



Snapdragon
PRO SERIES
—  **ESL** —

Snapdragon Pro Series

Brawl Stars

Règles du jeu

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

1	Définitions	7
1.1	Période de validité	7
1.2	Région	7
1.3	Sanctions	7
1.3.1	Définitions et portée des sanctions	7
1.3.1.1	Points de sanction mineure	7
1.3.1.2	Points de sanction majeure	7
1.3.1.3	Amendes monétaires	7
1.3.1.4	Interdictions/suspensions	7
1.3.1.5	Disqualification	7
1.3.1.6	Autres types de sanction	7
1.3.2	Combinaison de sanctions	8
1.3.3	Sanctions en cas d'infractions répétées	8
1.3.4	Interdictions et points de sanction en dehors d'ESL	8
1.4	Matches en direct	8
1.5	Organisation du tournoi	8
1.6	Confidentialité	8
2	Général	9
2.1	Modifications des règles	9
2.2	Validité des règles	9
2.3	Confidentialité	9
2.4	Accords complémentaires	9
2.5	Retransmission des matches	9
2.5.1	Droits	9
2.5.2	Renoncement à ces droits	9
2.5.3	Responsabilités des joueurs	9
2.5.4	Approbation de diffusion/retransmission	9
2.6	Communication	10
2.6.1	Discord	10
2.7	Conditions de participation à l'événement	10
2.7.1	Limitation de l'âge	10
2.7.2	Limitations régionales pour les participants	10
2.7.3	Pays/région d'origine	10
2.7.4	Informations du joueur	10
2.7.5	Comptes de jeu	10
2.7.5.1	Jouer avec des comptes de jeu incorrects	10
2.8	Comptes d'équipe	10
2.8.1	Noms d'équipe	10
2.8.2	Modifications des comptes de l'équipe	10
2.9	Restrictions de sponsors	10
2.9.1	Contenu réservé aux adultes	10

2.10	Prix monétaire	10
2.10.1	Déductions apportées au prix en cas de points de sanction	11
2.10.2	Déductions apportées au prix en raison d'amendes monétaires	11
2.10.3	Retrait des prix en espèces	11
2.10.4	Transfert des prix en espèces	11
2.10.5	Répartition des prix	11
2.11	Début des matchs	12
2.11.1	Ponctualité pour les matchs retransmis	12
2.11.2	Défaut de ponctualité pour un match retransmis	12
2.11.3	Défaut de présentation des participants	12
2.12	Procédures de match	13
2.12.1	Supports de matchs	13
2.13	Contestations de match	13
2.13.1	Définition	13
2.13.2	Règles de contestation des matchs	13
2.14	Interviews	13
2.15	Présentation vidéo	13
3	Règles de l'événement	14
3.1	Équipement	14
3.2	Vêtements	14
3.3	Administrateurs	14
3.4	Dossier de joueur et de tournoi	14
3.5	Checklist technique	14
3.6	Obligations médiatiques	14
3.6.1	Manquements aux obligations médiatiques	14
3.7	Zones de jeu	15
3.7.1	Restauration, boissons, tabac et comportement	15
3.7.2	Supports amovibles	15
3.7.3	Caméras et appareils similaires	15
3.7.4	Objets non utilisés	15
3.7.5	Utilisation des appareils	15
3.8	Photo et autres droits médiatiques	15
3.9	Cérémonie des gagnants	15
3.10	Zones fournies par ESL	15
4	Calendrier et format du tournoi	16
4.1	Format du tournoi	16
4.2	Calendrier du tournoi	16
4.2.1	Split n° 1	16
4.2.2	Split n° 2	16
4.2.3	Saison Défi	16
4.3	Système d'attribution des points pour les qualifications ouvertes	17
5	Règles spécifiques du jeu	17
5.1	Définitions des matchs	17
5.1.1	En une manche	18

