



Snapdragon
PRO SERIES
—  **ESL** —

Snapdragon Pro Series

PUBG Mobile

Règles du jeu

Avertissement

Date de mise à jour : 24/02/2022

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

s1	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	8
1.3.1.6	Autres types de sanction	8
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	Disciplines	8
1.6	Organisation du tournoi	8
2	Général	9
2.1	Modifications des règles	9
2.2	Validité des règles	9
2.3	Confidentialité	9
2.4	Confidentialité	9
2.5	Discord	9
2.5.1	Confidentialité	9
2.6	Retransmission des matches	10
2.6.1	Droits	10
2.6.2	Renoncement à ces droits	10
2.6.3	Responsabilités des joueurs	10
2.6.4	Approbation de diffusion/retransmission	10
2.6.4.1	Diffusion décalée	10
2.6.4.2	Divulgence du mot de passe et du lobby	10
2.7	Conditions de participation à l'événement	11
2.7.1	Limitation de l'âge	11
2.7.1.1	Spécifications de disqualification	11
2.7.2	Limitations régionales pour les participants	11
2.7.3	Restrictions de résidence	11
2.7.4	Demandes de participation au voyage	11
2.7.5	Pays/région d'origine	11
2.7.6	Informations du joueur	11
2.7.7	Version du jeu et correctifs	11
2.7.8	Comptes de jeu	12

2.7.9	Modifications de nom	12
2.7.10	Pseudonyme PUBG Mobile	12
2.7.11	Identifiant Mobile PUBG	12
2.7.12	Refus de participation	12
2.7.12.1	Usurpation d'identité	13
2.8	Comptes d'équipe	13
2.8.1	Aperçu de l'équipe	13
2.8.2	Noms d'équipe	13
2.8.3	Noms, symboles et sponsors	13
2.8.4	Acquisition par une organisation	13
2.8.5	Présentation générale de l'effectif	14
2.8.6	Modifications d'effectif	14
2.8.7	Modifications des comptes de l'équipe	14
2.9	Restrictions de sponsors	14
2.9.1	Contenu réservé aux adultes	14
2.10	Début des matchs	14
2.10.1	Ponctualité pour les matchs retransmis	14
2.10.2	Défaut de ponctualité pour un match retransmis	14
2.10.3	Défaut de présentation des participants	14
2.11	Procédures de match	15
2.11.1	Supports de matchs	15
2.12	Interviews	15
2.13	Appareils	15
2.14	Restrictions d'emploi	15
2.15	Présentation vidéo	15
3	Calendrier	16
3.1	Saison 1	16
3.2	Saison 2	17
4	Format	18
4.1	Qualifications en jeu	18
4.2	Qualifications ESL Play	18
4.3	Finales ouvertes	18
5	Prix monétaire	18
5.1	Acceptation et échange de données	18
5.2	Cagnotte	19
5.2.1	Europe	19
5.2.2	Moyen-Orient et Afrique du Nord	19
5.2.3	Afrique	21
5.2.4	Amérique du Nord	22
5.3	Déductions apportées au prix en cas de points de sanction	22
5.4	Déductions apportées au prix en raison d'amendes monétaires	22
5.5	Retrait des prix en espèces	22
5.6	Transfert des prix en espèces	22
6	Règles du jeu	22

6.1	Tournois FFA ESL	22
6.1.1	Concept	22
6.1.2	Absence	23
6.2	Vêtements dans le jeu	23
6.3	Paramètres de match, format et règles	23
6.3.1	Phase 1 : en jeu	23
6.3.2	Phase 2 : ESL Play	23
6.4	Score de match	23
6.5	Résultats	23
6.6	Problèmes techniques	24
6.7	Égalités	24
6.8	Redémarrage de match	24
7	Règles de l'événement	24
7.1	Équipement	24
7.2	Vêtements	24
7.3	Administrateurs	24
7.4	Dossier de joueur et de tournoi	24
7.5	Checklist technique	24
7.6	Obligations médiatiques	25
7.6.1	Manquements aux obligations médiatiques	25
7.7	Zones de jeu	25
7.7.1	Restauration, boissons, tabac et comportement	25
7.7.2	Supports amovibles	25
7.7.3	Caméras et appareils similaires	25
7.7.4	Objets non utilisés	26
7.7.5	Utilisation des appareils	26
7.8	Photo et autres droits médiatiques	26
7.9	Cérémonie des gagnants	26
7.10	Zones fournies par ESL	26
8	Infractions de règles, sanctions et ESIC	26
8.1	Code de conduite	26
8.2	Triche	27
8.2.1	Trucage de match	27
8.2.2	DDoS	27
8.2.3	Logiciels de triche	27
8.2.4	Utilisation abusive des données	27
8.2.5	Les sanctions pour la triche	27
8.2.6	Méthodes de détection de tricheries	27
8.3	Dopage	27
8.3.1	Refus de contrôle	27
8.3.2	Liste des substances et méthodes interdites	27
8.3.3	Médicaments prescrits	27
8.3.4	Sanctions pour le dopage	27
8.4	Utilisation d'alcool ou de drogues psychoactives	28

8.5	Paris	29
8.6	Manipulation de la concurrence	29
8.6.1	Sanctions pour la manipulation de compétitions	29
8.7	Trucage de match	29
8.7.1	Sanctions pour le trucage de match	29
8.8	Limitations de l'émission de sanctions	29
8.9	Bannissements Éditeurs ou ESIC	29
8.10	Violation de la n�tiquette	29
8.10.1	Comportement public	29
8.10.2	Insultes	30
8.10.3	Spam	30
8.10.4	Spam en jeu	30
8.10.5	D�g�ts ou saccage	30
8.11	Comportement antisportif	30
8.11.1	Trucage des r�sultats de match	30
8.11.2	Fraudeur	30
8.11.3	Administrateurs ou joueurs trompeurs	30
9	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 règlement de base s'applique à l'événement, ses participants et à tous les matchs joués dans le cadre de cet événement. En participant, le joueur déclare comprendre et accepter toutes les règles.

