2.14 Informations

En participant à une manche des Snapdragon Pro Series, vous acceptez de participer aux phases finales si vous vous qualifiez. Les joueurs sont tenus d'effectuer toute préparation nécessaire en vue des finales. Cela signifie que tous les participants doivent disposer des documents requis pour se rendre aux vérifications des finales live. Cela inclut, sans toutefois s'y limiter, pièce d'identité avec photo, carte d'identité, passeport et visa émis par les autorités compétentes.

2.15 Retransmission des matchs

2.15.1 Droits

Tous les droits de diffusion d'ESL appartiennent à ESL Gaming GmbH. Cela inclut, sans s'y limiter : les flux de diffusion, les flux vidéo (p. ex. les flux POV), les replays, les démos ou les diffusions TV.

2.15.2 Renoncement à ces droits

ESL Gaming GmbH a le droit d'accorder des droits de diffusion pour un ou plusieurs matchs à un tiers ou aux participants eux-mêmes. Dans ce cas, les diffusions doivent avoir été organisées avec l'équipe de Distribution de diffusion ESL avant le début du match.

2.15.3 Responsabilités des joueurs

Les joueurs ne peuvent pas refuser la diffusion de leurs matchs sur des canaux de diffusions autorisés par ESL, ni choisir la façon dont le match sera diffusé. La diffusion ne peut être rejetée que par un administrateur principal. Le joueur s'engage à prendre des dispositions suffisantes pour que la retransmission des matchs puisse avoir lieu.

2.15.4 Approbation de diffusion/retransmission

Les joueurs, diffuseurs ou membres de la communauté qui souhaiteraient diffuser ou rediffuser toute partie des Mobile series aux côtés d'ESL devront être approuvés par le personnel d'ESL et signer l'acceptation d'un code de conduite approprié. Tous les diffuseurs et créateurs de contenu devront respecter ce code de conduite lors de la diffusion/rediffusion de tout contenu ESL ou associé à des événements ESL.

Pour demander l'autorisation de devenir créateur de contenu agréé, veuillez nous envoyer un e-mail à l'adresse électronique suivante, selon votre région :

Amérique du Nord : sps.na@eslgaming.com

Europe et MOAN : sps.emea@eslgaming.com

ESL se réserve le droit de retirer cette approbation à tout individu en cas de violation du code de conduite ou des conditions de service.

Tous les contenus, photos, vidéos, replays et autres ressources générées par les joueurs et les Snapdragon Pro Series 2022 sont la propriété d'ESL. Les joueurs acceptent cette condition en acceptant de participer aux Snapdragon Pro Series.

2.16 Observateurs

Les observateurs mis en place par les administrateurs et les personnes ayant obtenu l'autorisation d'un administrateur (p. ex. diffuseurs de flux ou streams) sont autorisés.

3 Calendrier

3.1 Saison 1

Nom du tournoi	Date du tournoi
Qualifications ouvertes TLE n° 1	20/04/2022 - 26/04/2022
Qualifications ouvertes TLE n° 2	27/04/2022 - 03/05/2022
Qualifications ouvertes TLE n° 3	04/05/2022 - 10/05/2022
Qualifications ouvertes TLE n° 4	11/05/2022 - 17/05/2022
Finales pour l'Europe et MOAN	27/05/2022
Finales pour l'Amérique du Nord	29/05/2022

4 Format

Les joueurs peuvent participer aux séries à l'aide de l'événement Mobile du jeu. Les joueurs sont autorisés à jouer sur des appareils Android ou iOS pour tenter de se qualifier pour les finales correspondant à leur type d'appareil. La saison s'organise comme suit :

Qualifications ouvertes : Les participants s'affronteront sur des circuits déterminés pendant une semaine. Les joueurs ayant réalisé les meilleurs temps de course seront qualifiés pour les éliminatoires. Il y aura 4 qualifications d'une durée d'une semaine offrant aux participants plusieurs chances de se qualifier pour les éliminatoires.