5.1.2	En trois manches	18
5.1.3	En cinq manches	18
5.2	Cartes	18
5.3	Classification	19
5.4	Modification des matchs	19
5.5	Taille des équipes	19
5.6	Verrouillage des listes	19
5.7	Règles de jeu	19
5.7.1	Sélection de brawler	19
5.7.2	Nouveaux brawlers	19
5.7.3	Interdictions et choix des brawlers	19
5.7.4	Invitation au combat	20
5.7.5	Déconnexion des joueurs	20
5.7.6	Résultats	20
5.7.7	Matchs nuls	20
5.8	Absence et non présentation	20
5.9	Abandon/forfait	20
6	Infractions de règles, sanctions et ESIC	21
6.1	Code de conduite	21
6.2	Triche	21
6.2.1	Logiciels de triche	21
6.2.2	Utilisation abusive des données	21
6.2.3	Les sanctions pour la triche	21
6.2.4	Méthodes de détection de tricheries	21
6.3	Dopage	21
6.3.1	Refus de contrôle	21
6.3.2	Liste des substances et méthodes interdites	22
6.3.3	Médicaments prescrits	22
6.3.4	Sanctions pour le dopage	22
6.4	Utilisation d'alcool ou de drogues psychoactives	22
6.5	Paris	22
6.6	Manipulation de la concurrence	22
6.6.1	Sanctions pour la manipulation de compétitions	22
6.7	Trucage de match	22
6.7.1	Sanctions pour le trucage de match	22
6.8	Limitations de l'émission de sanctions	23
6.9	Bannissements Éditeurs ou ESIC	23
6.10	Violation de la netiquette	23
6.10.1	Comportement public	23
6.10.2	Insultes	23
6.10.3	Spam	23
6.10.4	Spam en jeu	23
6.10.5	Dégâts ou saccage	23
6.11	Comportement antisportif	23

6.11.1	Trucage des résultats de match	23
6.11.2	Fraudeur	24
6.11.3	Administrateurs ou joueurs trompeurs	24
7	Respect des conditions d'utilisation	25
7.1	ESL	25
7.2	Supercell	25
8	Avis de droits d'auteur	26

1 Définitions

1.1 Période de validité

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

Ce règlement de Brawl Stars est valide pour toutes les étapes de l'événement, ses participants et tous les matchs joués dans le cadre de l'événement. En participant, le joueur déclare comprendre et accepter toutes les règles.

L'Administration du tournoi se réserve le droit de modifier le règlement avec ou sans préavis aux joueurs. L'Administration du tournoi se réserve le droit de prendre des décisions pouvant aller à l'encontre de ce règlement dans des cas extrêmes afin de préserver le fair-play et l'esprit sportif. Les administrateurs de tournois sont les décideurs pour tous les cas et litiges susceptibles de se produire et n'étant pas écrits dans ce règlement.

1.2 Région

Pour les événements Snapdragon Pro Series Brawl Stars, le monde est divisé entre les trois régions principales suivantes :

- **Asie-Pacifique** : Thaïlande, Indonésie, Malaisie, Singapour, Philippines, Japon, Corée
- **Europe, Moyen-Orient et Afrique** : 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, Moldavie, Monaco, Monténégro, Maroc, 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.
- **Amérique du Nord** : États-Unis d'Amérique, Canada, Jamaïque, Mexique, Porto Rico

1.3 Sanctions

1.3.1 Définitions et portée des sanctions

Des sanctions sont données pour les violations de règles au sein d'ESL. Cela peut être des points de sanction mineurs ou majeurs, des amendes monétaires, des pertes par défaut, la suspension ou la disqualification du joueur/de l'équipe, selon l'incident en question et souvent une combinaison de deux ou plus. 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 licence ou son porte-parole désigné sont éligibles à un recours.

1.3.1.1 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.

1.3.1.2 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.

1.3.1.3 Amendes monétaires

Les amendes monétaires sont accordées pour ne pas respecter les obligations qui ne sont pas directement liées au tournoi, comme des rendez-vous presse/médias, ou des sessions prévues pour l'interaction avec les fans.

1.3.1.4 Interdictions/suspensions

Les interdictions ou suspensions sont infligées pour des incidents très sévères, tels que l'exploitation de failles ou l'utilisation d'un joueur non autorisé. Elles peuvent être infligées soit à un joueur, soit à une organisation.

1.3.1.5 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 seront bannis jusqu'à la fin de la compétition.

1.3.1.6 Autres types de sanction

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

1.3.2 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.

1.3.3 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.