1.2 Région

Pour les tournois Snapdragon Pro Series, le monde est divisé en 3 régions principales, qui sont les suivantes :

- **Europe** : Îles Åland, Albanie, Andorre, Autriche, Belgique, Bosnie-Herzégovine, Bulgarie, Croatie, Chypre, République tchèque, Danemark, Angleterre, Estonie, Finlande, France, Allemagne, Grèce, Groenland, Hongrie, Islande, Irlande, Israël, Italie, Lettonie, Lichtenstein, Lituanie, Luxembourg, Malte, Monaco, Monténégro, Pays-Bas, Macédoine du Nord, Irlande du Nord, Norvège, Pologne, Portugal, Roumanie, Saint-Marin, Écosse, Roumanie, Slovaquie, Slovénie, Espagne, Suède, Suisse, Vatican et pays de Galles
- **Moyen-Orient et Afrique du Nord** : Algérie, Bahreïn, Jordanie, Koweït, Liban, Libye, Maurétanie, Maroc, Oman, Palestine, Qatar, Soudan, Tunisie, Yémen, Arabie saoudite, Irak, Égypte et Émirats arabes unis
- **Afrique** : Angola, Bénin, Botswana, Burkina Faso, Burundi, Cameroun, Cap-Vert, République centrafricaine, Tchad, Comores, République démocratique du Congo, Djibouti, Guinée équatoriale, Érythrée, Eswatini, Éthiopie, Gabon, Guinée, Guinée-Bissau, Côte d'Ivoire, Kenya, Lesotho, Libéria, Madagascar, Malawi, Mali, Maurice, Mozambique, Namibie, Niger, Nigeria, République du Congo, Rwanda, Sao Tomé, Sénégal, Sierra Leone, Somalie, Afrique du Sud, Soudan du Sud, Tanzanie, Togo, Ouganda, Zambie et Zimbabwe
- **Amérique du Nord** : Antigua et Barbuda, Bahamas, Barbade, Canada, Cuba, Dominique, République dominicaine, Grenade, Haïti, Jamaïque, Saint-Christophe-et-Niévès, Sainte-Lucie, Saint-Vincent-et-les-Grenadines, Trinité-et-Tobago et États-Unis d'Amérique

1.3 Sanctions

1.3.1 Définitions et portée des sanctions

Des sanctions sont données pour les violations de règles au sein d'ESL. Elles peuvent 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 des combinaisons 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 infligées en cas de manquements aux obligations non directement liées au tournoi, comme des rendez-vous avec la presse/les médias, ou des sessions prévues pour l'interaction avec les fans.

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

1.4 Matches en direct

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

1.5 Disciplines

Les jeux déjà inclus dans les Snapdragon Pro Series sont :

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

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

1.6 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 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.

Le règlement suivant est un document guide valide pour toutes les étapes du tournoi. Les administrateurs se réservent le droit de modifier le règlement avec ou sans préavis aux joueurs. Les administrateurs sont les décideurs pour tous les cas et litiges qui peuvent se produire et qui ne sont pas écrits dans ce règlement.

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

2.4 Confidentialité

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

Pour toute demande concernant vos droits au sujet de vos informations personnelles, veuillez contacter : ESL sur <https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

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

2.5 Discord

La principale méthode de communication officielle des Snapdragon Pro Series est ce [Discord](#). **TOUTES LES ÉQUIPES DOIVENT AVOIR AU MOINS 1 REPRÉSENTANT DE LEUR ÉQUIPE SUR LE SERVEUR À TOUT MOMENT PENDANT LA PÉRIODE.**

Assurez-vous de consulter notre serveur régulièrement de façon à ne manquer aucune annonce importante de la ligue.

Cela afin que chaque équipe soit au courant des modifications des règles, et que chaque équipe puisse voir les annonces publiées et communiquer avec les administrateurs et les membres d'autres équipes. Certaines informations peuvent être communiquées exclusivement sur ce serveur Discord. Il incombe à chaque joueur de veiller à ce qu'il soit informé des informations publiées sur le serveur Discord.

En dehors des jours de jeu, envoyez un ticket d'assistance à l'aide du système de demande d'assistance sur les pages Ladder ou Cup sur ESL Play. Vous trouverez un lien de support actif dans les messages épinglés du canal d'assistance PUBGMobile.

2.5.1 Confidentialité

Le contenu des contestations, des tickets d'assistance, des discussions ou toute autre correspondance avec les officiels et administrateurs de ligue sont réputés strictement confidentiels. La publication de ce contenu est interdite sans l'autorisation écrite préalable de l'administration d'ESL.

