



Snapdragon
PRO SERIES
—  **ESL** — 

Snapdragon Pro Series

Clash of Clans

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

Définitions	8
Période de validité	8
Région	8
Confidentialité	8
Sanctions	8
Définitions et portée des sanctions	8
Points de sanction mineure	8
Points de sanction majeure	8
Amendes monétaires	8
Interdictions/suspensions	9
Disqualification	9
Autres types de sanction	9
Combinaison de sanctions	9
Sanctions en cas d'infractions répétées	9
Interdictions et points de sanction en dehors d'ESL	9
Matches en direct	9
Disciplines	9
Organisation du tournoi	9
Général	10
Prérequis et restrictions de participation	10
Limitations régionales pour les participants	10
Pays/région d'origine	10
Refus de participation	10
Modifications des règles	10
Validité des règles	10
Accords complémentaires	10
Communication	10
Discord	10
Confidentialité	11
Informations du joueur	11
Comptes de jeu	11
Jouer avec des comptes de jeu incorrects	11
Comptes d'équipe	11
Noms d'équipe	11
Modifications des comptes de l'équipe	11
Restrictions de sponsors	11
Contenu réservé aux adultes	11
Début des matchs	11
Ponctualité pour les matchs retransmis	11
Défaut de ponctualité pour un match retransmis	11
Défaut de présentation des participants	11
Procédures de match	11
Supports de matchs	12
Contestations de match	12
Définition	12
Règles de contestation de match	12

Retransmission des matchs	12
Droits	12
Renoncement à ces droits	12
Responsabilités des joueurs	12
Approbation de diffusion/retransmission	12
Interviews	12
Présentation vidéo	13
Règles du tournoi	13
Taille de l'équipe	13
Verrouillage d'effectif	13
Changement d'effectif	13
Période de transfert désignée	13
Définitions des changements d'effectif	13
Changement de compte de jeu	14
Utilisation des identifiants de joueur corrects	14
Clans d'équipe	14
Changement de clan	14
Modification des matchs	14
Observateurs et commentateurs	14
Classification	14
Défis ladder	14
Type de défi ladder	15
Restrictions concernant le défi ladder	15
Publication des attaques et schémas de bases	15
Calendrier	15
Saison 1	15
Qualifications ouvertes ladder n° 1	15
Finales ouvertes n° 1	15
Qualifications ouvertes ladder n° 2	15
Finales ouvertes n° 2	15
Saison Défi	15
Europe, MOAN	15
Amérique du Nord	15
Finales du défi	15
Tournoi de sélection saison 1	16
Saison 2	16
Qualifications ouvertes ladder n° 1	16
Finales ouvertes n° 1	16
Amérique du Nord	16
Europe et MOAN	16
Qualifications ouvertes ladder n° 2	16
Finales ouvertes n° 2	16
Amérique du Nord	16
Europe et MOAN	16
Saison Défi	16
Amérique du Nord	16
Europe et MOAN	16
Finales du défi	16

Format	16
Qualifications ouvertes	17
Placements de ladder dans les qualifications ouvertes	17
Placement de ladder Saison 2 Europe et MOAN	17
Finales ouvertes	17
Finales ouvertes Saison 1	17
Finales ouvertes Saison 2	17
Amérique du Nord	17
Europe et MOAN	17
Exigences des qualification ouvertes	18
Saison Défi	18
Finales du défi	18
Tournoi de sélection Saison 1	18
Prix en espèces	18
Prix monétaire	18
Dédutions apportées au prix en cas de points de sanction	18
Dédutions apportées au prix en raison d'amendes monétaires	18
Retrait des prix en espèces	18
Transfert des prix en espèces	19
Europe et MOAN (Saison 1) et Amérique du Nord	19
Snapdragon Mobile Phase ouverte	19
Défi Mobile Snapdragon	19
Europe et MONA Prix spécifiques Saison 2	20
Règles spécifiques du jeu	20
Version du jeu	20
Correctif	20
Niveau de clan	20
Niveau de l'hôtel de ville	20
Niveau des troupes	20
Restrictions des troupes	20
Restrictions d'attaque	20
Membres de clan	20
Snapdragon Mobile Phase ouverte	21
Phase de Défi Mobile Snapdragon	21
Journal de guerre	21
Restrictions de guerre	21
Invitation à la guerre	21
Préparation et temps de guerre	21
Matches non diffusés	21
Matches diffusés	21
Temps d'attaque	21
Ordre d'attaque	22
Égalités	22
Égalités de match	22
Égalités de placement	22
Résultats	22
Déconnexion / Perte de connexion au serveur	23
Déconnexion avant le début de l'attaque	23