1.3.4 Interdictions et points de sanction en dehors d'ESL

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

1.4 Matches en direct

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

1.5 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/>

1.6 Confidentialité

Les données personnelles du joueur seront collectées, traitées et stockées pour la participation, l'organisation et la livraison du prix de match. Les données personnelles du joueur seront conservées jusqu'au 25/03/2023 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 vos droits à votre sujet, veuillez contacter : ESL à l'adresse suivante : <https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

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

2 Général

2.1 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.

2.2 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.

2.3 Confidentialité

Le contenu de messagerie électronique, canaux de match, les discussions ou toute autre correspondance avec les officiels et administrateurs de tournoi est considéré comme strictement confidentiel. La publication de ce matériel est interdite sans un consentement écrit de l'administration d'ESL.

2.4 Accords complémentaires

L'administration d'ESL n'est pas responsable de tout accord supplémentaire, et n'accepte pas de faire appliquer lesdits accords conclus entre joueurs individuels ou équipes. ESL décourage vivement de tels accords et de tels accords contredisant le règlement d'ESL ne sont en aucun cas autorisés.

2.5 Retransmission des matchs

2.5.1 Droits

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

2.5.2 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 la diffusion ESL avant le début du match.

2.5.3 Responsabilités des joueurs

Les joueurs ne peuvent pas refuser de diffuser leurs matchs par des diffusions autorisées par ESL, ni ne peuvent choisir la manière dont le match sera diffusé. La diffusion ne peut être rejetée que par un administrateur supérieur. Le joueur accepte de faire la place suffisante afin que la diffusion des matchs puisse se dérouler.

2.5.4 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

Asie-Pacifique : sps.apj@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.

2.6 Communication

2.6.1 Discord

La principale méthode de communication officielle des Snapdragon Pro Series est le serveur Discord. Assurez-vous de consulter notre serveur régulièrement de façon à ne manquer aucune annonce importante de la ligue.

2.7 Conditions de participation à l'événement

Vous devez répondre aux conditions suivantes pour participer à l'événement.

2.7.1 Limitation de l'âge

Tous les participants à une saison doivent être âgés d'au moins 16 ans au début du premier tournoi de la saison.

2.7.2 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.

2.7.3 Pays/région d'origine

Le pays d'origine d'un participant est le pays où le lieu de résidence (prouvé par l'enregistrement légal ou le 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 à nouveau pour chaque événement ESL, mais une fois qu'elle a été faite, elle sera définitive et irréversible pour cet événement et ses qualifications.

2.7.4 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.

2.7.5 Comptes de jeu

Chaque membre du jeu doit avoir ses comptes de jeu saisis sur son profil ESL. Si vous n'avez pas de compte ESL Play, vous devrez créer un lien avant de lier les comptes de jeu.

2.7.5.1 Jouer avec des comptes de jeu incorrects

Les joueurs ne sont pas autorisés à jouer avec un autre compte de jeu que celui lié au compte ESL des joueurs. Un compte de jeu incorrect peut entraîner l'exclusion de la Coupe/du tournoi pour la journée jusqu'à ce que le problème ait été corrigé, ou aucun point attribué pour les jeux joués avec des informations erronées.

2.8 Comptes d'équipe

2.8.1 Noms d'équipe

Le nom d'équipe ESL ne peut ne pas avoir d'extensions telles que « équipe ESL ». Il ne peut comporter que le nom de l'équipe et/ou une potentielle organisation.

Si deux équipes sont sponsorisées par le même partenaire, elles doivent conclure un accord avec ce partenaire selon lequel les équipes conserveront le titre au cours de l'ensemble du tournoi.

2.8.2 Modifications des comptes de l'équipe

Tout changement au compte de l'équipe doit être approuvé par l'administration ESL avant que les modifications ne soient autorisées. Cela inclut, sans s'y limiter :

- Ajout ou suppression de joueurs
- Changement du nom de l'équipe
- Modification du logo de l'équipe.

2.9 Restrictions de sponsors

2.9.1 Contenu réservé aux adultes

Les sponsors ou partenaires qui sont uniquement ou largement connus 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.

2.10 Prix monétaire

Tous les prix monétaires devraient être payés 90 jours ouvrés après l'achèvement de l'événement ESL, mais cela peut prendre jusqu'à 180 jours ouvrés pour le paiement.

2.10.1 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.

2.10.2 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.

2.10.3 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 s'il y a des preuves de fraude ou de jeu frauduleux.