2.6 Retransmission des matchs

2.6.1 Droits

Tous les droits de diffusion d'ESL appartiennent à Tencent et ESL. Cela inclut, sans s'y limiter : les streams shoutcast, les robots de score en direct, les streams vidéo (p. ex. les streams POV), les replays, les démos ou les diffusions TV.

2.6.2 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.

2.6.3 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 en chef. Le joueur accepte de faire la place suffisante afin que la diffusion des matchs puisse se dérouler.

2.6.4 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
Inde : karndeept.sharma@nodwin.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.

2.6.4.1 Diffusion décalée

Les joueurs sont autorisés à diffuser des matchs au cours de la phase de qualifications ouvertes, à condition qu'ils aient un décalage minimum de 5 minutes sur le stream. Si un joueur est en streaming sans tenir compte de l'exigence de décalage minimum, les sanctions suivantes s'appliqueront :

1. Première infraction - Avertissement
2. Deuxième infraction - Perte de points pour le jour de match et 2 points de sanction au joueur et à son équipe.
3. Troisième infraction - 2 points de sanction supplémentaires au joueur et à l'équipe, et une semaine d'interdiction de participer à des matchs.

2.6.4.2 Divulgarion du mot de passe et du lobby

Tout joueur qui a dévoilé les informations du lobby, y compris le nom du lobby ou le mot de passe, pendant la saison sera soumis aux sanctions suivantes :

1. Première infraction - Avertissement
2. Deuxième infraction - Disqualification de l'équipe du jour de jeu, avec perte de tout point gagné. De plus, le joueur ayant divulgué les informations recevra 2 points de sanction.
3. Troisième infraction - 2 points de sanction supplémentaires au joueur et une semaine d'interdiction de participer à des matchs pour le joueur et son équipe.

2.7 Conditions de participation à l'événement

Les conditions suivantes doivent être remplies pour participer à l'événement.

2.7.1 Limitation de l'âge

Tous les joueurs doivent avoir au moins 16 ans à compter de la date du premier match de la saison. Si un joueur est révélé comme participant actuellement ou ayant précédemment participé à des matchs avant l'âge de 16 ans, tous les membres de son équipe seront disqualifiés de la saison et perdront tout argent qui a été, ou qui aurait été, remporté durant cette saison.

2.7.1.1 Spécifications de disqualification

Si la disqualification se produit pendant la phase de qualifications ouvertes de la saison, tous les joueurs de l'équipe qui ont l'âge requis seront autorisés à former une nouvelle équipe ou à rejoindre d'autres équipes à condition qu'aucun membre de l'équipe n'essayait de tromper l'équipe d'administration en cachant l'utilisation d'un joueur n'ayant pas l'âge requis. Si un joueur est âgé de moins de 18 ans, un parent ou un tuteur légal doit pouvoir accompagner le mineur à une compétition en direct. Si un parent ou un tuteur légal n'est pas en mesure de voyager, un tuteur temporaire pouvant voyager doit être désigné et la documentation appropriée doit être fournie à ESL. ESL ne sera pas responsable de fournir la documentation nécessaire à la nomination d'un tuteur temporaire.

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 Restrictions de résidence

Tous les joueurs doivent être résidents de et participer depuis la région de laquelle ils rejoignent la compétition. Les pays régionaux sont décrits dans la section **1.2 Région**.

2.7.4 Demandes de participation au voyage

Tout joueur participant aux Snapdragon Pro Series aura la possibilité de soumettre une demande de participation au voyage dans le cas où il se déplace en dehors des pays de participation spécifiés pour la série. Cette demande doit être soumise au moins 1 semaine avant la date de voyage afin de pouvoir la vérifier. L'acceptation de la demande sera basée sur les informations fournies par le joueur comme la raison pour laquelle il voyage et la durée du voyage du joueur. Chaque demande sera acceptée ou rejetée au cas par cas. La durée maximale de participation d'un joueur dans une autre région en dehors des pays autorisés par la série sera d'1 semaine. Tout délai supérieur à celui-ci entraînera un rejet de la demande et le joueur ne pourra pas participer.

2.7.5 Pays/région d'origine

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

2.7.6 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.

2.7.7 Version du jeu et correctifs

Tous les joueurs doivent installer la dernière version du jeu afin de participer à des tournois hébergés par ESL. Les mises à jour doivent être installées avant le début du tournoi. Tous les matchs en ligne seront joués sur le correctif disponible sur les serveurs live au moment du match. Tous les matchs hors ligne seront joués sur le serveur de tournoi.

2.7.8 Comptes de jeu

Le compte de jeu doit figurer sur le profil ESL de chaque membre. Si vous n'avez pas de compte ESL Play, vous devrez créer un lien avant de lier les comptes de jeu. Si un joueur a changé de nom de compte de jeu ou de nom en jeu à tout moment durant la série sans que cela n'ait été explicitement indiqué par l'équipe d'administration, le joueur sera considéré comme inéligible à la participation jusqu'à ce que son nom soit changé de nouveau en jeu et sur le site d'ESL. Jouer avec un joueur non enregistré ou un joueur avec un compte inexact entraînera l'expulsion de votre équipe des lobbies de match et un gain de 0 point pour ce jour. Si l'équipe d'administration découvre des comptes de jeu et des noms dans le jeu qui ne correspondent pas exactement, votre équipe gagnera 0 point pour le jour et sera interdite de jouer pendant la journée en cours. Il est de la responsabilité de l'équipe et de tous les joueurs de veiller à ce que tous les noms de compte ESL et les noms en jeu correspondent avant le début du jour de jeu. Si votre compte ESL ne correspond pas à votre nom en jeu, vous devez modifier votre nom en conséquence.

