



Snapdragon
PRO SERIES
—  **ESL** — 

Snapdragon Pro Series

Asphalt 9: Legends – Regelwerk

Vorwort

Dieses Dokument beschreibt die Regeln, die bei der Teilnahme an einem Wettbewerb der Snapdragon Pro Series zu allen Zeiten befolgt werden sollen. Verstöße gegen diese Regeln können wie beschrieben bestraft werden.

Es ist zu beachten, dass die Turnierverwaltung immer das letzte Wort hat und dass Entscheidungen getroffen werden können, die nicht ausdrücklich unterstützt oder in diesem Regelwerk aufgeführt sind, oder sogar gegen dieses Regelwerk in Extremfällen verstoßen, um Fairness und Sportlichkeit zu wahren.

Wir bei ESL hoffen, dass Sie als Teilnehmer, Zuschauer oder Pressevertreter einen angenehmen Wettbewerb erleben werden, und wir werden unser Möglichstes tun, um den Wettbewerb für alle Beteiligten fair, unterhaltsam und spannend zu gestalten.

Mit freundlichen Grüßen
Mitarbeiter von ESL

Inhaltsverzeichnis

Definitionen	6
Gültigkeitsdauer	6
Region	6
Datenschutz	6
Strafen	6
Definitionen und Umfang von Strafen	6
Kleine Strafpunkte	6
Große Strafpunkte	6
Geldstrafen	6
Spielverbote/Suspendierungen	7
Disqualifizierung	7
Zusätzliche Strafmethoden	7
Kombination von Strafen	7
Strafen für wiederholte Verstöße	7
Ligasperren und Strafpunkte außerhalb der ESL	7
Live-Spiele	7
Disziplinen	7
Turnierorganisation	7
Allgemein	8
Teilnahmebedingungen	8
Verweigerung der Teilnahme	8
Regionale Beschränkungen für Teilnehmer	8
Herkunftsland/Region	8
Spieler-Infos	8
Spielkonten	8
Mit falschen Spielkonten spielen	8
Spielerkonten	8
Namen, Symbole und Sponsoren	8
Identitätsbetrug	9
Sponsorenbeschränkungen	9
Inhalte für Erwachsene	9
Regeländerungen	9
Gültigkeit der Regeln	9
Kommunikation	9
Discord	9
Vertraulichkeit	9
Zusätzliche Vereinbarungen	9
Informationen	9
Spielübertragung	9
Rechte	9
Verzicht auf diese Rechte	10
Verantwortung der Spieler	10
Genehmigung für Streaming/Weitergabe	10
Beobachter	10
Zeitplan	10
Saison 1	10

Format	11
Preisgeld	11
Verteilung des Preisgeldes	11
Preisgeldabzüge durch Strafpunkte	11
Preisabzüge aufgrund von Geldstrafen	11
Widerruf der Auszahlung des Preisgeldes	12
Überweisung des Preisgeldes	12
Turnierregeln	12
Spielversion	12
Patch	12
Geräte	12
Technische Probleme	12
Spielstart	12
Pünktlichkeit bei übertragenen Spielen	12
Änderungen bei Spielen	12
Spielvorbereitungen	12
Nicht pünktlich zu einem übertragenen Spiel erscheinen	13
Aufgeben/Verzicht	13
Nicht erschienene Teilnehmer	13
Spielverfahren	13
Spiel-Medien	13
Spieleinspruch	13
Definition	13
Spieleinspruchregeln	13
Eventregeln	13
Ausrüstung	13
Kleidung	14
Administratoren	14
Spieler- und Turnierinformationen	14
Technische Checkliste	14
Medienverpflichtungen	14
Nichteinhaltung der Medienverpflichtungen	14
Gaming-Bereiche	15
Essen, Trinken, Rauchen und Verhalten	15
Wechseldatenträger	15
Kameras oder ähnliche Geräte	15
Nicht genutzte Artikel	15
Verwendung von Geräten	15
Foto- und andere Medienrechte	15
Preisverleihung	15
ESL-bereitgestellte Bereiche	15
Regelverletzungen, Strafen und ESIC	15
Verhaltensregeln	16
Betrug	16
Cheat-Software	16
DDoSing (Verweigerung des Dienstes)	16
Spielmanipulation	16

Informationsmissbrauch	16
Strafen für Betrug	17
Methoden zur Aufdeckung von Betrug	17
Doping	17
Verweigerung von Doping-Tests	17
Liste verbotener Substanzen und Methoden	17
Verschriebene Medikamente	17
Strafen für Doping	17
Konsum von Alkohol oder anderen psychoaktiven Drogen	17
Wetten	17
Wettbewerbsmanipulation	18
Strafen für Wettbewerbsmanipulation	18
Spielmanipulation	18
Strafen für Spielmanipulation	18
Beschränkungen für die Verhängung von Strafen	18
Sperren des Publishers oder der ESIC	18
Verstoß gegen die Netiquette	18
Verhalten in der Öffentlichkeit	19
Beleidigungen	19
Spam	19
Spam im Spiel	19
Beschädigung und Verschmutzung	19
Unsportliches Verhalten	19
Fälschung von Spielergebnissen	19
Ringing/Faking	19
Irreführung von Administratoren oder Spielern	19
Urheberrechtshinweis	20

1 Definitionen

1.1 Gültigkeitsdauer

Das Event wird als Teil von ESL von ESL Gaming GmbH betrieben.