En cas de disqualification, le joueur/l'équipe perd automatiquement le prix monétaire gagné lors de la phase. En fonction de la gravité du cas, cela peut être étendu à la totalité du montant gagné pendant la saison.

2.10.4 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.

2.10.5 Répartition des prix

SAISON 1		
Répartition des lots pour les finales ouvertes	Europe et MOAN	
Place	Prix	Prix complémentaires
1er	750 \$	Qualification pour la Saison Défi
2e	750 \$	Qualification pour la Saison Défi
3e	750 \$	Qualification pour la Saison Défi
4e	750 \$	Qualification pour la Saison Défi
5e	600 \$	
6e	600 \$	
7e	400 \$	

8e	400 \$	
TOTAL	5 000 \$	

SAISON 2		
Répartition des lots pour les finales ouvertes	Europe et MOAN	
Place	Prix	Prix complémentaires
1er	900 \$	Qualification pour la Saison Défi
2e	900 \$	Qualification pour la Saison Défi
3e	900 \$	Qualification pour la Saison Défi
4e	900 \$	Qualification pour la Saison Défi
5e	900 \$	Qualification pour la Saison Défi
6e	900 \$	Qualification pour la Saison Défi
7e	900 \$	Qualification pour la Saison Défi
8e	900 \$	Qualification pour la Saison Défi
9e	700 \$	
10e	700 \$	
11e	700 \$	
12e	700 \$	
13e	500 \$	
14e	500 \$	
15e	500 \$	
16e	500 \$	
TOTAL	12 000 \$	

2.11 Début des matchs

2.11.1 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.

2.11.2 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 mineurs supplémentaires seront attribués pour tout retard dans le début du match causé par une équipe.

2.11.3 Défaut de présentation des participants

Si un participant n'est pas prêt à jouer jusqu'à 15 minutes après le début prévu du match, cela est considéré comme un abandon et l'adversaire sera récompensé par une victoire complète. (Ce chronométrage est à la discrétion de l'administrateur de diffusion lorsqu'une équipe ne se présente pas pour une partie de jeu)

2.12 Procédures de match

2.12.1 Supports de matchs

Tous les supports de match (captures d'écran/démos/replays/etc.) doivent être conservés par les participants pendant au moins 2 semaines après la fin du match. En cas de contestation pour le match, les registres doivent être conservés par les participants pendant au moins 2 semaines après la clôture et la résolution de la contestation.

Tous les replays ou démos 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 démos enregistrées dans un arrangement ESL.

2.13 Contestations de match

2.13.1 Définition

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

2.13.2 Règles de contestation des matchs

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.

2.14 Interviews

Pour chaque jeu diffusé sur un flux organisé par ESL, un joueur ou un entraîneur de chaque équipe doit être disponible pour une interview. L'équipe doit fournir des informations de contact pour une interview en cas de demande. Le joueur devrait également être disponible pour un commentaire après le match. Les joueurs en solo doivent toujours être disponibles pour des interviews d'avant et d'après-match.

2.15 Présentation vidéo

Dans des vidéos (par exemple interviews, vidéos ou similaires) qui se produisent depuis un environnement non contrôlé par ESL, le cadre visible/arrière-plan devrait rester neutre, propre et présentable. Si une équipe envisage de présenter des sponsors, logos ou publicités (par exemple dans une bannière d'arrière-plan ou des objets placés), les paramètres prévus doivent être révisés et approuvés par l'administration de la ligue préalablement. En tout état de cause, la promotion évidente des produits de sponsor (y compris la consommation) n'est pas autorisée. La taille des logos de marque ne doit jamais dépasser celle des visages des joueurs à l'écran.

3 Règles de l'événement

3.1 Équipement

ESL fournit toujours des appareils mobiles. Selon la discipline et le stade du tournoi, des écouteurs avec atténuation du bruit peuvent également être fournis.

3.2 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, du 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 déduit du prix versé aux participants.

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

3.3 Administrateurs

Les instructions des administrateurs doivent toujours être respectées et suivies. Le non-respect de cette procédure peut entraîner l'attribution des points de pénalité.

3.4 Dossier de joueur et de tournoi

Les résumés de joueurs et tournoi sont des documents qui seront envoyés aux participants par courrier avant le tournoi. Ils sont conçus comme des extensions au règlement pour un événement hors ligne spécifique et sont tout aussi engageants.