2.7.9 Modifications de nom

Aucun changement dans le jeu ne sera autorisé à tout moment pendant la saison, sauf si l'utilisation du nom est illégale ou qu'une équipe a été récupérée par une nouvelle organisation. Cela inclut, sans s'y limiter : Comptes de jeu, ID PUBGMobile ou pseudonyme PUBG Mobile. Une fois qu'un joueur a participé à une Coupe, le nom en jeu et le nom de compte ne peuvent pas être modifiés, sauf indication explicite d'un membre de l'équipe d'administration indiquant que cela doit être modifié en raison de caractères illégaux, si le nom en jeu et le compte de jeu ESL ne correspondant pas, ou en cas d'utilisation d'un nom inapproprié.

2.7.10 Pseudonyme PUBG Mobile

Tous les noms dans le jeu et les comptes ESL Play doivent utiliser les caractères listés ci-dessous, il n'y aura aucune exception à la liste. Si vous possédez actuellement des caractères standard ou spéciaux en dehors de la liste fournie, vous devez modifier votre nom en jeu et mettre à jour votre compte sur ESL Play afin de pouvoir participer. Les joueurs et les équipes **ne peuvent pas** changer leur nom en jeu ou leur nom ESL Play après avoir participé à une Coupe FFA.

Votre nom dans le jeu et votre compte de jeu ne doivent contenir que les caractères suivants :

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Veillez noter que si votre compte de jeu sur ESL Play ne correspond pas exactement à ce que nous voyons dans le jeu, votre équipe ne gagnera aucun point pour le jour de match. (Cela inclut les lettres en majuscules)

2.7.11 Identifiant Mobile PUBG

Tous les numéros d'identification des personnages en jeu et les identifiants des comptes ESL Play PUBGMobile doivent correspondre PARFAITEMENT. Si un joueur possède un identifiant qui ne correspond pas à son équipe, l'équipe recevra 0 point pour la journée et sera interdite de jouer pour la journée en cours.

Les joueurs et les équipes ne peuvent pas changer leur numéro d'identification en jeu ou leur ID PUBG Mobile après avoir participé à une Coupe. Une fois qu'un joueur a participé à une Coupe, l'ID de son personnage en jeu et son compte en jeu ne peuvent pas être modifiés à moins d'être explicitement informés par un membre de l'équipe d'administration qu'ils doivent être modifiés.

2.7.12 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.

2.7.12.1 Usurpation d'identité

Tous les joueurs doivent utiliser leurs propres comptes. Les joueurs ne sont pas autorisés à participer avec des comptes tiers, ni à encourager d'autres joueurs à le faire. Toute équipe ayant un joueur qui utilise le compte d'un autre joueur sera considérée comme un cas d'usurpation. L'équipe sera disqualifiée de la saison et les joueurs concernés se verront infliger entre 2 et 6 points de sanction selon la situation ainsi qu'une interdiction de participer au reste de la saison, à quelque titre que ce soit. Les joueurs ne sont pas autorisés à jouer avec un autre compte de jeu que celui qui est lié à leur compte ESL. Un compte de jeu incorrect peut entraîner l'expulsion de la coupe/du tournoi pour la journée, jusqu'à ce que le problème ait été résolu, ou l'attribution d'aucun point pour une partie jouée avec des informations incorrectes.

2.8 Comptes d'équipe

2.8.1 Aperçu de l'équipe

Les équipes doivent jouer avec l'effectif avec lequel elles ont été enregistrées dans chaque split ouvert. Les effectifs ne peuvent pas être changés lors d'un split ouvert. Vérifiez attentivement les informations de votre compte. Des informations incorrectes résulteront en le non-calcul du score, 0 point étant attribué à l'équipe pour ce match, et l'expulsion de la Coupe si des informations incorrectes sont trouvées.

Tous les noms des participants doivent être convenables. Si votre nom est jugé comme non convenable, vous devez fournir un nouveau nom convenable et le modifier dans la fenêtre de temps donnée par l'équipe d'administration. Si le nom n'est pas modifié, vous risquez une disqualification.

2.8.2 Noms d'équipe

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

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.

2.8.3 Noms, symboles et sponsors

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

2.8.4 Acquisition par une organisation

Si une équipe est acquise par une nouvelle organisation ou qu'elle est abandonnée par une ancienne organisation, veuillez envoyer un ticket au support de la Coupe à laquelle vous allez participer. Vous DEVEZ fournir une preuve valide de l'acquisition de votre équipe par l'organisation (comme le contrat que l'équipe et l'organisation ont signé) ainsi que les changements de noms que tous les joueurs réaliseront dans le jeu (par exemple ESLFoody -- > MOFoody)

Une fois que nous aurons une preuve valide de l'acquisition, l'équipe sera autorisée à modifier son nom et son image sur le site de jeu ESL, et les joueurs de l'équipe seront autorisés à modifier le tag de l'équipe dans leur nom en jeu et dans leur compte sur le site de jeu. Les joueurs NE SERONT PAS autorisés à modifier leur pseudonyme, seul le tag de l'équipe avant ou après leur pseudonyme pourra être modifié. Si une équipe a changé de nom dans le jeu de façon incorrecte, elle sera interdite de compétition jusqu'à ce que son nom soit revenu à ce qu'il était à l'origine. Cela pourrait entraîner l'expulsion de l'ensemble de l'équipe de la compétition.