Hierbei handelt es sich um das Grund-Regelwerk, das für alle Etappen des Events, seine Teilnehmer und alle gespielten Spiele im Rahmen des Events gültig ist. Mit ihrer Teilnahme stimmen die Teilnehmer zu, dass sie alle Regeln verstehen und akzeptieren.

1.2 Region

Für Turniere der Snapdragon Pro Series wurden weltweit die folgenden 2 Hauptregionen festgelegt:

- **Nordamerika:** Vereinigte Staaten von Amerika, Kanada, Jamaika, Mexiko und Puerto Rico
- **Europa und MENA:** Ägypten, Albanien, Algerien, Andorra, Bahrain, Belgien, Bosnien-Herzegowina, Bulgarien, Dänemark, Deutschland, Estland, Finnland, Frankreich, Georgien, Gibraltar, Griechenland, Irak, Irland, Island, Israel, Italien, Jordanien, Kasachstan, Kroatien, Kuwait, Kirgisistan, Lettland, Libanon, Libyen, Liechtenstein, Litauen, Tschechische Republik, Ungarn, Zypern, Luxemburg, Malta, Moldawien, Monaco, Montenegro, Marokko, Niederlande, Norwegen, Oman, Palästinensische Gebiete, Polen, Portugal, Katar, Rumänien, Saudi-Arabien, Serbien, Slowakei, Slowenien, Spanien, Schweden, Schweiz, Tadschikistan, Tunesien, Türkei, Turkmenistan, Ukraine, Vereinigte Arabische Emirate, Vereinigtes Königreich, Usbekistan, Vatikan und Jemen

1.3 Datenschutz

Persönliche Daten von Spielern werden für die Teilnahme an Online-Spielen, die Organisation und die Preisverleihung gesammelt, verarbeitet und gespeichert. Die personenbezogenen Daten des Spielers werden bis zum **21.02.2023** gemäß internen Richtlinien oder Verfahren gespeichert, um gesetzliche Anforderungen zu erfüllen. Alle Spieler werden informiert, dass ESL ihre personenbezogenen Daten als Datencontroller und in Bezug auf anwendbare Datenschutzgesetze jedes teilnehmenden Landes sammeln wird.

Bitte wenden Sie sich für alle Anfragen bezüglich Ihrer personenbezogenen Daten an ESL unter:

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

Alle personenbezogenen Daten, die mit Dritten geteilt werden, werden in Übereinstimmung mit ihren Datenschutzrichtlinien verarbeitet.

1.4 Strafen

1.4.1 Definitionen und Umfang von Strafen

Für Regelverstöße innerhalb von ESL werden Strafen verhängt. Je nach Vorfall kann es sich dabei um kleine oder große Strafpunkte, Geldstrafen, automatische Niederlagen, Spielersperren oder Disqualifizierungen handeln – oft auch um eine Kombination aus zwei oder mehr dieser Maßnahmen. Die Teilnehmer werden per Post über die Strafe informiert und erhalten eine Frist, bis zu der sie Einspruch gegen die Entscheidung einlegen können. Nur der Lizenzinhaber oder der von ihm benannte Sprecher sind berechtigt, Einspruch zu erheben.

1.4.1.1 Kleine Strafpunkte

Kleine Strafpunkte werden für leichtere Vorfälle vergeben, wie z. B. das Nicht-Hochladen der erforderlichen Spiel-Medien, unzureichende Spielangaben und Berichte, unzureichende Informationen auf einem Teamkonto oder anderen damit zusammenhängenden Materialien und so weiter. Jeder Strafpunkt zieht ein Prozent (1 %) des gesamten Preisgeldes ab, das das Team oder der Spieler in dem jeweiligen Wettbewerb erhalten hat.

1.4.1.2 Große Strafpunkte

Große Strafpunkte werden für schwerwiegende Vorfälle vergeben, wie z. B. wenn ein Spieler die Administratoren absichtlich täuscht, wenn er nicht zum Spiel erscheint, wenn er wiederholt gegen die Regeln verstößt und so weiter. Jeder große Strafpunkt zieht zehn Prozent (10 %) des Gesamtpreisgeldes für diesen Wettbewerb ab.

1.4.1.3 Geldstrafen

Geldstrafen werden für die Nichterfüllung von Verpflichtungen verhängt, die nicht direkt mit dem Turnier zusammenhängen, wie Presse-/Medientermine oder geplante Treffen mit den Fans.