3.5 Checklist technique

Une fois le processus de configuration terminé, le joueur émargera 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.

3.6 Obligations médiatiques

Si ESL décide qu'un ou plusieurs joueurs doivent participer à des interviews (interviews courtes pré/post-match et/ou sessions plus longues), une conférence de presse ou une session de photographie ou de vidéo, alors les joueurs ne peuvent pas refuser et doivent y assister. La plupart des événements auront une journée médias obligatoire, où les participants seront photographiés, filmés et interrogés 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.

3.6.1 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 la journée médias : 4 000 \$ + 5 % du prix monétaire
- Présentation pas au complet ou trop tard pour une session de signature :
 - 1-30 % de l'effectif manquant : 600 \$ + 0,75 % du prix monétaire
 - 31 à 50 % de l'effectif manquant : 800 \$ + 1 % du prix monétaire
 - 51-70 % de l'effectif manquant : 1 000 \$ + 1,25 % du prix monétaire
 - 71-99 % de l'effectif manquant : 1 200 \$ + 1,5 % du prix monétaire
 - 100 % de l'effectif manquant : 2 000 \$ + 2,5 % du prix monétaire

- Présentation pas au complet ou trop tard pour une conférence de presse :
 - 1-30 % de l'effectif manquant : 360 \$ + 0,45 % du prix monétaire
 - 31 à 50 % de l'effectif manquant : 480 \$ + 0,6 % du prix monétaire
 - 51-70 % de l'effectif manquant : 600 \$ + 0,75 % du prix monétaire
 - 71-99 % de l'effectif manquant : 720 \$ + 0,9 % du prix monétaire
 - 100 % de l'effectif manquant : 1 200 \$ + 1,5 % du prix monétaire

Les amendes peuvent être réduites si le participant se présente en retard, mais toujours assez tôt pour créer le contenu requis/avoir une session raisonnable. Les amendes peuvent également être réduites si le participant fournit une preuve de circonstances atténuantes. La décision appartient uniquement à l'ESL.

3.7 Zones de jeu

3.7.1 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.

3.7.2 Supports amovibles

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

3.7.3 Caméras et appareils similaires

Les participants ne sont pas autorisés à introduire des appareils, caméras ou appareils similaires (par exemple 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 être également collectés avant.

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).

3.7.4 Objets non utilisés

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

3.7.5 Utilisation des appareils

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

3.8 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.

3.9 Cérémonie des gagnants

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

3.10 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.).

4 Calendrier et format du tournoi

4.1 Format du tournoi

Le tournoi se divise en deux splits. Chaque split a une durée de trois semaines au cours desquelles 6 qualifications ouvertes seront organisées. Les équipes participant aux qualifications ouvertes obtiennent des points en fonction de leur classement dans le tournoi. Les 8 équipes ayant obtenu les scores les plus élevés seront qualifiées pour les finales ouvertes. Chaque split possède sa propre finale ouverte. D'autres informations sur la finale ouverte, la Saison Défi et la finale pour l'Europe et le MOAN seront annoncées à une date ultérieure. Il n'y a pas de Saison Défi pour la région Asie-Pacifique et Amérique du Nord.

4.2 Calendrier du tournoi

4.2.1 Split n° 1

Nom du tournoi	Date du tournoi
Qualifications ouvertes n° 1	19 avril 2022
Qualifications ouvertes n° 2	20 avril 2022
Qualifications ouvertes n° 3	26 avril 2022
Qualifications ouvertes n° 4	27 avril 2022
Qualifications ouvertes n° 5	3 mai 2022
Qualifications ouvertes n° 6	4 mai 2022
Finales ouvertes	12 mai 2022

4.2.2 Split n° 2

Nom du tournoi	Date du tournoi
Qualifications ouvertes n° 1	17 mai 2022
Qualifications ouvertes n° 2	18 mai 2022
Qualifications ouvertes n° 3	24 mai 2022
Qualifications ouvertes n° 4	25 mai 2022
Qualifications ouvertes n° 5	31 mai 2022
Qualifications ouvertes n° 6	1er juin 2022
Finales ouvertes	9 juin 2022

4.2.3 Saison Défi

Ce calendrier s'applique uniquement à la région Europe et MOAN.