Finales : Les 4 finalistes de chaque système d'exploitation s'affronteront dans des courses en un contre un pour déterminer les gagnants de la saison. Les courses se disputeront en 3 manches pour les demi-finales et le match pour la 3e place et en 5 manches pour les finales.

5 Prix en espèces

Tous les prix en espèces seront payés dans les 90 jours suivant les finales. Les e-mails relatifs au paiement des prix seront envoyés à ce moment-là.

5.1 Répartition des prix en espèces

La répartition s'effectue par saison et par système d'exploitation. *Tous les prix sont indiqués en dollars américains et soumis aux taux de change en vigueur.

Position	Prix
1er	1 200 \$
2e	700 \$
3e	400 \$
4e	200 \$

5.2 Déductions apportées au prix en cas de points de sanction

Chaque point de sanction infligé à un participant pendant un événement ou des qualifications entraîne une déduction du prix attribué. Les déductions sont les suivantes :

- Chaque point de sanction mineure entraîne une déduction de 1 % du prix total.
- Chaque point de sanction majeure entraîne une déduction de 10 % du prix total.

La déduction est calculée sur la base du prix total attribué au participant à la fin de la dernière partie de la compétition en question, y compris les prix gagnés en ligne et en présentiel, mais à l'exclusion de la partie destinée à compenser les frais de déplacement (le cas échéant). L'argent déduit sera reversé proportionnellement aux autres équipes, aucun prix n'est par conséquent perdu à cause des points de sanction.

Veuillez noter qu'une équipe ayant subi des déductions de prix extrêmement élevées au total sur plusieurs des étapes du tournoi peut être disqualifiée.

5.3 Déductions apportées au prix en raison d'amendes monétaires

Les amendes monétaires ne sont pas redistribuées aux autres participants, mais sont simplement déduites des gains du joueur en question.

5.4 Retrait des prix en espèces

Tant que l'argent du prix ESL n'a pas été versé, ESL se réserve le droit d'annuler tout paiement en attente si des preuves de fraude ou de tricherie sont découvertes.

En cas de disqualification, le joueur/l'équipe perd automatiquement le prix en espèces gagné pendant la phase. Selon la gravité du cas, la sanction peut être étendue à la totalité du montant gagné pendant la saison.

5.5 Transfert des prix en espèces

Le paiement des prix en espèces sera effectué par virement bancaire ou via PayPal. Les joueurs doivent fournir les informations requises, faute de quoi les paiements ne pourront pas être effectués. Les joueurs disposent d'un délai d'un an à compter de la date de paiement initiale pour percevoir leurs gains ou encaisser leurs chèques, passé ce délai les prix seront perdus.

6 Règles du tournoi

6.1 Version du jeu

Tous les joueurs doivent installer la dernière version du jeu afin de participer aux tournois hébergés par ESL. Les mises à jour doivent être installées avant le début du tournoi.

6.2 Correctif

Tous les matchs en présentiel seront joués sur le correctif disponible sur les serveurs live au moment du match. Tous les matchs en présentiel seront joués sur le serveur du tournoi.

6.3 Appareils

Pour toutes les phases en ligne de la compétition, tous les joueurs doivent jouer sur un appareil mobile (smartphone ou tablette). Les émulateurs ou tout logiciel modifiant le jeu pour y jouer sur PC ou d'autres appareils non autorisés sont interdits. Une pénalité sera infligée aux joueurs pris à utiliser de tels logiciels. Pour toutes les phases en présentiel de la compétition, des appareils seront fournis sur le lieu de la compétition. Le modèle des appareils fournis sera annoncé avant le premier show en studio.

6.4 Problèmes techniques

Les problèmes techniques, qu'ils soient matériels, logiciels et/ou de connexion Internet sont de la responsabilité des joueurs. Les matchs ne seront pas reprogrammés en raison de problèmes techniques.

6.5 Début des matchs

6.5.1 Ponctualité pour les matchs retransmis

Tous les matchs retransmis doivent commencer à l'heure indiquée, laquelle est déterminée par ESL. Les matchs retransmis ne doivent pas commencer après l'heure déterminée par ESL. Si un joueur/une équipe n'est pas prêt à jouer, ESL doit en être informé.