2.8.5 Présentation générale de l'effectif

Les équipes ne peuvent avoir que 4 titulaires et un maximum d'1 remplaçant (5 joueurs au total) listés sur la page de leur équipe et dans leur effectif.

Les équipes sont autorisées à disposer d'un membre supplémentaire déterminé comme le manager ou le propriétaire de l'équipe. Une personne définie sur ce rôle n'est pas comptée dans les 4 titulaires et le remplaçant et elle ne peut donc pas jouer à un match. Si cette personne se trouve dans un match, l'équipe perdra tous les points pour la Coupe et recevra un avertissement pour la première infraction et recevra des points de sanction pour toute infraction supplémentaire.

Toute équipe qui a fait passer un manager ou un propriétaire à un rôle de joueur sans l'autorisation d'un administrateur sera interdite de participer avec cette personne et risque d'être soumise à une action disciplinaire incluant une perte de points, des points de sanction, une interdiction de jeu et/ou une disqualification.

Si votre équipe a plus de joueurs que les 5 joueurs autorisés (4 titulaires et 1 remplaçant) au moment de l'enregistrement, votre équipe sera retirée de la Coupe et sera interdite de jouer jusqu'à ce que l'équipe ne comporte plus que 5 joueurs.

Les effectifs d'équipe seront verrouillés pour les finales de toutes les séries. Dans le cas d'une Finale en direct, si une équipe n'est pas en mesure de voyager, le match sera accordé à la prochaine équipe disponible.

Les effectifs et les équipes seront verrouillés ensemble lors de la participation à la première Coupe de l'équipe.

2.8.6 Modifications d'effectif

Les effectifs seront verrouillés à partir du premier match de votre équipe. Aucune modification n'est autorisée lorsque votre équipe est verrouillée. Les modifications d'effectif seront autorisées le 27 mai 2022. Si vous devez modifier votre équipe, veuillez nous envoyer un ticket de support.

Les points sont uniques aux équipes du site de jeu ; si vous créez une nouvelle équipe pendant une période de qualifications ouvertes, les points de votre équipe commenceront à 0 quel que soit le nombre de joueurs que vous conservez de l'effectif d'origine.

2.8.7 Modifications des comptes de l'équipe

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

- Ajout ou suppression de joueurs
- Changement du nom de l'équipe
- La 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 la pornographie, l'utilisation de drogues ou d'autres thèmes et produits adultes/matures ne sont pas autorisés dans le cadre d'ESL.

2.10 Début des matchs

2.10.1 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.

2.10.2 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.

2.10.3 Défaut de présentation des participants

Si un participant n'est pas prêt à jouer dans les 15 minutes après le début prévu du match, il sera considéré

comme absent et l'adversaire sera récompensé par une victoire complète. (Ce chronométrage est à la discrétion de l'administrateur de diffusion lorsqu'une équipe n'est pas présente pour une partie de jeu)

2.11 Procédures de match

2.11.1 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 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.

2.12 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.

2.13 Appareils

Les joueurs doivent jouer à l'aide de leur téléphone ou tablette, les émulateurs ne sont pas autorisés.

2.14 Restrictions d'emploi

Les personnes travaillant ou bénévoles pour ESL et/ou Tencent ne sont pas admissibles à jouer au cours de leurs activités respectives. Les personnes ayant travaillé ou fait du bénévolat pour une société, en toute capacité, ne sont pas éligibles à jouer dans les 90 jours suivant leur dernier jour de travail pour leur société respective.

2.15 Présentation vidéo

Dans des vidéos (par exemple interviews, vidéos ou autre contenu similaire) qui se produisent depuis un environnement non contrôlé par ESL, le cadre visible/arrière-plan doit 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 sembler plus grands que les visages des joueurs sur l'écran.

3 Calendrier

3.1 Saison 1

Nom du tournoi	Date du tournoi
Phase 1	
Qualifications en jeu	21/04/2022 - 04/05/2022
Phase 2	
Qualifications ouvertes ESL Play n° 1	12/05/2022
Qualifications ouvertes ESL Play n° 2	13/05/2022
Qualifications ouvertes ESL Play n° 3	14/05/2022
Qualifications ouvertes ESL Play n° 4	16/05/2022
Qualifications ouvertes ESL Play n° 5	19/05/2022
Qualifications ouvertes ESL Play n° 6	21/05/2022
Qualifications ouvertes ESL Play n° 7	23/05/2022
Qualifications ouvertes ESL Play n° 8	26/05/2022
Qualifications ouvertes ESL Play n° 9	28/05/2022
Qualifications ouvertes ESL Play n° 10	30/05/2022
Qualifications ouvertes ESL Play n° 11	02/06/2022
Qualifications ouvertes ESL Play n° 12	04/06/2022
Phase 3	
Finales ouvertes - Europe	12/06/2022 - 13/06/2022
Finales ouvertes - Moyen-Orient et Afrique du Nord	10/06/2022 - 11/06/2022
Finales ouvertes - Afrique	10/06/2022 - 11/06/2022
Finales ouvertes - Amérique du Nord	10/06/2022 - 11/06/2022