Déconnexion après le début de l'attaque	23
Code de conduite des joueurs	23
Intégrité compétitive	23
Conformité	23
Partage de compte	23
Appareils	23
Logiciel et matériel	23
Préparation du jeu	23
Problèmes techniques	24
Communication vocale	24
Caméras joueur	24
Règles de l'événement	24
Équipement	24
Vêtements	24
Administrateurs	24
Dossier de joueur et de tournoi	25
Checklist technique	25
Obligations médiatiques	25
Manquements aux obligations médiatiques	25
Zones de jeu	25
Restauration, boissons, tabac et comportement	25
Supports amovibles	25
Caméras et appareils similaires	26
Objets non utilisés	26
Utilisation des appareils	26
Photo et autres droits médiatiques	26
Cérémonie des gagnants	26
Zones fournies par ESL	26
Infractions de règles, sanctions et ESIC	26
Code de conduite	26
Triche	27
Logiciels de triche	27
Utilisation abusive des données	27
Les sanctions pour la triche	27
Méthodes de détection de tricheries	27
Dopage	27
Refus de contrôle	27
Liste des substances et méthodes interdites	27
Médicaments prescrits	28
Sanctions pour le dopage	28
Utilisation d'alcool ou de drogues psychoactives	28
Paris	28
Manipulation de la concurrence	28
Sanctions pour la manipulation de compétitions	28
Trucage de match	28
Sanctions pour le trucage de match	28
Limitations de l'émission de sanctions	29
Bannissements Éditeurs ou ESIC	29

Violation de la n�tiquette	29
Comportement public	29
Insultes	29
Spam	29
Spam en jeu	29
D�g�ts ou saccage	29
Comportement antisportif	29
Trucage des r�sultats de match	30
Fraudeur	30
Administrateurs ou joueurs trompeurs	30
Conditions de conformit� du service	30
ESL	30
Supercell	30
Avis de droits d'auteur	30

1 Définitions

1.1 Période de validité

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

Ce sont les règles du jeu de base valides pour l'événement, ses participants et tous les matchs joués pendant l'événement. Avec leur participation, les participants déclarent qu'ils comprennent et acceptent toutes les règles.

1.2 Région

Dans les événements Snapdragon Pro Series Clash of Clans, le monde est divisé en 2 régions principales comme suit :

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

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

1.4 Sanctions

1.4.1 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.

1.4.1.1 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 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.

1.4.1.4 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.

1.4.1.5 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 seront bannis jusqu'à la fin de la 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 énoncées dans ce règlement sont applicables pour les premières infractions. Les infractions répétées seront généralement punies plus sévèrement que dans la section appropriée des présentes règles, en proportion de la sanction indiquée.

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 accordée par l'éditeur/développeur de tout titre donné. Certaines exceptions peuvent s'appliquer à la discrétion de l'équipe d'administration.

1.5 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.

1.6 Disciplines

Jeux déjà présents dans les Snapdragon Pro Series :

- Clash of Clans
- Brawl Stars
- PUBG Mobile
- Asphalt 9
- Clash Royale
- Free Fire
- Legends of Runeterra

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 Prérequis et restrictions de participation

Pour participer, vous devez remplir les conditions suivantes :

- Tous les joueurs doivent posséder des documents de voyage valides pour les frais de voyage (tels que les visas si nécessaire) avant de participer
- 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 doivent être inscrits sur la plateforme ESL Play
- Tous les joueurs doivent passer le contrôle de fair-play, participer avec des comptes irréprochables et suivre l'esprit sportif

Les joueurs doivent obligatoirement respecter ces conditions pour être admissibles. Si une équipe ne remplit pas toutes les exigences et que toutes les exigences sont admissibles au Défi Mobile Snapdragon, l'équipe sera disqualifiée et la prochaine équipe de ligne prendra sa place. Si une équipe se qualifie pour le Défi Mobile Snapdragon via le ladder n° 1 ou la première finale ouverte, elle et tous les membres de l'équipe ne peuvent pas participer au ladder n° 2. Une équipe et un joueur ne peuvent être admissibles qu'une seule fois. Si une équipe se qualifie pour la première finale ouverte, mais ne se qualifie pas pour le Défi Mobile Snapdragon, elle est libre de rejoindre le ladder n° 2.

2.1.1 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.

2.1.2 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.

2.2 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 Modifications des règles

ESL se réserve le droit de modifier le règlement avec ou sans préavis aux joueurs. ESL se réserve le droit de prendre des jugements, même contre ce règlement dans des cas extrêmes, pour préserver le jeu 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.

2.4 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.

2.5 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.

2.6 Communication

2.6.1 Discord

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

2.7 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.

2.8 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.

2.9 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.