6.5.2 Modification des matchs

Les administrateurs se réservent le droit de modifier l'heure de début d'un match à leur seule discrétion. Le cas échéant, les administrateurs du tournoi en informeront tous les joueurs concernés au plus vite.

6.5.3 Préparatifs du jeu

Veillez à résoudre tout problème éventuel avant le début d'un match. Les problèmes de connexion ou matériel pendant un match peuvent entraîner la disqualification par les administrateurs. Les accords entre joueurs doivent être affichés sous forme de commentaires de match. Le match doit être joué avec les paramètres corrects.

6.5.4 Défaut de ponctualité pour un match retransmis

Deux (2) points de sanction mineure peuvent être infligés si un participant n'est pas prêt à jouer à l'heure de début annoncée. À ce stade, le joueur sera déclaré comme ne s'étant pas présenté. Si le match est diffusé par ESL ou ses partenaires, trois (3) points de sanction mineure supplémentaires seront infligés pour tout retard sur le début du match causé par une équipe.

6.5.5 Abandon/forfait

Pour les finales en LAN, si un joueur est en ligne, qu'il a joué au moins 1 partie mais ne répond pas dans un délai de 10 minutes à l'une des méthodes de contact disponibles, il sera déclaré vaincu par défaut et disqualifié du tournoi.

6.5.6 Défaut de présentation des participants

Si un participant n'est pas prêt à jouer 15 minutes après le début prévu du match, il sera considéré comme ne s'étant pas présenté et son adversaire sera déclaré vainqueur. (Ce délai est laissé à l'appréciation de l'administrateur de la retransmission lorsqu'une équipe ne se présente pas à un match retransmis)

6.6 Procédures de match

6.6.1 Supports de matchs

Tous les supports de match (captures d'écran/demos/replays/etc.) doivent être conservés par les participants pendant au moins 2 semaines après la fin du match. En cas de contestation sur un match, les données doivent être conservées par les participants pendant au moins 2 semaines après la fermeture et la résolution de la contestation.

Tous les replays ou demos doivent être mis à disposition si les administrateurs le demandent. ESL se réserve le droit de lire et/ou de télécharger vers les sites Internet ESL toutes les demos enregistrées dans un arrangement ESL.

6.7 Contestations de match

6.7.1 Définition

Une contestation concerne les problèmes qui affectent le résultat d'un match ; une contestation peut même être déclarée au cours d'un match, comme des paramètres incorrects de jeu et d'autres problèmes liés. Une contestation est la communication officielle entre les parties et un administrateur.

6.7.2 Règles des contestations de match

La contestation doit contenir des informations détaillées sur la raison pour laquelle la contestation a été déposée, comment et quand l'anomalie est apparue. Une contestation peut être refusée si la documentation appropriée n'est pas présentée. Un simple « ils ont triché » ne suffira pas. Les insultes et le flaming sont strictement interdits dans une contestation et peuvent entraîner des points de sanction ou la contestation peut être appliquée à la partie injurieuse.

7 Règles de l'événement

7.1 Équipement

ESL fournit toujours des appareils mobiles. Selon la discipline et le stade du tournoi, des casques audio à réduction de bruit peuvent également être fournis.

7.2 Vêtements

Les joueurs et les équipes doivent s'assurer qu'ils sont tous dans une tenue d'équipe de couleur égale, des pantalons longs ordonnés et des chaussures fermées (par exemple les shorts ou les tongs ne sont pas autorisés). Tout type de couvre-chef est interdit. Des sanctions seront accordées pour des violations mineures de cette règle (au moins 250 \$ d'amende), mais dans des cas importants (par exemple mais pas exclusivement, le contenu offensant, vêtements d'une autre équipe, etc.), les joueurs ne seront pas autorisés à démarrer leurs matchs avant que le vêtement problématique n'ait été remplacé. Si possible et si l'administration juge cela comme approprié, l'ESL fournira des vêtements appropriés aux participants qui ne sont pas habillés selon la règle. Le coût des vêtements fournis sera ensuite soustrait du prix versé aux participants.