3.2 Saison 2

Nom du tournoi	Date du tournoi
Phase 1	
Qualifications en jeu	08/08/2022 - 21/08/2022
Phase 2	
Qualifications ouvertes ESL Play n° 1	29/08/2022
Qualifications ouvertes ESL Play n° 2	01/09/2022
Qualifications ouvertes ESL Play n° 3	03/09/2022
Qualifications ouvertes ESL Play n° 4	05/09/2022
Qualifications ouvertes ESL Play n° 5	08/09/2022
Qualifications ouvertes ESL Play n° 6	10/09/2022
Qualifications ouvertes ESL Play n° 7	12/09/2022
Qualifications ouvertes ESL Play n° 8	15/09/2022
Qualifications ouvertes ESL Play n° 9	17/09/2022
Qualifications ouvertes ESL Play n° 10	19/09/2022
Qualifications ouvertes ESL Play n° 11	22/09/2022
Qualifications ouvertes ESL Play n° 12	24/09/2022
Phase 3	
Finales ouvertes - Europe	03/10/2022 - 04/10/2022
Finales ouvertes - Moyen-Orient et Afrique du Nord	01/10/2022 - 02/10/2022
Finales ouvertes - Afrique	01/10/2022 - 02/10/2022
Finales ouvertes - Amérique du Nord	01/10/2022 - 02/10/2022

4 Format

4.1 Qualifications en jeu

2 semaines de qualification en jeu. Un maximum de 1 024 équipes est admissible aux qualifications ESL Play.

4.2 Qualifications ESL Play

4 semaines de coupes FFA avec un maximum de 1 024 équipes qualifiées via les qualifications en jeu. 3 jours de jeu par semaine avec 4 parties par jour. Les équipes collecteront des points en fonction de leur position et leur nombre de kills, tel que spécifié dans **6.4 Scores en partie**.

Tous les 2 jours de jeu, la moitié des équipes sera éliminée en fonction du classement :

- Entre les jours de jeu 2 et 3, le nombre d'équipes sera réduit à 512
- Entre les jours de jeu 4 et 5, le nombre d'équipes sera réduit à 256
- Entre les jours de jeu 6 et 7, le nombre d'équipes sera réduit à 128
- Entre les jours de jeu 8 et 9, le nombre d'équipes sera réduit à 64
- Entre les jours de jeu 10 et 11, le nombre d'équipes sera réduit à 32
- Après le jour de jeu 12, le nombre d'équipes sera réduit à 16

Les 16 premières équipes seront admissibles à la Finale ouverte.

4.3 Finales ouvertes

Les 16 premières équipes qui se seront qualifiées lors des qualifications ESL Play se feront face dans une Finale de 2 jours. Chaque jour de jeu consistera en 5 parties. Les équipes collecteront des points en fonction de leur position et leur nombre de kills, tel que spécifié dans **6.4 Scores en partie**.

5 Prix monétaire

5.1 Acceptation et échange de données

Lorsque vous participez à une Coupe avec prix à la clé, vous convenez de répondre aux exigences de la série et que vous êtes éligible à recevoir des prix. De plus, vous acceptez de partager les informations demandées avec la personne responsable de la livraison des prix au joueur qui reçoit le prix. Cela considère que tout joueur recevant un prix doit être le même que celui qui a joué dans la Coupe.

Tous les prix monétaires doivent être payés dans les 90 jours ouvrés après la fin de l'événement ESL. Les e-mails concernant le paiement du prix seront envoyés dans ce délai. Si le terme correspondant expire et que le prix en question n'est pas reçu, le joueur devra ouvrir un ticket de support sur la page d'assistance de la Coupe informant l'administration du prix manquant afin que son cas puisse être examiné.

5.2 Cagnotte

5.2.1 Europe

La distribution se fait par région par saison.

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

Position	Prix
1er	8 000 \$
2e	4 000 \$
3e	3 000 \$
4e	2 500 \$
5e	2 300 \$
6e	2 200 \$
7e	2 100 \$
8e	2 000 \$
9e	1 900 \$
10e	1 800 \$
11e	1 700 \$
12e	1 600 \$
13e	1 500 \$
14e	1 300 \$
15e	1 200 \$
16e	1 100 \$
17e	1 000 \$
18e - 19e	900 \$
20e - 23e	800 \$
24e - 27e	700 \$
28e - 32e	600 \$

5.2.2 Moyen-Orient et Afrique du Nord

La distribution se fait par région par saison.

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

Position	Prix
1er	8 000 \$
2e	4 000 \$
3e	3 000 \$
4e	2 500 \$
5e	2 300 \$

6e	2 200 \$
7e	2 100 \$
8e	2 000 \$
9e	1 900 \$
10e	1 800 \$
11e	1 700 \$
12e	1 600 \$
13e	1 500 \$
14e	1 300 \$
15e	1 200 \$
16e	1 100 \$
17e	1 000 \$
18e - 19e	900 \$
20e - 23e	800 \$
24e - 27e	700 \$
28e - 32e	600 \$

5.2.3 Afrique

La distribution se fait par région par saison.