1.4.1.4 Spielverbote/Suspendierungen

Spielverbote oder Suspendierungen werden für sehr schwerwiegende Vorfälle wie die Nutzung eines anderen Spielerkontos („Ringing“) oder den Einsatz eines nicht zugelassenen Spielers verhängt. Sie können entweder gegen einen Spieler oder eine Organisation verhängt werden.

1.4.1.5 Disqualifizierung

Eine Disqualifizierung erfolgt in den schwersten Fällen von Regelverstößen. Der disqualifizierte Teilnehmer verliert alle für den jeweiligen Wettbewerb angesammelten Preisgelder und wird bis zum Ende dieses Wettbewerbs gesperrt. Bei Teamwettbewerben werden die Organisation und alle Mitglieder bis zum Ende des betreffenden Wettbewerbs gesperrt.

1.4.1.6 Zusätzliche Strafmethoden

In besonderen Fällen kann die Turnierverwaltung auch andere Strafmethoden definieren und anwenden.

1.4.2 Kombination von Strafen

Die aufgelisteten Strafmethoden schließen sich nicht gegenseitig aus und können nach Ermessen der Turnierverwaltung auch in Kombination angewendet werden.

1.4.3 Strafen für wiederholte Verstöße

Alle in diesem Regelwerk beschriebenen Konsequenzen gelten für erstmalige Verstöße. Wiederholte Verstöße werden in der Regel härter bestraft als im entsprechenden Abschnitt dieser Regeln aufgeführt, und zwar im Verhältnis zu den dort genannten Konsequenzen.

1.4.4 Ligasperrn und Strafpunkte außerhalb der ESL

Ligasperren und Strafpunkte außerhalb der ESL werden in der Regel nicht auf die ESL angerechnet, es sei denn, die Strafe wurde vom Publisher/Entwickler eines bestimmten Titels erteilt. Einige Ausnahmen können nach dem Ermessen des Admin-Teams gelten.

1.5 Live-Spiele

Der Begriff „Live-Spiele“ bezieht sich auf Spiele, die an einem öffentlichen Ort, während Events, Spielen in einem Studio oder Spielen, die von der ESL oder einem offiziellen Partner übertragen werden, stattfinden.

1.6 Disziplinen

Die Spiele, die derzeit in der Snapdragon Pro Series gespielt werden, sind:

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

Es können jederzeit Nebenspiele oder neue Spiele hinzugefügt werden.

1.7 Turnierorganisation

Dieses Event wird von ESL organisiert. ESL wird von ESL Gaming GmbH betrieben.

ESL Gaming GmbH

Schanzenstr. 23

51063 Köln

Deutschland

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

2 Allgemein

2.1 Teilnahmebedingungen

Zur Teilnahme müssen Sie folgende Anforderungen erfüllen:

- Alle Spieler einer Saison müssen zu Beginn des ersten Turniers der Saison 16 Jahre alt oder älter sein
- Bei Erreichen des Finales müssen alle Spieler auf der „ESL Play“-Plattform registriert sein
- Sie dürfen kein Angestellter oder Mitarbeiter von ESL, Gameloft oder anderen verbundenen Parteien sein
- Sie dürfen in den letzten 6 Monaten kein Angestellter oder Mitarbeiter von ESL, Gameloft oder anderen verbundenen Parteien gewesen sein

Wenn Sie diese Voraussetzungen nicht erfüllen, gelten Sie als nicht berechtigt. Sollte sich ein Spieler, der die Anforderungen nicht erfüllt, über dieses Turnier qualifizieren, verliert er das Recht auf die Qualifikation und der nächstbeste qualifizierte Spieler nimmt seinen Platz ein.

2.2 Verweigerung der Teilnahme

ESL behält sich das Recht vor, die Teilnahme eines Teams oder Spielers aus beliebigen Gründen und als Vorsichtsmaßnahme zu verweigern.

2.3 Regionale Beschränkungen für Teilnehmer

Ein Team oder ein Spieler darf nicht versuchen, sich für ein und dasselbe Event aus mehr als einem Land oder einer Region zu qualifizieren.

2.4 Herkunftsland/Region

Das Herkunftsland eines Teilnehmers ist das Land, in dem er seinen Hauptwohnsitz hat (nachgewiesen durch eine gesetzliche Anmeldung oder ein Langzeitvisum in Verbindung mit einem Nachweis des Daueraufenthalts – 90-Tage-Visa sind kein ausreichender Nachweis) oder das Land, aus dem er einen gültigen Reisepass besitzt. Diese Entscheidung kann für jedes ESL-Event neu getroffen werden, aber sobald sie getroffen wurde, ist sie für dieses Event und seine Qualifiers endgültig und unumkehrbar.

2.5 Spieler-Infos

Wenn Sie dazu aufgefordert werden, müssen Sie uns alle erforderlichen Informationen zukommen lassen, einschließlich Ihren vollständigen Namen, Ihre Kontaktdaten, Ihr Geburtsdatum, Ihre Adresse und Ihr Foto.