Tout retard causé par le changement de vêtements sera considéré comme étant la faute des joueurs et pénalisé selon les règles de ponctualité.

7.3 Administrateurs

Tous les participants doivent respecter les décisions et les règles des organisateurs, administrateurs et arbitres. Toutes les décisions sont définitives, sauf si une possibilité de recours est clairement indiquée.

7.4 Dossier de joueur et de tournoi

Les dossiers de joueur et de tournoi sont des documents qui seront envoyés aux participants par courrier avant le tournoi. Ils sont censés servir d'extensions au règlement pour un événement hors ligne spécifique et sont tout aussi obligatoires.

7.5 Checklist technique

Une fois le processus de préparation terminé, le joueur devra s'inscrire sur la liste technique des administrateurs ESL. Ce processus existe pour assurer l'intégrité du système utilisé pour la compétition avant le démarrage du match. Les pauses techniques provoquées par des problèmes qui auraient été remarqués si la checklist avait été suivie correctement sera punie d'une (1) sanction mineure. En signant ce document, les participants confirment qu'ils sont prêts à commencer leur match comme prévu. Les participants peuvent être contraints de démarrer le match même s'ils ne réussissent pas à terminer le processus.

7.6 Obligations médiatiques

Si ESL décide qu'un ou plusieurs joueurs doivent faire partie d'interviews (des courtes interviews pré/post-match et/ou des sessions d'interview plus longues), une conférence de presse ou une session d'autographes, de photographie ou de vidéo, alors les joueurs ne pourront pas les refuser et devront y assister. La plupart des événements auront un jour de média obligatoire, où les participants seront photographiés, filmés et feront l'objet d'interviews par ESL pour la présentation des événements.

Les participants recevront un calendrier des médias au préalable afin d'être informés de la nature, de la durée et du programme des activités de ce type qui prendront plus de 5 minutes.

7.6.1 Manquements aux obligations médiatiques

En cas de non-respect des obligations médiatiques ou similaires, des amendes seront infligées. Leur étendue dépend des détails. Les amendes suivantes sont des sanctions standard pour les cas les plus courants :

- Ne se présente pas à temps pour un jour de médias ou une interview : 10 % des gains monétaires

Les amendes peuvent être réduites si le participant se présente avec du retard, mais quand même assez tôt pour créer le contenu requis/mener une session raisonnable. Les amendes peuvent également être réduites si le participant fournit une preuve de circonstances atténuantes. La décision relative à ce propos sera effectuée par ESL seule.

7.7 Zones de jeu

7.7.1 Restauration, boissons, tabac et comportement

Si rien d'autre n'a été annoncé, il est interdit d'introduire ou de manger des aliments dans les zones du tournoi. Fumer et vapoter sont également strictement interdits. Les joueurs sont autorisés à boire, mais uniquement dans des verres ou des bouteilles fournies par l'ESL et discrètement, sauf indication contraire. Il est interdit de faire trop de bruit ou d'utiliser du langage injurieux. Les participants doivent suivre les règles de l'hôtel ou des lieux dans les zones d'exercice.

Toute violation peut être sanctionnée par des points de sanction.

7.7.2 Supports amovibles

Il est strictement interdit de connecter ou d'utiliser tout support amovible sur les appareils du tournoi sans examen préalable et approbation des administrateurs du tournoi.

7.7.3 Caméras et appareils similaires

Les participants ne sont pas autorisés à introduire des appareils électroniques, des caméras ou des appareils similaires (par exemple un vaporisateur) dans la zone de jeu, sauf autorisation préalable des officiels du tournoi. Ces appareils doivent être remis aux officiels du tournoi avant de commencer la préparation avant le premier match. Les téléphones personnels peuvent également être récupérés au préalable.

Les participants ne sont pas autorisés à prendre des photos et/ou à effectuer des enregistrements sur scène et pendant les cérémonies d'ouverture, sauf autorisation spécifique d'ESL.

Les versions papier des documents à des fins tactiques sont autorisées dans des tailles et quantités raisonnables (par exemple un carnet de notes).