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

Position	Prix
1er	8 000 \$
2e	4 000 \$
3e	3 000 \$
4e	2 500 \$
5e	2 300 \$
6e	2 200 \$
7e	2 100 \$
8e	2 000 \$
9e	1 900 \$
10e	1 800 \$
11e	1 700 \$
12e	1 600 \$
13e	1 500 \$
14e	1 300 \$
15e	1 200 \$
16e	1 100 \$
17e	1 000 \$
18e - 19e	900 \$
20e - 23e	800 \$
24e - 27e	700 \$
28e - 32e	600 \$

5.2.4 Amérique du Nord

La distribution se fait par région par saison.

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

Position	Prix
1er	5 500 \$
2e	4 500 \$
3e	3 500 \$
4e	2 500 \$
5e à 8e	1 750 \$
9e - 12e	1 500 \$
13e - 16e	1 250 \$
17e - 32e	1 000 \$

5.3 Déductions apportées au prix en cas de points de sanction

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

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

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

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

5.4 Déductions apportées au prix en raison d'amendes monétaires

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

5.5 Retrait des prix en espèces

Tant que l'argent du prix pour ESL n'a pas été versé, ESL se réserve le droit d'annuler tout paiement en attente si une preuve de fraude ou de tricherie a été découverte.

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

5.6 Transfert des prix en espèces

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

6 Règles du jeu

Toute utilisation d'objets non obtenus par des méthodes approuvées en jeu par l'équipe de PUBG Mobile (à l'exclusion des récompenses officielles) ou d'objets non annoncés est interdite. Si les joueurs violent cette règle, cela sera traité comme du piratage. L'équipe sera disqualifiée, aucun prix ne sera accordé et les personnes concernées recevront une interdiction de compétition.

6.1 Tournois FFA ESL

6.1.1 Concept

Les tournois ESL FFA sont destinés à mettre les meilleurs joueurs ou équipes les uns face aux autres lors d'une compétition FFA à plusieurs tours. Notre système calcule les points en fonction de votre position finale dans les matchs et, dans certains cas, ajoute des points pour des succès spécifiques tels que des kills. Les joueurs ayant le plus grand nombre de points auront le meilleur classement. Vous pouvez en savoir plus sur notre [guide de tournoi](#).

6.1.2 Absence

En général, les lobbys FFA n'attendent pas un joueur pendant plus de 5 ou 10 minutes en fonction du tournoi. Si un joueur ou une équipe n'est pas dans le match lorsque ce délai s'est écoulé, il sera considéré comme ayant abandonné. Veuillez vous référer aux règles de tournoi spécifiques pour plus de détails.

6.2 Vêtements dans le jeu

Les joueurs ne doivent pas être nus et doivent porter des vêtements au cours de tout match des Snapdragon Pro Series.

6.3 Paramètres de match, format et règles

6.3.1 Phase 1 : en jeu

La Phase 1 sera jouée au sein du client de jeu, conformément aux règles en jeu.

6.3.2 Phase 2 : ESL Play

Cartes en jeu : Erangel, Miramar, Sanhok

Mode de jeu : PPT

Chaque équipe participera à un maximum de 4 matchs par jour pendant les phases de qualifications ouvertes.

Les équipes présentes aux Finales ouvertes joueront 5 matchs par jour de finale.

- Pour un total de 10 matchs pour les Finales sur 2 jours

Les scores de tous les matchs d'un jour de jeu sont cumulés.

6.4 Score de match

Position	Points
1	15
2	12
3	10
4	8
5	6
6	4
7	2
8	1
9	1
10	1
11	1
12	1
13	0
14	0
15	0
16	0
Les kills valent 1 point chacun	

6.5 Résultats

Chaque coéquipier devrait prendre des captures d'écran de fin de jeu en cas de litige et/ou de difficultés techniques dans les lobbys. Si un joueur est incapable de fournir une capture d'écran en cas de demande, cela peut mener à une action disciplinaire et/ou une perte de points. Si vous rencontrez des problèmes ou remarquez des problèmes, veuillez contacter les administrateurs IMMÉDIATEMENT VIA UN TICKET DE SUPPORT. Vous pouvez nous contacter via Discord pour des questions rapides, pour tout autre demande veuillez ouvrir un ticket de support.

6.6 Problèmes techniques

Les équipes sont responsables de leurs problèmes techniques, y compris matériels, logiciels et/ou problèmes Internet. Les matchs ne seront pas redémarrés pour cause de problèmes techniques et seront joués quoi qu'il arrive.

6.7 Égalités

Dans le cas d'un match nul au cours d'une phase des Snapdragon Pro Series 2022, le classement sera décidé dans l'ordre suivant :

1. Total de premières places dans tous les matchs de la phase.
2. Total des points de placement cumulés dans tous les matchs de la phase.
3. Total de kills accumulés dans tous les matchs de la phase.
4. Placement dans le dernier match de la phase.

6.8 Redémarrage de match

Un match sera relancé uniquement avec l'autorisation préalable d'un administrateur.

7 Règles de l'événement

7.1 Équipement

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

7.2 Vêtements

Les joueurs et les équipes doivent s'assurer qu'ils sont tous dans une tenue d'équipe de couleur égale, des pantalons longs ordonnés et des chaussures fermées (par exemple les shorts ou les tongs ne sont pas autorisés). Tout type de couvre-chef est interdit. Des sanctions seront accordées pour des violations mineures de cette règle (au moins 250 \$ d'amende), mais dans des cas importants (par exemple mais pas exclusivement, 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 soustrait du prix versé aux participants.