2.6 Spielkonten

Jedes teilnehmende Mitglied muss seine Spielkonten in seinem ESL-Profil eingetragen haben. Wenn Sie noch kein ESL-Play-Konto haben, müssen Sie eines erstellen, bevor Sie Spielkonten verknüpfen können. Spieler dürfen ihre Konten/Kontonamen nicht mehr ändern, sobald sie ihre Teilnahme an der Liga begonnen haben. Administratoren können in besonderen Fällen beschließen, Konto- oder Namensänderungen zuzulassen.

2.6.1 Mit falschen Spielkonten spielen

Spieler dürfen nicht mit einem anderen Spielkonto spielen als dem, das mit dem ESL-Konto des Spielers verknüpft ist. Ein falsches Spielkonto kann dazu führen, dass Sie für den betreffenden Tag vom Wettbewerb/Turnier ausgeschlossen werden, bis das Problem behoben ist, oder dass für Spiele, die mit falschen Angaben gespielt wurden, keine Punkte vergeben werden.

2.7 Spielerkonten

2.7.1 Namen, Symbole und Sponsoren

ESL behält sich das Recht vor, die Verwendung unerwünschter Namen und/oder Symbole bei ihren Wettbewerben zu verbieten. Jegliche rechtlich geschützte Wörter oder Symbole sind generell verboten, sofern der Besitzer nicht berechtigt ist. In Verbindung mit dem ESL-Turnier ist keine Werbung oder Promotion für Sponsoren erlaubt, die ausschließlich oder hauptsächlich für Pornografie, Drogenkonsum oder andere nicht jugendfreie Themen und Produkte bekannt sind. Benutzergenerierte Inhalte unterliegen den allgemeinen Geschäftsbedingungen von Asphalt 9: Legends.

2.7.2 Identitätsbetrug

Alle Spieler müssen ihre eigenen Konten verwenden. Spieler dürfen nicht mit ausländischen Konten teilnehmen und andere Spieler dazu ermutigen. Wenn ein Team einen Spieler hat, der einen anderen Spieler oder ein anderes Konto benutzt, wird dies als Fall von „Identitätsbetrug“ betrachtet. Das Team wird von der Saison disqualifiziert und die betroffenen Spieler erhalten je nach Situation zwischen 2 und 6 Strafpunkte und werden für den Rest der Saison in jeglicher Funktion gesperrt.

2.8 Sponsorenbeschränkungen

2.8.1 Inhalte für Erwachsene

Sponsoren oder Partner, die ausschließlich oder hauptsächlich für Pornografie, Drogenkonsum oder andere nicht jugendfreie Themen und Produkte bekannt sind, sind bei ESL nicht zugelassen.

2.9 Regeländerungen

ESL behält sich das Recht vor, die Regeln ohne weitere Ankündigung zu ergänzen, zu entfernen oder anderweitig zu ändern. ESL behält sich außerdem das Recht vor, in Fällen, die nicht unter das Regelwerk fallen, ein Urteil zu treffen, um den Geist des fairen Wettbewerbs und den Sportsgeist zu wahren.

2.10 Gültigkeit der Regeln

Sollte eine Bestimmung dieses Regelwerks in einer Rechtsordnung rechtswidrig, ungültig oder nicht durchsetzbar sein oder werden, so berührt dies nicht die Gültigkeit oder Durchsetzbarkeit einer anderen Bestimmung dieses Regelwerks in dieser Rechtsordnung oder die Gültigkeit oder Durchsetzbarkeit dieser oder einer anderen Bestimmung dieses Regelwerks in anderen Rechtsordnungen.

2.11 Kommunikation

2.11.1 Discord

Die wichtigste offizielle Kommunikationsmethode der Snapdragon Pro Series ist Discord. Schauen Sie regelmäßig auf unserem Server vorbei, damit Sie keine wichtigen Ankündigungen der Liga verpassen.

2.12 Vertraulichkeit

Der Inhalt von E-Mail-Kommunikation, Spielkanälen, Diskussionen oder jeglicher anderer Korrespondenz mit der Turnierleitung und den Administratoren ist streng vertraulich zu behandeln. Die Veröffentlichung derartiger Materialien ist ohne schriftliche Zustimmung der ESL-Verwaltung untersagt.

2.13 Zusätzliche Vereinbarungen

Die ESL-Verwaltung ist nicht für zusätzliche Vereinbarungen verantwortlich und verpflichtet sich auch nicht, solche Vereinbarungen zwischen einzelnen Spielern oder Teams durchzusetzen. Die ESL lehnt derartige Vereinbarungen strikt ab. Vereinbarungen, die im Widerspruch zum ESL-Regelwerk stehen, sind unter keinen Umständen zulässig.