7.7.4 Objets non utilisés

Les éléments qui ne sont pas immédiatement nécessaires (par exemple les vêtements qui ne sont pas utilisés, les sacs, etc.) doivent être stockés hors de vue comme indiqué par ESL.

7.7.5 Utilisation des appareils

Tous les appareils fournis par ESL doivent être utilisés uniquement à des fins de tournoi. Une utilisation non autorisée des appareils (navigation sur les réseaux sociaux, etc.) entraînera un (1) point de sanction mineure..

7.8 Photo et autres droits médiatiques

En participant, tous les joueurs et autres membres de l'équipe accordent le droit à ESL d'utiliser toute documentation photographique, audio ou vidéo sur son site Web ou à toute autre fin de promotion. De plus, chaque joueur doit signer deux copies d'un formulaire de décharge qu'ils recevra préalablement et qu'il devra lire et signer avant le début de son premier match.

7.9 Cérémonie des gagnants

Les participants doivent rester dans la zone du tournoi pour la cérémonie des gagnants après la Grande Finale.

7.10 Zones fournies par ESL

Seules les activités de marketing ayant été autorisées par ESL sont autorisées dans les zones fournies par ESL (p. ex. zones de tournoi, salles d'exercice, chambres d'hôtel, etc.).

8 Infractions de règles, sanctions et ESIC

ESL et ses tournois font partie de l'ESIC, la Commission d'Intégrité de l'Esport. Cela signifie que toutes les règles et réglementations de l'ESIC s'appliquent à tous les tournois ESL. Vous pouvez les consulter sur leur site Internet à l'adresse <https://esic.gg/>.

Les sous-paragraphes suivants sont destinés à vous donner une idée de ce qui est interdit. Pour plus d'informations, veuillez consulter le site Internet de l'ESIC.

8.1 Code de conduite

Chaque participant doit se comporter avec respect envers les représentants d'ESL, la presse, les spectateurs, les partenaires et les autres joueurs. Les participants sont invités à représenter les Esports, ESL et leurs sponsors de façon respectable. Cela s'applique au comportement dans le jeu et aussi dans les chats, les messageries, les commentaires et autres supports. Nous attendons à ce que les joueurs suivent les valeurs suivantes :

- Compassion : traitez les autres comme vous voudriez qu'on vous traite.
- Intégrité : soyez honnête, dévoué, fair-play et faites du mieux que vous le pouvez.
- Respect : montrez du respect envers tous les autres êtres humains, y compris les coéquipiers, les adversaires et le personnel des événements.
- Courage : soyez courageux en compétition et pour défendre ce qui est juste.

Les participants ne doivent pas effectuer de harcèlement ou d'injures sous quelque forme que ce soit. Cela inclut, sans toutefois s'y limiter :

- Les discours haineux, les comportements offensants ou abus verbaux liés au sexe, à l'identité et à l'expression du genre, à l'orientation sexuelle, à la race, à l'ethnicité, au handicap, à l'apparence physique, à la taille, à l'âge ou à la religion.
- Le stalking ou l'intimidation (physiquement ou en ligne).
- Le spam, les raids, le piratage ou la perturbation des streams ou des réseaux sociaux.
- La publication ou une menace de publication d'informations personnelles d'autrui (« doxxing »).
- Une attention sexuelle indésirable. Cela inclut, les commentaires sexuels, les blagues et les avancées sexuelles indésirables.
- Accepter ou encourager l'un des comportements ci-dessus.

Veuillez vous référer au [Code AnyKey Keystone](#) pour en savoir plus sur le bon comportement sportif. Veuillez vous référer au [Code de conduite ESIC](#) pour plus de détails sur les règles de conduite et les sanctions.

La violation du présent Code de Conduite entraînera des points de sanction. Dans le cas de violations répétées ou extrêmes, les sanctions peuvent inclure la disqualification ou l'interdiction d'événements ESL à venir.

8.2 Triche

Aucune forme de triche ne sera tolérée. Lorsqu'une tricherie est découverte, l'équipe concernée sera immédiatement expulsée du tournoi et bannie de toutes les compétitions pendant 6 mois. Les joueurs peuvent être invités à installer des logiciels anti-triche sur leurs appareils pendant toute la durée du tournoi.