Nom du tournoi	Date du tournoi
1er jour du défi	28 juin 2022
2e jour du défi	30 juin 2022

3e jour du défi	5 juillet 2022
4e jour du défi	7 juillet 2022
5e jour du défi	12 juillet 2022
6e jour du défi	14 juillet 2022
7e jour du défi	19 juillet 2022
8e jour du défi	21 juillet 2022
Finales du défi	Du 24 au 28 août 2022

4.3 Système d'attribution des points pour les qualifications ouvertes

Place	Total de points
1er	100
2e	75
3e à 4e	55
5e à 8e	35
9e à 16e	20
17e à 32e	10
33e à 64e	5
65e à 128e	3
129e à 256e	0

5 Règles spécifiques du jeu

5.1 Définitions des matchs

Selon le stade de la compétition, le match sera joué dans plusieurs formats. Le vocabulaire et les formats sont définis comme suit :

- **Partie** : partie jouée sur les modes et cartes présélectionnés.
- **Manche** : meilleur des 3 ou meilleur des 5 manches dans l'un des modes de jeu suivants disponibles dans Brawl Stars :
 - Prime
 - Razzia de Gemmes
 - Braquage
 - Brawl Ball
 - Zone réservée
 - Hors-jeu
- **Match** : selon l'étape du tournoi, le match se remporte en 1, 3 ou 5 manches. Pendant les qualifications ouvertes, tous les matchs se jouent en 3 manches.

Le mode et la carte présélectionnés seront toujours connus et envoyés via Discord ou à l'adresse électronique associée au membre.

5.1.1 En une manche

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

- 1re partie
- 2e partie
- En cas d'égalité, une troisième partie est jouée

5.1.2 En trois manches

Les joueurs joueront jusqu'à 3 manches, une équipe est déclarée victorieuse dès qu'elle remporte 2 manches :

1re manche : mode et carte n° 1 :

- 1re partie
- 2e partie
- En cas d'égalité, une troisième partie est jouée

2e manche : mode et carte n° 2 :

- 1re partie
- 2e partie
- En cas d'égalité, une troisième partie est jouée

3e manche : mode et carte n° 3 :

- 1re partie
- 2e partie
- En cas d'égalité, une troisième partie est jouée

5.1.3 En cinq manches

Les joueurs joueront jusqu'à 5 manches, une équipe est déclarée victorieuse dès qu'elle remporte 3 manches :

1re manche : mode et carte n° 1 :

- 1re partie
- 2e partie
- En cas d'égalité, une troisième partie est jouée

2e manche : mode et carte n° 2 :

- 1re partie
- 2e partie
- En cas d'égalité, une troisième partie est jouée

3e manche : mode et carte n° 3 :

- 1re partie
- 2e partie
- En cas d'égalité, une troisième partie est jouée

4e manche : mode et carte n° 4 (uniquement si aucune équipe n'a remporté 3 manches) :

- 1re partie
- 2e partie
- En cas d'égalité, une troisième partie est jouée

5e manche : mode et carte n° 5 (uniquement si aucune équipe n'a gagné 3 manches) :

- 1re partie
- 2e partie
- En cas d'égalité, une troisième partie est jouée

5.2 Cartes

Chaque mode de jeu possède ses propres cartes. Les cartes seront communiquées par l'équipe d'administration avant le début de chaque tournoi. Les cartes seront publiées et affichées sur le serveur Discord officiel de Snapdragon Pro et envoyées via l'adresse électronique de membre à toutes les adresses e-mail associées à ESL Play.

Cartes et modes utilisés lors de la compétition :

Zone réservée : Stratégies parallèles, Cercle de feu, Duel de scarabées

Hors-jeu : Ravin du bras d'or, Phénix flamboyant, Rocher de la belle

Braquage : C'est chaud patate, Pont au loin, Zone sécurisée

Prime : Mille-feuilles, Étoile filante, Saison sèche

Brawl Ball : Stade des brawlers, Tir au but, Champs sournois

Razzia de Gemmes : Mine hard-rock, Arcade cristalline, Bruissements

5.3 Classification

La règle de classification s'applique uniquement à la Saison Défi et aux finales. Les qualifications ouvertes ne font l'objet d'aucune classification particulière, toutes les équipes sont placées aléatoirement. La classification détermine le classement préliminaire des équipes avant le début de la phase finale des challengers. La classification est déterminée par le classement final de chaque équipe dans la Saison Défi.