2.9.1 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.

2.10 Comptes d'équipe

2.10.1 Noms d'équipe

Le nom d'équipe ESL ne peut 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.

2.10.2 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.

2.11 Restrictions de sponsors

2.11.1 Contenu réservé aux adultes

Les sponsors ou partenaires qui sont uniquement ou largement connus pour la pornographie, l'utilisation de drogues ou d'autres thèmes et produits adultes/matures ne sont pas autorisés dans le cadre d'ESL.

2.12 Début des matchs

2.12.1 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.

2.12.2 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.

2.12.3 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)

2.13 Procédures de match

2.13.1 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 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 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.

2.14 Contestations de match

2.14.1 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.

2.14.2 Règles de contestation 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.

2.15 Retransmission des matchs

2.15.1 Droits

Tous droits de diffusion d'ESL appartiennent à ESL Gaming GmbH. Cela inclut, sans s'y limiter : flux de diffusion, flux vidéo (p. ex. POV-stream), replays, demos ou diffusion 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 émissions doivent avoir été organisées avec l'équipe de Distribution de la diffusion ESL avant le début du match.

2.15.3 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.

2.15.4 Approbation de diffusion/retransmission

Les joueurs, commentateurs ou membres de la communauté qui souhaiteraient diffuser ou rediffuser toute partie des Snapdragon Pro Series aux côtés d'ESL seront placés par le personnel ESL et recevront le code de conduite approprié à signer. 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 Moyen-orient : 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.

2.16 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 solo doivent toujours être disponibles pour des interviews d'avant et d'après-match.

2.17 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. Les logos de marque ne doivent jamais être plus grands que les visages des joueurs sur l'écran.

3 Règles du tournoi

3.1 Taille de l'équipe

Une équipe ne peut avoir que cinq (5) joueurs dans sa composition active et deux (2) joueurs remplaçants.

3.2 Verrouillage d'effectif

Le verrouillage de l'effectif sera appliqué sur les équipes lors de leur inscription pendant la durée des deux ladders ainsi que la totalité du Défi Mobile Snapdragon.

3.3 Changement d'effectif

3.3.1 Période de transfert désignée

Aucune modification n'est autorisée en dehors de la période de transfert désignée. Les équipes seront autorisées à faire un (1) changement d'effectif au cours des dates suivantes.

- Europe, MOAN : du 6 juin au 14 juin.
- Amérique du Nord : du 6 juin au 16 juin.

3.3.2 Définitions des changements d'effectif

Lorsqu'une équipe est admissible au Défi Mobile Snapdragon, les règles suivantes commencent à s'appliquer :

- Les équipes ne peuvent ajouter qu'un joueur par saison
- Les équipes peuvent supprimer librement les joueurs, mais la liste doit comporter au moins 4 joueurs à tout moment (même entre les jours de jeux)
- Si une équipe possède 7 joueurs et qu'elle veut ajouter un nouveau joueur, elle devra toujours en supprimer un d'abord.
- Si une équipe dispose de 5 joueurs et qu'elle veut 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 le Défi Mobile Snapdragon après le ladder ouvert n° 1 ou la Finale ouverte n° 1 sera alors en mesure de changer tout joueur de l'équipe. Pour les changements d'effectif, créez une nouvelle équipe sur ESL Play avec le nouvel effectif et inscrivez-vous au ladder n° 2 en utilisant cette nouvelle équipe. Vous pouvez également soumettre un ticket de support demandant à ce que votre équipe soit déverrouillée pour apporter des modifications si vous souhaitez conserver la page de l'équipe.

3.4 Changement de compte de jeu

Les joueurs ne peuvent pas changer librement les comptes/noms de compte une fois qu'ils ont commencé leur participation à la série. Les modifications de comptes sans l'autorisation de l'Administration du tournoi peuvent être pénalisées.

L'Administration du tournoi peut, dans des cas particuliers, décider de permettre les modifications du compte/nom si une demande est envoyée via un ticket de support.

L'Administration du tournoi se réserve le droit de modifier les comptes/noms avec ou sans préavis aux joueurs conformément aux directives de la série.

3.5 Utilisation des identifiants de joueur corrects

Tous les joueurs doivent s'inscrire et associer leur identifiant de joueur réel en tant que compte de jeu sur leur compte ESL Play avant ou lors de l'inscription. Toute erreur entre les données enregistrées et en jeu doit être approuvée par l'Administration du tournoi via un ticket de support avant le début du tournoi. Le non-respect de cette règle peut entraîner la disqualification. Toutes les équipes participantes ont besoin d'un minimum de 5 joueurs individuels avec 5 comptes individuels.