2.14 Informationen

Durch die Teilnahme an einem Wettbewerb der Snapdragon Pro Series erklären Sie sich damit einverstanden, an den Finals teilzunehmen, falls Sie sich qualifizieren. Die Spieler müssen mit den Vorbereitungen beginnen, die für das Erreichen des Finales nötig sind. Das bedeutet, dass Sie die notwendigen Dokumente zur Verfügung haben, die es Ihnen ermöglichen, zu reisen, um alle Teilnehmer für das Live-Finale zu verifizieren. Dazu gehören unter anderem ein Lichtbildausweis, ein Personalausweis, ein Reisepass oder ein Visum.

2.15 Spielübertragung

2.15.1 Rechte

Alle Übertragungsrechte der ESL sind Eigentum der ESL Gaming GmbH. Dies beinhaltet unter anderem: Shoutcast-Streams, Videostreams (z. B. POV-Streams), Wiederholungen, Demos oder TV-Übertragungen.

2.15.2 Verzicht auf diese Rechte

Die ESL Gaming GmbH ist berechtigt, die Übertragungsrechte für ein oder mehrere Spiele an Dritte oder die Teilnehmer selbst zu vergeben. In solchen Fällen müssen die Übertragungen vor Spielbeginn mit dem Broadcast-Vertriebsteam von ESL abgesprochen werden.

2.15.3 Verantwortung der Spieler

Die Spieler können die Übertragung ihrer Partien durch ESL-autorisierte Broadcasts weder ablehnen noch die Art und Weise der Spielübertragung bestimmen. Die Übertragung kann ausschließlich von einem leitenden Administrator abgelehnt werden. Die Spieler erklären sich bereit, entsprechende Vorkehrungen zu treffen, damit die Übertragung der Spielpartien stattfinden kann.

2.15.4 Genehmigung für Streaming/Weitergabe

Spieler, Moderatoren oder Mitglieder der Community, die Teile der Mobile-Serie zusammen mit ESL streamen oder übertragen möchten, werden von ESL-Mitarbeitern überprüft und erhalten den entsprechenden Verhaltenskodex zur Unterschrift. Alle Streamer und Inhaltsersteller müssen sich an diesen Verhaltenskodex halten, wenn sie alle ESL- oder ESL-bezogenen Events streamen, übertragen oder mitübertragen.

Um die Genehmigung zu beantragen, ein zugelassener Inhaltsersteller zu werden, senden Sie bitte eine E-Mail an die folgende E-Mail-Adresse Ihrer Region:

Nordamerika: sps_na@eslgaming.com

Europa & MENA: sps_emea@eslgaming.com

ESL behält sich das Recht vor, Personen, die gegen den Verhaltenskodex oder die Nutzungsbedingungen verstoßen, diese Genehmigung zu entziehen.

Alle Inhalte, Fotos, Videos, Wiederholungen und andere Ressourcen, die von Spielern und der Snapdragon Pro Series 2022 generiert werden, gehören der ESL. Die Spieler akzeptieren diese Bedingung, indem sie sich bereit erklären, an der Snapdragon Pro Series teilzunehmen.

2.16 Beobachter

Von Administratoren organisierte Beobachter und Personen, die von einem Administrator die Erlaubnis erhalten haben (z. B. Kommentatoren oder Streamer), sind erlaubt.

3 Zeitplan

3.1 Saison 1

Name des Turniers	Datum des Turniers
Open Qualifier TLE 1	20/04/2022 - 26/04/2022
Open Qualifier TLE 2	27/04/2022 - 03/05/2022
Open Qualifier TLE 3	04/05/2022 - 10/05/2022
Open Qualifier TLE 4	11/05/2022 - 17/05/2022
Finals für Europa und MENA	27/05/2022
Finals für Nordamerika	29/05/2022

4 Format

Teilnehmer können am Wettbewerb über das Mobile-Event im Spiel teilnehmen. Die Spieler können sowohl auf Android- als auch auf iOS-Geräten spielen und versuchen, sich auf beiden Geräten für die Finals zu qualifizieren. Die Saison verläuft wie folgt:

Open Qualifiers: Die Teilnehmer werden über einen Zeitraum von 1 Woche auf festgelegten Strecken fahren. Die Spieler mit den besten Rennzeiten der Woche qualifizieren sich für die Playoffs. Es gibt insgesamt 4 Qualifikationsturniere, die jeweils 1 Woche lang laufen und den Teilnehmern mehrere Chancen bieten, sich für die Playoffs zu qualifizieren.

Finals: Die letzten 4 Spieler jedes Geräts werden in Rennen im Format 1 gegen 1 gegeneinander antreten, um die Gewinner der Saison zu bestimmen. Bei den Semifinals und dem Spiel um Platz 3 wird ein Best-of-3-Rennen ausgetragen, bei den Grand Finals ein Best-of-5-Rennen.

5 Preisgeld

Das gesamte Preisgeld wird innerhalb von 90 Tagen nach den Finals ausgezahlt. Zu diesem Zeitpunkt werden E-Mails über die Preisauszahlung verschickt.