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

7.3 Administrateurs

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

7.4 Dossier de joueur et de tournoi

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

7.5 Checklist technique

Une fois le processus de 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.

7.6 Obligations médiatiques

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

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

7.6.1 Manquements aux obligations médiatiques

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

- Ne se présente pas à temps pour 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 y étant liée sera effectuée uniquement par ESL.

7.7 Zones de jeu

7.7.1 Restauration, boissons, tabac et comportement

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

Toute violation peut être sanctionnée par des points de sanction.

7.7.2 Supports amovibles

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

7.7.3 Caméras et appareils similaires

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

Les participants ne sont pas autorisés à prendre des photos et/ou à effectuer des enregistrements sur scène

et pendant les cérémonies d'ouverture, sauf autorisation spécifique d'ESL.

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

7.7.4 Objets non utilisés

Les 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.

7.7.5 Utilisation des appareils

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

7.8 Photo et autres droits médiatiques

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

7.9 Cérémonie des gagnants

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

7.10 Zones fournies par ESL

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

8 Infractions de règles, sanctions et ESIC

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

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

8.1 Code de conduite

Chaque participant doit se comporter avec respect envers les représentants d'ESL, la presse, les spectateurs, les partenaires et les autres joueurs. Les participants sont invités à représenter les Esports, ESL et leurs sponsors de façon respectable. Cela s'applique au comportement dans le jeu et aussi dans les chats, les messageries, les commentaires et autres supports. Nous attendons à ce que les joueurs 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 tous les autres êtres humains, y compris les coéquipiers, les adversaires et le personnel des événements.
- Courage : soyez courageux en compétition et pour défendre ce qui est juste.

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

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

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

La violation du présent Code de Conduite entraînera des points de sanction. Dans le cas de violations répétées

ou extrêmes, les sanctions peuvent inclure la disqualification ou l'interdiction d'événements ESL à venir.

8.2 Triche

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

8.2.1 Trucage de match

Tenter de modifier intentionnellement les résultats d'un match en perdant, ou essayer d'affecter les résultats de toute façon que ce soit.

8.2.2 DDoS

Limitation ou tentative de limitation de la connexion d'un autre participant au jeu via une attaque de Dénier de Service Distribué (DDoS) ou par tout autre moyen.

8.2.3 Logiciels de triche

Toute utilisation d'un logiciel pouvant être considéré comme de la triche est strictement interdite. L'Administration du tournoi se réserve le droit de préciser ce qui est considéré comme de la triche. Utilisation d'un logiciel ou d'un matériel pour obtenir des avantages qui ne sont pas disponibles dans le jeu. Les exemples incluent, sans s'y limiter, les logiciels tiers (applications non approuvées qui manipulent le gameplay), le jeu sur des serveurs privés ou les attaques par script.

8.2.4 Utilisation abusive des données

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

8.2.5 Les sanctions pour la triche

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

8.2.6 Méthodes de détection de tricheries

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

8.3 Dopage

8.3.1 Refus de contrôle

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

8.3.2 Liste des substances et méthodes interdites

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

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

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

8.3.3 Médicaments prescrits

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

8.3.4 Sanctions pour le dopage

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

Les cas sévères (c'est-à-dire l'utilisation de drogues contenant des substances d'amélioration de la performance, comme Adderall) seront sanctionnés par une annulation des résultats obtenus sous l'influence

de la substance, une interdiction d'un à deux (1-2) ans, la perte de l'argent du prix gagné, ainsi que la disqualification du participant.

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

8.4 Utilisation d'alcool ou de drogues psychoactives

Jouer à un match, qu'il soit en ligne ou hors ligne, sous l'influence de l'alcool ou d'autres drogues psychoactives, même autres que les substances punissables mentionnées dans l'article 6.3.2, 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 ne rentre pas en conflit avec la législation locale/nationale.

8.5 Paris

Aucun joueur, chef d'équipe, personnel ou membre des organisations assistant aux événements ne peut participer à des paris ou des jeux, être associé avec des parieurs ou des joueurs, ou fournir toute information pouvant aider à parier ou miser, directement ou indirectement, pour les matchs ESL ou le tournoi en général. Tout pari ou 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.

8.6 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.

8.6.1 Sanctions pour la manipulation de compétitions

Lorsqu'une tentative de manipulation de la compétition est découverte par ESL, le(s) résultat(s) du/des match(s) en question sera/ont 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.

8.7 Trucage de match

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

8.7.1 Sanctions pour le trucage de match

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.

8.8 Limitations de l'émission de sanctions

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

8.9 Bannissements Éditeurs ou ESIC

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

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

8.10 Violation de la nétiquette

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

8.10.1 Comportement public

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

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

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

8.10.2 Insultes

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

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

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

8.10.3 Spam

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

8.10.4 Spam en jeu

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

8.10.5 Dégâts ou saccage

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

8.11 Comportement antisportif

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

8.11.1 Trucage des résultats de match

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

8.11.2 Fraudeur

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

8.11.3 Administrateurs ou joueurs trompeurs

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

9 Avis de droits d'auteur

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

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

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

moment sans préavis ou notification.