Après avoir été acceptés dans un ladder, les joueurs ne seront pas autorisés à modifier leur identifiant de joueur.

3.6 Clans d'équipe

Tous les joueurs sont autorisés à ne figurer que dans un seul clan participant aux Snapdragon Pro Series. Les participants peuvent se trouver dans plusieurs clans dans le jeu, à condition que ces clans supplémentaires ne participent pas aux Snapdragon Pro Series. Les joueurs qui sont récupérés par une nouvelle équipe pendant la fenêtre de transfert sont autorisés à rejoindre leur nouveau clan mais doivent laisser tout clan auquel ils avaient précédemment participé.

3.7 Changement de clan

Les joueurs et les équipes ne peuvent pas changer librement de clan une fois qu'ils ont commencé leur participation à la série. Les modifications de clan sans l'autorisation de l'Administration du tournoi peuvent être pénalisées.

L'Administration du tournoi peut, dans des cas particuliers, décider de permettre les modifications du compte/nom si une demande est envoyée via un ticket de support.

L'Administration du tournoi se réserve le droit de modifier les clans/noms avec ou sans préavis aux joueurs conformément aux directives de la série.

3.8 Modification des matchs

ESL peut, à sa seule discrétion, déplacer la date ou l'heure de début des matchs. ESL notifiera tous les joueurs concernés le plus tôt possible.

3.9 Observateurs et commentateurs

Les équipes doivent permettre aux observateurs et aux commentateurs d'accéder à leurs clans si la demande est formulée.

3.10 Classification

La classification détermine le classement préliminaire que chaque équipe reçoit avant le début de chaque phase de tournoi afin d'être opposée à une autre équipe. La classification pour toute phase de qualification initiale sera aléatoire. La classification lors de toutes les phases suivantes du tournoi sera déterminé en fonction du placement de l'équipe dans les classements actuels. Par exemple, l'équipe gagnante du premier tour de qualification recevra la meilleure position de classification possible (1) et la dernière équipe qualifiée recevra la pire position de classification possible.

3.11 Défis ladder

3.11.1 Type de défi ladder

Les matchs ladder ne peuvent être joués que via l'option Défi de classement.

3.11.2 Restrictions concernant le défi ladder

Chaque équipe peut avoir un (1) Défi ouvert à la fois. Le fait de ne pas se présenter à un match car l'équipe dispute déjà un autre Défi entraînera une défaite par défaut.

3.12 Publication des attaques et schémas de bases

Pendant la phase de l'Open Ladder, il est défendu de publier ses attaques et les schémas des bases de vos adversaires sans un consentement écrit au préalable. Cela comprend mais ne se limite pas à la publication via Twitter, YouTube, Discord, et messages privés.

Le consentement écrit doit être demandé dans la section des commentaires de la page de match sur ESL Play.

L'échec d'adhérer à ces règles aura pour résultat une perte par défaut pour tous les matchs où cette exigence n'était pas respectée. Dans les cas graves, la sanction peut être augmentée.

4 Calendrier

4.1 Saison 1

4.1.1 Qualifications ouvertes ladder n° 1

3 semaines de ladder ouvert du 12 avril au 29 avril, tous les mardis, jeudis et vendredis.

4.1.2 Finales ouvertes n° 1

1 jour de tableau à double élimination le 8 mai.

4.1.3 Qualifications ouvertes ladder n° 2

3 semaines de ladder ouvert du 10 au 26 mai, tous les mardis, jeudis et vendredis.

Pendant l'ultime semaine de l'Open Ladder #2, le jour de match du 27 mai (Vendredi) sera déplacé au 25 mai (Mercredi).

4.1.4 Finales ouvertes n° 2

1 jour de tableau à double élimination le 5 juin.

4.1.5 Saison Défi

4.1.5.1 Europe, MOAN

4 semaines de tournoi à la ronde simple du 15 juin jusqu'au 6 juillet.

4.1.5.2 Amérique du Nord

4 semaines de tournoi à la ronde simple du 17 juin au 8 juillet.

4.1.6 Finales du défi

De plus amples informations doivent être annoncées à une date ultérieure.

4.1.7 Tournoi de sélection saison 1

De plus amples informations doivent être annoncées à une date ultérieure.

4.2 Saison 2

4.2.1 Qualifications ouvertes ladder n° 1

3 semaines de ladder ouvert du 4 octobre au 21 octobre, tous les mardis, jeudis et vendredis.

4.2.2 Finales ouvertes n° 1

4.2.2.1 Amérique du Nord

1 jour de tableau à double élimination le 30 octobre.

4.2.2.2 Europe et MOAN

1 jour de tableau à double élimination le 30 octobre.