5.1 Verteilung des Preisgeldes

Die Verteilung erfolgt pro Season Final und pro Betriebssystem. *Alle Preise sind in US-Dollars angegeben und unterliegen den Wechselkursen.

Platzierung	Preis
1. Platz	1.200 USD
2. Platz	700 USD
3. Platz	400 USD
4. Platz	200 USD

5.2 Preisgeldabzüge durch Strafpunkte

Jeder Strafpunkt, den ein Teilnehmer während eines Events oder deren Qualifikationsrunden erhält, wird mit einem Preisgeldabzug bestraft. Die Abzüge sind wie folgt:

- Für jeden kleinen Strafpunkt gibt es einen Abzug von 1 % des Gesamtpreisgeldes.
- Für jeden großen Strafpunkt gibt es einen Abzug von 10 % des Gesamtpreisgeldes.

Der Abzug wird von der Gesamtsumme des Preisgeldes berechnet, das dem Teilnehmer am Ende des letzten Teils des Wettbewerbs verliehen wurde, darunter sowohl online und offline gewonnene Preise, jedoch ausschließlich der Entschädigung für Reisekosten (falls zutreffend). Das abgezogene Preisgeld wird den anderen Teams anteilig gutgeschrieben; es geht also kein Preisgeld durch Strafpunkte verloren.

Es ist zu beachten, dass ein Team, das über mehrere Turnieretappen hinweg insgesamt extrem hohe Preisgeldabzüge erhalten hat, disqualifiziert werden kann.

5.3 Preisabzüge aufgrund von Geldstrafen

Geldstrafen werden nicht an die anderen Teilnehmer verteilt, sondern lediglich von den Gewinnen des jeweiligen Teams abgezogen.

5.4 Widerruf der Auszahlung des Preisgeldes

Solange das ESL-Preisgeld noch nicht ausgezahlt wurde, behält sich ESL das Recht vor, ausstehende Zahlungen zu stornieren, wenn Beweise für Betrug oder falsches Spiel entdeckt werden.

Im Falle einer Disqualifizierung verliert der Spieler/das Team automatisch das in dieser Etappe gewonnene Preisgeld. Je nach Schwere des Vorfalls kann es sich um den gesamten in der Saison gewonnenen Betrag handeln.

5.5 Überweisung des Preisgeldes

Das Preisgeld wird als Banküberweisung oder über PayPal überwiesen. Wenn Sie nicht genügend Informationen für die zu erledigenden Zahlungen angeben, werden die Zahlungen nicht vorgenommen. Wenn ein Teilnehmer seinen Gewinn nicht innerhalb eines Jahres nach dem ursprünglichen Auszahlungsdatum abholt oder den Scheck eingelöst hat, verfällt der Gewinn.

6 Turnierregeln

6.1 Spielversion

Alle Spieler müssen die neueste Version des Spiels installieren, um an von ESL veranstalteten Turnieren teilnehmen zu können. Updates müssen vor Beginn des Turniers installiert werden.

6.2 Patch

Alle Offline-Spiele werden mit dem Patch gespielt, der zum Zeitpunkt des Spiels auf den Live-Servern verfügbar ist.

Alle Offline-Spiele werden auf dem Turnierserver gespielt.

6.3 Geräte

In allen Online-Etappen des Wettbewerbs müssen alle Spieler mit einem mobilen Gerät (Smartphone oder Tablet) spielen. Emulatoren oder jegliche Software, die das Spiel so modifiziert, dass es über einen PC oder andere nicht autorisierte Geräte gespielt werden kann, sind verboten. Spieler, die bei der Verwendung einer solchen Software erwischt werden, müssen mit einer Strafe rechnen. Für alle Offline-Etappen des Wettbewerbs werden vor Ort Geräte zur Verfügung gestellt. Das Modell der bereitgestellten Geräte wird kurz vor der ersten Studio-Show bekannt gegeben.

6.4 Technische Probleme

Die Spieler sind selbst für ihre technischen Probleme verantwortlich, einschließlich Hardware-, Software- und/oder Internetproblemen. Die Spiele werden aufgrund technischer Probleme nicht verschoben.

6.5 Spielstart

6.5.1 Pünktlichkeit bei übertragenen Spielen

Alle Spiele während einer Übertragung müssen zu dem Zeitpunkt beginnen, zu dem die ESL es vorgibt. Alle Spiele während einer Übertragung sollten nicht später als zu der von der ESL angegebenen Zeit beginnen. Wenn ein Spieler/Team nicht spielbereit ist, sollte ESL informiert werden.

6.5.2 Änderungen bei Spielen

Die Turnierverantwortlichen können die Startzeit eines Spiels nach eigenem Ermessen ändern. In diesem Fall informieren die Turnierverantwortlichen alle beteiligten Spieler zum frühestmöglichen Zeitpunkt über die Änderung.