8.2.1 Logiciels de triche

Toute utilisation d'un logiciel pouvant être considéré comme de la triche est strictement interdite. L'administration du tournoi se réserve le droit de préciser ce qui est considéré comme de la triche.

8.2.2 DDoS

Une limitation ou tentative de limitation de la connexion d'un participant au jeu via une Attaque par Dénégation de Service ou tout autre moyen.

8.2.3 Trucage de match

Tenter de modifier intentionnellement les résultats d'un match en perdant ou essayer d'affecter les résultats.

8.2.4 Utilisation abusive des données

La communication pendant le match avec les personnes qui ne sont pas impliquées dans le match est strictement interdite, c'est également vrai pour l'utilisation d'informations sur votre partie venant de sources externes (par exemple, les streams).

8.2.5 Les sanctions pour la triche

Lorsqu'une tricherie est découverte dans l'événement, le(s) résultat(s) du/des match(s) en question sera/ont annulé(s). Le joueur sera disqualifié, devra renoncer à son argent et sera banni de toutes les compétitions d'ESL pendant une durée normale de 5 ans. Cette durée peut être inférieure, si des facteurs atténuants significatifs sont en cours, mais aussi plus élevés, en cas de circonstances aggravantes.

ESL et Gameloft se réservent le droit de disqualifier les organisations et les joueurs. Tout joueur ou organisation qui utilise un exploit connu sera forfait pour la partie à la première occurrence de l'exploit. Si le joueur ou l'organisation utilise un autre exploit connu une seconde fois et qu'il est déterminé qu'il l'a fait à dessein, il sera supprimé de l'événement et de tout événement futur.

8.2.6 Méthodes de détection de tricheries

ESL se réserve le droit d'utiliser différentes méthodes pour inspecter les participants et leurs équipements, avec ou sans information préalable.

8.3 Dopage

8.3.1 Refus de contrôle

Le refus d'être contrôlé est considéré comme du dopage. Les sanctions seront les mêmes que pour des cas sévères d'abus de substance.

8.3.2 Liste des substances et méthodes interdites

La liste des substances et méthodes interdites créées par la Commission d'intégrité de l'Esports (ESIC) est valable pour les tournois ESL. Vous la trouverez ici :

<https://esic.gg/codes/esic-prohibited-list/>

Toute utilisation non autorisée de ces substances est considérée comme du dopage.

8.3.3 Médicaments prescrits

Si les joueurs ont une ordonnance active pour une substance sur la liste de la WADA, ils doivent envoyer une preuve à l'Administration du tournoi avant le premier jour du tournoi (date limite en temps local). Ils peuvent toujours être soumis à un test de dopage, mais un résultat positif pour la substance prescrite ne sera pas pris en considération.

8.3.4 Sanctions pour le dopage

Des cas mineurs de dopage seront sanctionnés avec un avertissement et éventuellement des points de sanction mineurs pour le participant.

Les cas sévères (c'est-à-dire l'utilisation de drogues contenant des substances d'amélioration de la performance, comme Adderall) seront sanctionnés par une annulation des résultats obtenus sous l'influence de la substance, une interdiction d'un à deux (1-2) ans, la perte de l'argent du prix gagné, ainsi que la disqualification du participant.

Si un joueur est reconnu coupable d'un cas de dopage sévère après le dernier match du tournoi depuis au moins 24 heures, le joueur recevra toujours une interdiction, mais le résultat du tournoi restera en place et il n'y a aucune conséquence pour l'équipe. Les cas mineurs ne seront pas punis, après cette date.

8.4 Utilisation d'alcool ou de drogues psychoactives

Jouer à un match, en ligne ou en présentiel, sous l'influence de l'alcool ou d'autres substances psychoactives, même si celles-ci ne figurent pas parmi les substances répréhensibles indiquées au point 4.3.2, est strictement interdit et peut entraîner des sanctions sévères. Une consommation modérée d'alcool hors des heures de tournoi actives pour un participant est autorisée si cela n'entre pas en conflit avec la législation locale/nationale.