4.2.3 Qualifications ouvertes ladder n° 2

3 semaines de ladder ouvert du 1er novembre au 18 novembre, tous les mardis, jeudis et vendredis.

4.2.4 Finales ouvertes n° 2

4.2.4.1 Amérique du Nord

1 jour de tableau à double élimination le 27 novembre.

4.2.4.2 Europe et MOAN

1 jour de tableau à simple élimination le 27 novembre.

4.2.5 Saison Défi

4.2.5.1 Amérique du Nord

4 semaines de tournoi à la ronde simple du 7 décembre au 18 janvier.

4.2.5.2 Europe et MOAN

Dans la saison 2, la région Europe et MOAN n'aura pas de Saison Défi et les splits se termineront par les Finales ouvertes.

4.2.6 Finales du défi

De plus amples informations doivent être annoncées à une date ultérieure.

5 Format

5.1 Qualifications ouvertes

Les équipes pourront participer à 2 saisons ladder distinctes. Chacune sera un ladder de 3 semaines avec 3 jours de jeu par semaine. Toutes les équipes commencent avec 1 000 points de ladder et se déplacent dans le ladder en fonction des victoires et défaites au cours de la phase. Les équipes avec le plus grand nombre de points vont avancer dans la saison comme indiqué ci-dessous.

Dans la saison 1, les 2 saisons de ladder qualifieront 2 équipes directement dans la Saison Défi et chaque ladder qualifiera 8 équipes pour sa propre Finale ouverte.

Dans la saison 2, pour l'Amérique du Nord, les 2 saisons de ladder admissibles qualifieront deux équipes directement dans la Saison Défi et chaque ladder qualifiera 8 équipes pour sa propre Finale ouverte.

Étant donné qu'il n'y aura aucune Saison Défi dans la saison 2 pour la région Europe et MOAN, les 2 saisons de ladder qualifieront 8 équipes pour sa propre Finale ouverte.

5.1.1 Placements de ladder dans les qualifications ouvertes

Position	Récompense
1er	Se qualifie automatiquement la phase de Défi
2e à 9e	Se qualifie pour les Finales ouvertes

5.1.2 Placement de ladder Saison 2 Europe et MOAN

Position	Récompense
1er - 8e	Se qualifie pour les Finales ouvertes

5.2 Finales ouvertes

5.2.1 Finales ouvertes Saison 1

8 équipes qui sont qualifiées via la saison de ladder respective sont opposées dans un tableau à double élimination. Le tableau sera joué en un jour jusqu'à ce que les 3 premières équipes soient déterminées.

Les 3 premières équipes de chaque Finale ouverte passeront à la Saison Défi. Les 2 Finales ouvertes qualifieront 6 équipes pour la Saison Défi.

5.2.2 Finales ouvertes Saison 2

5.2.2.1 Amérique du Nord

8 équipes qui sont qualifiées via la saison de ladder respective sont opposées dans un tableau à double élimination. Le tableau sera joué en un jour jusqu'à ce que les 3 premières équipes soient déterminées.

Les 3 premières équipes de chaque Finale ouverte passeront à la Saison Défi. Les 2 Finales ouvertes qualifieront 6 équipes pour la Saison Défi.

5.2.2.2 Europe et MOAN

8 équipes qui sont qualifiées via la saison de ladder respective sont opposées dans un tableau à simple élimination. Le tableau sera joué en un jour.

5.2.3 Exigences des qualification ouvertes

Toutes les équipes doivent participer à au moins 10 matchs de ladder afin de se qualifier pour la Finale ouverte et les prix pour la saison. Toute équipe qui ne joue pas au moins 10 matchs sera retirée de sa place qualificative et toutes les équipes qui les suivent monteront d'1 place pour combler le trou qu'elle a laissé suite à sa disqualification.

5.3 Saison Défi

8 équipes (Ladder n° 1 1re place, Finale ouverte n° 1 1re-3 place, Ladder n° 2 1re place, Finale ouverte n° 2 1re-3e place) seront opposées dans une saison de tournoi à la ronde simple (les équipes joueront les unes contre les autres) sur 4 semaines pour déterminer les 4 premières équipes.

Les 4 premières équipes se qualifieront pour les Finales du défi.

Dans la saison 2, la région Europe et MOAN n'aura pas de Saison Défi et les splits se termineront par les Finales ouvertes.

5.4 Finales du défi

De plus amples informations doivent être annoncées à une date ultérieure.

5.5 Tournoi de sélection Saison 1

Dans la Saison 1, le gagnant du Tournoi de sélection recevra un Ticket doré pour le Clash of Clans World Championship 2022.

De plus amples informations doivent être annoncées à une date ultérieure.

6 Prix en espèces

6.1 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.