6.5.3 Spielvorbereitungen

Alle Probleme, die auftauchen könnten, sind vor Beginn des Spiels zu lösen. Verbindungs- oder Hardware-Probleme während eines Spiels können zur Disqualifizierung durch die Administratoren führen. Vereinbarungen zwischen den Spielern müssen als Spielkommentar gepostet werden. Das Spiel muss mit den richtigen Einstellungen gespielt werden.

6.5.4 Nicht pünktlich zu einem übertragenen Spiel erscheinen

Zwei (2) kleine Strafpunkte können vergeben werden, wenn ein Teilnehmer zur angekündigten Startzeit nicht spielbereit ist. Zu diesem Zeitpunkt wird ein Nichterscheinen mit einer Strafe belegt. Wenn das Spiel von der ESL oder ihren Partnern übertragen wird, werden für jede Verzögerung des Spielbeginns, die durch ein Team verursacht wird, drei (3) zusätzliche kleine Strafpunkte erteilt.

6.5.5 Aufgeben/Verzicht

Für die LAN-Finals gilt: Wenn ein Spieler online ist, mindestens 1 Spiel gespielt hat, aber nicht innerhalb von 10 Minuten auf eine der verfügbaren Kontaktmöglichkeiten antwortet, gilt dies als automatische Niederlage, was zur Disqualifizierung vom Turnier führt.

6.5.6 Nicht erschienene Teilnehmer

Sollte ein Teilnehmer 15 Minuten nach dem geplanten Spielbeginn nicht spielbereit sein, gilt dies als Nichterscheinen und dem Gegner wird der Sieg für alle Spiele der Partie zugesprochen. (Dieser Zeitraum liegt im Ermessen des Broadcast-Administrators, wenn ein Team nicht zu einem übertragenen Spiel erscheint.)

6.6 Spielverfahren

6.6.1 Spiel-Medien

Die Teilnehmer sind verpflichtet, sämtliche Spiel-Medien (Screenshots/Demos/Wiederholungen usw.) mindestens 2 Wochen nach Ende der Partie aufzubewahren. Wenn es einen Einspruch gegen das Spielergebnis gibt, müssen die Teilnehmer die Aufzeichnungen mindestens 2 Wochen nach Abschluss und Beilegung des Einspruchs aufbewahren.

Alle Demos oder Wiederholungen müssen auf Anfrage der Administratoren zur Verfügung gestellt werden. ESL behält sich das Recht vor, alle Demos, die in einer ESL-Veranstaltung aufgenommen wurden, abzuspielen und/oder auf die ESL-Webseiten hochzuladen.

6.7 Spieleinspruch

6.7.1 Definition

Ein Einspruch kann bei Problemen eingelegt werden, die sich auf den Ausgang des Spiels auswirken. Dies ist sogar während des Spiels möglich, z. B. bei falschen Spieleinstellungen oder anderen Problemen. Ein Einspruch ist eine offizielle Kommunikation zwischen den Parteien und einem Administrator.

6.7.2 Spieleinspruchregeln

Der Einspruch muss detaillierte Informationen darüber enthalten, warum er eingereicht wurde, wie es zur Unstimmigkeit kam und wann sie aufgetreten ist. Ein Einspruch kann abgelehnt werden, wenn keine ordnungsgemäße Dokumentation vorgelegt wird. Eine einfache Behauptung im Sinne von „das sind Betrüger“ ist nicht ausreichend. Beleidigungen und Beschimpfungen sind bei einem Einspruch strengstens verboten und können zu Strafpunkten führen oder der Einspruch kann gegen die beleidigende Partei entschieden werden.

7 Eventregeln

7.1 Ausrüstung

Die ESL stellt immer Mobilgeräte zur Verfügung. Je nach Disziplin und Etappe des Turniers können auch Kopfhörer mit Geräuschunterdrückung zur Verfügung gestellt werden.

7.2 Kleidung

Die Spieler und Teams müssen sicherstellen, dass sie alle gleichfarbige Teamkleidung, ordentliche lange Hosen und geschlossene Schuhe tragen (d. h. kurze Hosen oder Flip-Flops sind nicht erlaubt). Jegliche Kopfbedeckungen sind verboten. Für kleinere Verstöße gegen diese Regel werden Strafen verhängt (mindestens 250 USD), aber in schwerwiegenden Fällen (z. B. anstößige Inhalte, falsche Teamkleidung usw.) dürfen die Spieler das Spiel nicht beginnen, bevor das problematische Kleidungsstück ersetzt wurde. Wenn es möglich ist und von der Verwaltung als angemessen erachtet wird, stellt ESL geeignete Kleidung für die Teilnehmer zur Verfügung, die nicht vorschriftsmäßig gekleidet sind. Die Kosten für die Bereitstellung der Kleidung werden dann von dem an die Teilnehmer ausgezahlten Preis abgezogen.

Jede Verspätung, die durch das Wechseln der Kleidung verursacht wird, wird als Fehler des Spielers betrachtet und nach den Pünktlichkeitsregeln bestraft.