8.5 Paris

Aucun joueur, chef d'équipe, personnel ou membre des organisations assistant aux événements ne peut participer à des paris ou des jeux, être associé avec des parieurs ou des joueurs, ou fournir toute information pouvant aider à parier ou miser, directement ou indirectement, pour les matchs ESL ou le tournoi en général. Tout pari ou jeu contre les propres matchs de votre organisation entraînera une disqualification immédiate de l'organisation et une exclusion minimale d'un an de toutes les compétitions ESL pour toutes les personnes concernées. Toute autre violation sera pénalisée à l'entière discrétion de la direction du tournoi.

8.6 Manipulation de la concurrence

Offrir de l'argent et des avantages, faire des menaces ou exercer une pression vers toute personne impliquée avec ESL dans le but d'influencer le résultat d'un match est considéré comme une manipulation de compétition. L'exemple le plus courant est de proposer à votre adversaire de vous laisser gagner.

8.6.1 Sanctions pour la manipulation de compétitions

Lorsqu'une tentative de manipulation de la compétition est découverte par ESL, le(s) résultat(s) du/des match(s) en question sera/ont annulés. Le joueur sera disqualifié, renonce à son argent et sera banni de toutes les compétitions d'ESL pendant une durée allant d'un à deux (1-2) ans. Une amende est possible.

Dans les compétitions par équipe, l'équipe sera disqualifiée de l'événement ESL lors duquel la tentative est survenue.

8.7 Trucage de match

Utiliser tout moyen de manipuler les résultats d'un match à des fins qui ne sont pas liées au succès sportif du tournoi en question est considéré comme un trucage de match. L'exemple le plus courant est de perdre délibérément un match pour manipuler un pari sur le match.

8.7.1 Sanctions pour le trucage de match

Quand le trucage est découvert par ESL, le(s) résultat(s) du/des match(s) en question sera/ont annulé(s). Le joueur sera disqualifié, devra renoncer à son argent et sera banni de toutes les compétitions d'ESL pendant une durée normale de 5 ans. Cette durée peut être inférieure, si des facteurs atténuants significatifs sont en cours, mais aussi plus élevés, en cas de circonstances aggravantes. Une amende est possible.

8.8 Limitations de l'émission de sanctions

Des sanctions peuvent être accordées pendant une durée limitée après l'incident. En cas de triche et de trucage des matchs, cette durée est fixée à 10 ans. Pour les infractions comme la fraude, la falsification, le mensonge sur des informations personnelles légalement pertinentes (nom, âge, nationalité, résidence, etc.), la durée est fixée à 5 ans. Des infractions plus petites peuvent expirer plus tôt.

8.9 Bannissements Éditeurs ou ESIC

ESL se réserve le droit de refuser les joueurs qui ont des bannières de l'éditeur de jeu pour participer aux tournois ESL.

En outre, les bannissements ESIC seront également honorés et traduits en bannissements ESL.

8.10 Violation de la nétiquette

Pour un jeu ordonné et agréable, il est essentiel que tous les joueurs aient une attitude sportive et équitable. La violation de cette règle sera sanctionnée par un (1) à six (6) points de sanction mineurs. Les plus importantes et les plus fréquentes offenses sont listées ci-dessous. Toutefois, l'administration peut mettre en place des sanctions pour les types de violation de la nétiquette non expressément listés (par exemple, harcèlement).

8.10.1 Comportement public

Tous les participants doivent s'abstenir, en tout temps, de comportements déplorables, indésirables ou négatifs envers toute personne impliquée dans le tournoi de quelque façon que ce soit.

Tous les participants doivent s'abstenir, à tout moment, de toute action ou inaction qui entraîne toute personne impliquée dans le tournoi de quelque façon que ce soit dans la divulgation publique, le mépris, le scandale ou le ridicule ou réduit les relations

publiques ou la valeur commerciale de toute partie impliquée. Cela inclut des commentaires dérogatoires destinés à ESL, à ses partenaires ou produits dans les interviews, les déclarations et/ou sur les réseaux sociaux.