Les égalités de classification seront départagées par les résultats des équipes les unes par rapport aux autres. Dans le cas où deux équipes terminent un match sur une égalité parfaite (ne pouvant être départagée par aucun des critères prévus) et que les équipes sont à égalité de classement, la classification des équipes sera décidée aléatoirement.

5.4 Modification des matchs

ESL peut modifier l'heure de début d'un match à sa seule discrétion. ESL notifiera tous les joueurs concernés le plus tôt possible.

5.5 Taille des équipes

Une équipe ne peut compter que trois (3) joueurs dans sa composition active et un (1) joueur remplaçant. Aucune modification n'est autorisée en dehors de la période de transfert désignée. Les équipes seront autorisées à apporter des changements complets entre les splits, à condition qu'elles n'aient pas été qualifiées pour la Saison Défi.

5.6 Verrouillage des listes

Les listes des équipes seront verrouillées via les Finales ouvertes, Saison Défi et Finales du défi de la série.

Lorsqu'une équipe se qualifie pour les finales ouvertes, la liste de ses membres sera verrouillée et ne pourra plus être modifiée.

Toute équipe qualifiée pour les finales ouvertes ou pour la Saison Défi/les Finales du défi verra sa liste verrouillée et ne sera autorisée à faire qu'un changement pendant toute la durée de la compétition.

Lorsqu'une équipe se qualifie pour les finales ouvertes ou pour la Saison Défi/les Finales du défi, les règles suivantes commencent à s'appliquer :

- Les équipes ne peuvent ajouter qu'un joueur
- Les équipes peuvent supprimer librement des joueurs, mais la liste doit comporter au moins 2 joueurs à tout moment (même entre les dates de match)
- Si une équipe possède 4 joueurs et qu'elle souhaite ajouter un nouveau joueur, elle devra d'abord supprimer un joueur.
- Si une équipe dispose de 3 joueurs et qu'elle souhaite supprimer un joueur, elle devra toujours en ajouter un immédiatement.
- En fonction du temps et d'autres facteurs, ces demandes peuvent être refusées.
- Les listes sont verrouillées sur la page du jeu ESL, de sorte que l'équipe ne puisse effectuer les changements d'effectif qu'après avoir contacté l'Administration du tournoi.

Toute équipe qui ne se qualifie pas pour la Saison Défi/les Finales du défi sera en mesure de changer n'importe lequel ou tous les joueurs de l'équipe. Pour réaliser ce type de modifications, veuillez soumettre un ticket d'assistance demandant à ce que votre équipe soit déverrouillée pour apporter des modifications si vous souhaitez conserver la page de l'équipe.

5.7 Règles de jeu

5.7.1 Sélection de brawler

Durant toutes les phases de la saison, les équipes seront autorisées à changer leurs brawlers entre les matchs. Les deux équipes peuvent jouer avec les mêmes brawlers.

5.7.2 Nouveaux brawlers

Tous les nouveaux brawlers parus au cours des deux (2) semaines précédant un match spécifique seront désactivés et non disponibles pendant cette période. Les nouveaux brawlers pourront toutefois être utilisés dans tout autre match ayant lieu au moins deux (2) semaines après la sortie.

5.7.3 Interdictions et choix des brawlers

Chaque équipe interdira l'utilisation d'un brawler pendant la durée de son match. Les brawlers interdits ne pourront être utilisés par aucune des équipes pendant la durée du match. Les choix et les interdictions de brawlers sont effectués en utilisant la fonctionnalité Power Match de Brawl Stars.

5.7.4 Invitation au combat

Chaque équipe recevra son invitation automatiquement. Les équipes ne doivent pas créer les lobbies manuellement (ceci n'est autorisé que sur décision de l'administration).

5.7.5 Déconnexion des joueurs

Les joueurs sont responsables de leur connexion internet et, dans le cas où ils seraient déconnectés, leur équipe doit continuer le match à 2 contre 3.

5.7.6 Résultats

Les résultats sont automatiquement transmis au site Web. L'Administration du tournoi peut également demander à des joueurs de procéder à une confirmation manuellement, les deux équipes doivent alors prendre une capture d'écran à la fin du match permettant de voir le résultat exact, puis charger celle-ci sur le site d'ESL si cela est nécessaire. Si vous avez un conflit avec le résultat de match, ouvrez un ticket de contestation. Les deux joueurs peuvent être disqualifiés s'il n'y a pas assez de preuve pour déclarer un gagnant.