6.1.1 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.

6.1.2 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.

6.1.3 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.

6.1.4 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.

6.2 Europe et MOAN (Saison 1) et Amérique du Nord

6.2.1 Snapdragon Mobile Phase ouverte

La distribution est par saison de ladder. *Tous les prix sont listés en USD et sont soumis aux taux de change.

Place	Prix
1er	1 750 \$
2e	1 250 \$
3e	750 \$
4e	500 \$
5e	300 \$
6e	200 \$
7e	150 \$
8e	100 \$

6.2.2 Défi Mobile Snapdragon

*Les prix sont listés en dollars américains et sujets aux taux de change.

Place	Prix
1er	20 000 \$
2e	10 000 \$
3e	7 500 \$
4e	5 000 \$
5e	3 000 \$
6e	2 000 \$
7e	1 500 \$
8e	1 000 \$

6.3 Europe et MONA Prix spécifiques Saison 2

La distribution s'applique aux Finales ouvertes. *Les prix sont listés en USD et sujets aux taux de change.

Position	Prix
1er	2 000 \$
2e	1 000 \$
3e	500 \$
4e	500 \$
5e	250 \$
6e	250 \$
7e	250 \$
8e	250 \$

7 Règles spécifiques du jeu

7.1 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.

7.2 Correctif

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

7.3 Niveau de clan

Les équipes sont autorisées à participer à des clans de tout niveau.

7.4 Niveau de l'hôtel de ville

Les joueurs doivent utiliser un compte avec le niveau d'hôtel de ville le plus élevé disponible sur les serveurs live au moment de la match. Les joueurs ayant un niveau d'hôtel de ville inférieur au niveau le plus élevé ne peuvent pas participer.

7.5 Niveau des troupes

Les joueurs peuvent utiliser des troupes du plus haut niveau ou ci-dessous.

7.6 Restrictions des troupes

- L'événement et les troupes temporaires sont autorisés tout au long des Snapdragon Pro Series jusqu'à mention contraire de l'Administration du tournoi.
- Les supertroupes sont autorisées à être utilisées tout au long des Snapdragon Pro Series jusqu'à mention contraire de l'Administration du tournoi.
- Les amplificateurs et objets magiques dans le jeu sont autorisés à être utilisés tout au long des Snapdragon Pro Series jusqu'à mention contraire de l'Administration du tournoi.

7.7 Restrictions d'attaque

Chaque joueur ne peut utiliser qu'une attaque. Valable dans l'ensemble de toutes les phases du tournoi.

7.8 Membres de clan

7.8.1 Snapdragon Mobile Phase ouverte

Outre les membres d'autres équipes participant aux Snapdragon Pro Series, tout le monde est admissible à figurer dans le clan. C'est au capitaine de l'équipe de choisir les bons membres pour la guerre amicale. Dans le cas contraire, cela entraînera une défaite par défaut.

7.8.2 Phase de Défi Mobile Snapdragon

Seuls les 7 joueurs sont éligibles dans le clan et participent à la Guerre amicale, qui font partie de la même équipe de jeu ESL et sont confirmés par le capitaine de l'équipe au préalable. Les clans doivent être réglés sur Invitation uniquement avec le niveau d'hôtel de ville et les exigences de trophée les plus bas.

7.9 Journal de guerre

Chaque équipe est responsable de la mise en place de son journal de guerre.

7.10 Restrictions de guerre

Chaque équipe est responsable de ne participer à aucune autre guerre, tout en tentant d'engager une guerre amicale. En cas d'impossibilité de défi en raison d'une participation à une autre guerre, cela entraînera une défaite par défaut.

Cette restriction de guerre s'applique individuellement aux joueurs; assurez-vous que tous vos joueurs sont disponibles, sinon vous ne pourrez pas relever les défis de la guerre amicale.

7.11 Invitation à la guerre

Durant les phases ouvertes, l'équipe du côté gauche de la page de match accueille une partie et envoie une invitation à une guerre amicale à 5 contre 5 à l'équipe adverse.

Les invitations doivent être envoyées avec les paramètres suivants :

- Période de préparation : 5 minutes
- Période de combat : 30 minutes
- Nombre de combats : 1

Pour les matchs diffusés en direct, un membre de l'Administration du tournoi contactera les équipes concernées pour lancer les guerres depuis le clan. Le démarrage d'une guerre diffusée sans l'approbation de l'Administration du tournoi sera pénalisé.

7.12 Préparation et temps de guerre

7.12.1 Matchs non diffusés

Les matchs non diffusés doivent être disputés avec une période de préparation de 5 minutes et une période de bataille de 30 minutes.