8.10.2 Insultes

Toutes les insultes en lien avec ESL seront punies. Cela s'applique principalement aux insultes lors d'un match, mais aussi sur le site Web ESL (forums, commentaires de match, livres joueur, assistance et contestation, etc.). Les enquêtes sur les programmes de gestion des informations, les e-mails ou autres moyens de communication seront sanctionnées si elles peuvent être liées à ESL et si les preuves sont claires.

Les cas d'abus particulièrement sévères avec des déclarations radicales ou la menace de violence physique peuvent entraîner des sanctions significatives, y compris l'exclusion ou la disqualification du joueur.

Selon la nature et la gravité de l'insulte, la sanction sera affectée au joueur ou à l'équipe dans les ligues par équipe. Dans les compétitions par équipe, il est possible que les joueurs de l'équipe soient exclus pendant une ou plusieurs semaines de match.

8.10.3 Spam

L'envoi excessif de messages injurieux, harcelants ou offensants est considéré comme du spam par ESL. Le spam sur le site (forums, commentaires de match, livres joueur, les tickets d'assistance et de contestation, etc.) sera sanctionné en fonction de la nature et de la gravité de l'offense.

8.10.4 Spam en jeu

Trois (3) points de sanction mineurs seront attribués si la fonction de chat dans le jeu est abusive dans l'objectif de nuire à l'adversaire, ou d'interrompre le flux du jeu. Toutes les fonctions de chat sont là pour communiquer efficacement avec l'adversaire et les administrateurs de match.

8.10.5 Dégâts ou saccage

Les participants réalisant des actions qui pourraient entraîner ou entraînent des dégâts sur les pièces, meubles, équipements ou objets similaires. L'amende sera basée sur le coût de restauration à l'état initial, des efforts nécessaires pour résoudre le problème et des dégâts à la réputation envers des tiers/du public.

8.11 Comportement antisportif

Pour un jeu ordonné et agréable, il est essentiel que tous les joueurs aient un comportement fair-play. Les plus importantes et les plus fréquentes offenses sont listées ci-dessous. Cependant, l'administration peut attribuer des sanctions pour des types de comportement antisportif non explicitement listés.

8.11.1 Trucage des résultats de match

Si une équipe a saisi de faux résultats de match dans la page de match, ou dans d'autres façons de falsifier le résultat du match, comme la falsification des supports de match, l'équipe recevra jusqu'à quatre (4) points de sanction mineurs. (Les supports de match correspondent à tous les téléchargements, y compris mais sans s'y limiter : captures d'écran, démos, modèles, etc.)

8.11.2 Fraudeur

Tout joueur impliqué dans la falsification ou la tromperie d'un joueur sera exclu pour un minimum de 3 matchs et un (1) point de pénalité majeure sera également attribué par incident.

8.11.3 Administrateurs ou joueurs trompeurs

Toute tentative de tromper les joueurs adverses, les administrateurs ou toute autre personne liée à ESL peut être pénalisée d'un (1) à quatre (4) points de sanction mineurs.

9 Avis de droits d'auteur

Tous les contenus apparaissant dans ce document sont la propriété d'ESL Gaming GmbH ou sont utilisés avec l'autorisation du propriétaire. La distribution, la duplication, l'altération ou toute autre utilisation du matériel contenue dans le présent document, y compris sans toutefois s'y limiter, toute image, dessin, texte, photo ou photographie, peut constituer une violation des lois de droits d'auteur et de la marque et peut être poursuivie en vertu du droit pénal et/ou civil.

Aucune partie du contenu du présent document ne peut être reproduite sous quelque forme ou par tout moyen ni stockée dans une base de données ou un système de récupération, sauf pour une utilisation personnelle, sans les autorisations écrites d'ESL Gaming GmbH.

Tout le contenu dans ce document est exact. ESL Gaming GmbH décline toute responsabilité pour toute erreur ou omission. Nous nous réservons le droit de modifier le contenu et les fichiers sur notre site Web (y compris, mais sans s'y limiter, eslgaming.com, intelextrememasters.com, esl-one.com et tous les sous-domaines) à tout moment sans préavis ou notification.