5.7.7 Matchs nuls

En cas de match nul dans l'un des modes de jeu, les équipes doivent rejouer le même mode immédiatement après avoir terminé, sauf indication contraire des administrateurs. Les joueurs seront autorisés à utiliser différents brawlers, pouvoirs star et gadgets.

5.8 Absence et non présentation

Chaque joueur dispose d'un délai de 15 minutes pour se présenter à un match (heure de début du match + 15 minutes). Au delà de ces 15 minutes, le joueur est déclaré vaincu. 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 quinze premières minutes, cela n'est pas considéré comme une non-présentation. L'abus de cette exception entraînera la défaite par défaut du match. Veuillez ouvrir un ticket de réclamation si vous pensez que le joueur abuse de cette règle.

5.9 Abandon/forfait

Si une équipe est en ligne, qu'elle a joué au moins 1 bataille mais ne répond pas dans un délai de 10 minutes à l'une des voies de contact disponibles sur ESL Play (ticket de réclamation ou message personnel), elle se verra infliger une défaite par défaut et sera disqualifiée du tournoi.

6 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-paragraphe 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.

6.1 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 suivant les valeurs suivantes :

- Compassion : traitez les autres comme vous voudriez qu'on vous traite.
- Intégrité : soyez honnête, dévoué, fair-play.
- Respect : montrez du respect envers les autres personnes présentes, y compris les coéquipiers, les concurrents 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 reporter au Code AnyKey Keystone pour en savoir plus sur le bon comportement sportif. Reportez-vous au Code de conduite ESIC pour des informations détaillées 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.

6.2 Triche

6.2.1 Logiciels de triche

Toute utilisation de 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.

6.2.2 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).

6.2.3 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.

Dans les compétitions par équipe, l'équipe sera disqualifiée de l'événement ESL où la triche s'est produite.

6.2.4 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.

6.3 Dopage

6.3.1 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.

6.3.2 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.

6.3.3 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.

6.3.4 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.

6.4 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.

6.5 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 mise sur les matchs de votre propre organisation entraînera une disqualification immédiate de l'organisation et une interdiction 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.

6.6 Manipulation de la concurrence

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

6.6.1 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 annulé(s). 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 où la tentative est survenue.

6.7 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.

6.7.1 Sanctions pour le trucage de match

La découverte du trucage d'un match d'ESL, entraînera l'annulation du/des résultat(s) du/des match(s) en question. 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.

6.8 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.

6.9 Bannissements Éditeurs ou ESIC

ESL se réserve le droit de refuser la participation des joueurs qui ont des bannières de l'éditeur de jeu aux tournois ESL.

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

6.10 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).

6.10.1 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.

6.10.2 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 soient interdits de jouer pendant une ou plusieurs semaines de match.

6.10.3 Spam

L'envoi excessif de messages injurieux, harcelants ou offensants est considéré comme du spam par ESL.

Le spam sur le site Web (forums, commentaires de match, livres joueur, tickets d'assistance et de contestation, etc.) sera sanctionné en fonction de la nature et de la gravité de l'offense.

6.10.4 Spam en jeu

Trois (3) points de sanction mineurs seront attribués si la fonction de chat dans le jeu est abusive avec 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.

6.10.5 Dégâts ou saccage

Les participants prenant des mesures 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, les efforts pour résoudre le problème et les dégâts à la réputation sur des tiers/du public.

6.11 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.

6.11.1 Trucage des résultats de match

Si une équipe est prise à saisir de faux résultats de match dans la page de match, ou tente de falsifier d'autres façons 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.)

6.11.2 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.

6.11.3 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.

7 Respect des conditions d'utilisation

7.1 ESL

En s'inscrivant et en participant, tous les joueurs acceptent les [Conditions d'utilisation d'ESL](#) et la [politique de confidentialité d'ESL](#).

7.2 Supercell

En s'inscrivant et en participant, tous les joueurs acceptent les [conditions d'utilisation de Supercell](#), les [règles du tournoi de Supercell](#) et confirment que leur compte est en règle.

8 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.