7.12.2 Matchs diffusés

Les matchs diffusés doivent être disputés avec une période de préparation de 5 minutes et une période de bataille de 45 minutes.

7.13 Temps d'attaque

Les temps d'attaque s'appliquent uniquement aux matchs diffusés. Les premières attaques sont déterminées en fonction de la classification des équipes (voir 3.11. Classification).

Les temps d'attaque servent de directives et les joueurs recevront des instructions par l'Administration du tournoi lorsqu'ils commencent leurs attaques.

Planning d'ordre d'attaque		
Attaque	Temps de guerre restant	Équipe - Attaquant
1	37 minutes 0 seconde	Équipe la moins bien classée - Joueur 1
2	33 minutes 0 seconde	Équipe la mieux classée - Joueur 1
3	29 minutes 0 seconde	Équipe la moins bien classée - Joueur 2
4	25 minutes 0 seconde	Équipe la mieux classée - Joueur 2
5	21 minutes 0 seconde	Équipe la moins bien classée - Joueur 3
6	17 minutes 0 seconde	Équipe la mieux classée - Joueur 3
7	13 minutes 0 seconde	Équipe la moins bien classée - Joueur 4
8	09 minutes 0 seconde	Équipe la mieux classée - Joueur 4
9	05 minutes 0 seconde	Équipe la moins bien classée - Joueur 5
10	01 minute 0 seconde	Équipe la mieux classée - Joueur 5

7.14 Ordre d'attaque

Durant les matchs diffusés, il est obligatoire pour les équipes de fournir à l'Administration du tournoi une liste de l'ordre dans lequel les joueurs attaqueront pendant la guerre. La liste doit être fournie au plus tard 5 minutes après le début de la guerre (à 40 minutes de durée de guerre restante).

7.15 Égalités

7.15.1 Égalités de match

Dans le cas où un match se termine par une égalité en termes d'étoiles au cours de toute phase des Snapdragon Pro Series, le classement sera décidé dans l'ordre suivant :

1. Pourcentage de destruction totale (jusqu'à 2 décimales)
2. Durée d'attaque moyenne la plus rapide (jusqu'à 2 décimales)
3. Plus grand nombre d'attaques 3 étoiles
4. Temps d'attaque le plus rapide

7.15.2 Égalités de placement

Dans le cas où les équipes sont à égalité à tout moment pour la qualification ou les prix, ou si le placement doit être déterminé dans un tableau où les équipes sont éliminées au même point (à savoir la 3e/4e place, 5e/8e place), le placement final des équipes sera déterminé comme suit :

1. Résultats des matchs face à face dans la phase
2. Total de victoires de match dans la phase
3. Total d'étoiles gagnées dans tous les matchs de la phase
4. Pourcentage de destruction totale dans la phase (jusqu'à 2 décimales)
5. Plus grand nombre d'attaques 3 étoiles dans la phase

7.16 Résultats

Les deux équipes sont responsables de saisir des scores ainsi que de l'exactitude des scores saisis sur ESL Play. Les deux équipes doivent prendre une capture d'écran à la fin de la partie, montrant le résultat correct, puis la charger sur le site Web ESL Play. 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.

7.17 Déconnexion / Perte de connexion au serveur

7.17.1 Déconnexion avant le début de l'attaque

En cas de déconnexion d'un joueur avant le début de l'attaque, le joueur suivant doit commencer l'attaque en fonction de l'ordre d'attaque soumis.

Le joueur déconnecté peut lancer son attaque sur le prochain créneau d'attaque de son équipe dès que sa connexion est stable.

Dans le cas où sa connexion n'est pas stable jusqu'à la fin de la guerre, alors l'attaque sera comptée comme une attaque zéro (0) étoile et zéro (0) pour cent. Il n'y a aucune possibilité de répéter cette attaque.

7.17.2 Déconnexion après le début de l'attaque

Dans le cas où un joueur se déconnecte après le début de l'attaque mais que l'attaque ne s'est pas enregistrée sur le serveur, l'attaque sera comptée comme une attaque zéro (0) étoile et zéro (0) pour cent. Il n'y a aucune possibilité de répéter cette attaque.

Dans le cas où un joueur se déconnecte après le début de l'attaque et que l'attaque s'est enregistrée sur le serveur, l'attaque sera comptée telle qu'elle est enregistrée sur le serveur. Il n'y a aucune possibilité de répéter cette attaque.

8 Code de conduite des joueurs

8.1 Intégrité compétitive

Les joueurs doivent avoir le meilleur comportement possible à tout moment. Les comportements déloyaux peuvent inclure, sans s'y limiter : piratage, exploitation de failles, se faire remplacer par un autre joueur, déconnexion intentionnelle. Les joueurs doivent faire preuve de fair-play et d'esprit sportif à tout moment. L'Administration du tournoi conserve le seul jugement pour les violations des présentes règles.

8.2 Conformité

Les joueurs doivent en tout temps suivre les instructions de l'Administration du tournoi.

8.3 Partage de compte

Tous les joueurs doivent utiliser leurs propres comptes. Le partage de compte est interdit et entraînera une interdiction de compte dans toutes les étapes du tournoi.

8.4 Appareils

Pour toutes les phases de la compétition, 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.

8.5 Logiciel et matériel

L'utilisation d'un logiciel ou de matériel pour obtenir des avantages qui ne sont pas disponibles dans le jeu est interdite et sera pénalisée. Les exemples incluent, sans s'y limiter, les logiciels tiers (applications non approuvées qui manipulent le gameplay), jouer sur des serveurs privés, des attaques par script.

8.6 Préparation du jeu

Un matériel et une connexion Internet stables sont nécessaires pour participer aux Snapdragon Pro Series. Les joueurs doivent s'assurer que leurs appareils et leur connexion sont adéquats avant le début de la compétition.

8.7 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 et les matchs auront tout de même lieu.

8.8 Communication vocale

Pour chaque joueur participant aux matchs diffusés, il est obligatoire de rejoindre le serveur Discord des Snapdragon Pro Series et le canal vocal Discord dédié de l'équipe pour la communication entre équipes et la communication avec l'Administration du tournoi.

Outre les cinq (5) joueurs participants et les administrateurs du tournoi, les deux (2) joueurs remplaçants des équipes sont également autorisés à participer.

8.9 Caméras joueur

Pour les Finales ouvertes et de la phase de Défi, il est obligatoire pour chaque joueur d'avoir un appareil avec une caméra qui lui permet d'apparaître en direct sur les matchs diffusés qui sont joués en ligne.

Si un joueur ne dispose pas d'un tel appareil, il est obligatoire d'en informer l'Administration du tournoi. L'Administration du tournoi peut envoyer un appareil au joueur ou si ce n'est pas possible, la photo du joueur sera utilisée.

L'Administration du tournoi se réserve le droit de ne pas montrer les caméras des joueurs sur des diffusions en direct dans le cas où quelque chose apparaît ou s'affiche ne répondant pas à nos directives ou si la qualité du flux n'atteint pas le niveau minimum requis.

9 Règles de l'événement

9.1 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.

9.2 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.

9.3 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.

9.4 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.

9.5 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.

9.6 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.

9.6.1 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 relative à ce sujet sera prise par ESL seule.

9.7 Zones de jeu

9.7.1 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 etvapoter 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.

9.7.2 Supports amovibles

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

9.7.3 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).

9.7.4 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.

9.7.5 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 mineur.

9.8 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.

9.9 Cérémonie des gagnants

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

9.10 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.).

10 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 son site Internet à l'adresse <https://esic.gg/>.

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

10.1 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.
- 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 Keystone AnyKey](#) pour en savoir plus sur le bon comportement sportif. Reportez-vous au [Code de conduite ESIC](#) pour les règles de conduite détaillées 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.

10.2 Triche

10.2.1 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.

10.2.2 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).

10.2.3 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.

10.2.4 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.

10.3 Dopage

10.3.1 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.

10.3.2 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.

10.3.3 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.

10.3.4 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.

10.4 Utilisation d'alcool ou de drogues psychoactives

Jouer à un match, qu'il soit en ligne ou hors ligne, sous l'influence de l'alcool ou d'autres drogues psychoactives, même si elle ne figure pas parmi les substances punissables de la section 10.3.2, est strictement interdit et peut entraîner une sanction sévère. 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.

10.5 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.

10.6 Manipulation de la concurrence

Offrir de l'argent et des avantages, proférer 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.

10.6.1 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.

10.7 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.

10.7.1 Sanctions pour le trucage de match

Quand le trucage de match est découvert par ESL, le(s) résultat(s) du/des match(s) en question sera/ont annulés. 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.

10.8 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.

10.9 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.

10.10 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).

10.10.1 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.

10.10.2 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.

10.10.3 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.

10.10.4 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.

10.10.5 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.

10.11 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.

10.11.1 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.)

10.11.2 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.

10.11.3 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.

11 Conditions de conformité du service

11.1 ESL

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

11.2 Supercell

En s'inscrivant et en participant, tous les joueurs acceptent les [Conditions de service de Supercell](#), les [Règles du tournoi de Supercell](#) et confirment que leurs comptes sont en bon état.

12 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, intelxtrememasters.com, esl-one.com et tous les sous-domaines) à tout moment sans préavis ou notification.