7.3 Administratoren

Alle Teilnehmer müssen sich an die Entscheidungen und Regeln der Turnierorganisatoren, Administratoren und Schiedsrichter halten. Alle Entscheidungen sind endgültig, außer in Fällen, in denen die Möglichkeit der Berufung klar angegeben ist.

7.4 Spieler- und Turnierinformationen

Spieler- und Turnier-Informationen sind Dokumente, die den Teilnehmern per Post vor dem Turnier zugeschickt werden. Sie sind als Ergänzung zum Regelwerk für ein bestimmtes Offline-Event gedacht und ebenso verbindlich.

7.5 Technische Checkliste

Nach Abschluss des Einrichtungsvorgangs muss der Spieler die technische Checkliste des ESL-Administrators unterschreiben. Dieser Prozess besteht darin, die Integrität des Systems sicherzustellen, das für den Wettbewerb verwendet wird, bevor das Spiel beginnt. Technische Pausen, die durch Probleme entstehen, die bei korrekter Befolgung der Checkliste aufgefallen worden wären, werden mit einer (1) kleinen Strafe bestraft. Durch die Unterschrift dieses Dokuments bestätigen die Teilnehmer, dass sie bereit sind, das Spiel wie geplant zu starten. Teilnehmer können dazu gezwungen sein, das Spiel zu starten, selbst wenn sie diesen Vorgang nicht korrekt abgeschlossen haben.

7.6 Medienverpflichtungen

Wenn ESL entscheidet, dass ein oder mehrere Spieler an Interviews (kurze Interviews vor/nach dem Spiel und/oder längere Interview-Sessions), einer Pressekonferenz oder einer Autogramm-, Foto- oder Video-Session teilnehmen müssen, können die Spieler dies nicht ablehnen und müssen teilnehmen. Bei den meisten Events gibt es einen obligatorischen Medientag, an dem die Teilnehmer von ESL für die Präsentation des Events fotografiert, gefilmt und interviewt werden.

Die Teilnehmer erhalten vorab einen Medienplan, um über Art, Dauer und Ablauf von Aktivitäten dieser Art, die länger als 5 Minuten dauern, informiert zu werden.

7.6.1 Nichteinhaltung der Medienverpflichtungen

Die Nichteinhaltung der Medien- oder vergleichbaren Verpflichtungen wird mit einer Geldstrafe bestraft. Die Höhe hängt von den Details ab. Die folgenden Geldstrafen sind Standardstrafen für die häufigsten Fälle:

- Nicht pünktlich zum Medientag oder Interview erscheinen: 10 % der Preisgeldgewinne

Die Geldstrafen können reduziert werden, wenn der Teilnehmer sich verzögert, aber noch früh genug ist, um die benötigten Inhalte zu erstellen/eine angemessene Session zu haben. Die Geldstrafen können ebenfalls/weiter reduziert werden, wenn der Teilnehmer einen Beweis für mildernde Umstände liefert. Die Entscheidung darüber wird von der ESL allein getroffen.

7.7 Gaming-Bereiche

7.7.1 Essen, Trinken, Rauchen und Verhalten

Sofern nichts anderes angekündigt wurde, ist das Mitbringen und Verzehren von Speisen in den Turnierbereichen untersagt. Auch Rauchen oder Vaping sind streng verboten. Die Spieler dürfen Getränke haben, aber nur in Bechern oder Flaschen, die von ESL zur Verfügung gestellt werden, und nur unter dem Tisch (sofern nicht anders bestimmt). Übertrieben lauter Lärm und beleidigende Sprache sind verboten. Die Teilnehmer müssen die Regeln des Hotels oder des Veranstaltungsortes befolgen, wenn sie sich in den Übungsbereichen aufhalten.

Jegliche Verstöße können mit Strafpunkten bestraft werden.

7.7.2 Wechseldatenträger

Es ist strengstens verboten, ohne vorherige Prüfung und Genehmigung durch die Turnieradministratoren Wechseldatenträger an die Turniergeräte anzuschließen oder zu verwenden.

7.7.3 Kameras oder ähnliche Geräte

Die Teilnehmer dürfen keine elektronischen Geräte, Kameras oder ähnliche Geräte (z. B. Vaporizer) in den Spielbereich mitbringen, es sei denn, die Turnierleitung hat dies vorher genehmigt. Solche Geräte müssen vor dem Aufbau vor dem ersten Spiel bei der Turnierleitung abgegeben werden. Persönliche Telefone können ebenfalls eingesammelt werden.

Den Teilnehmern ist es nicht gestattet, auf der Bühne und während der Eröffnungszeremonie zu fotografieren und/oder Aufnahmen zu machen, es sei denn, dies wird von ESL genehmigt.

Papierversionen von Dokumenten für taktische Zwecke sind in angemessenen Größen und Zahlen zulässig (z. B. ein Notizbuch).

7.7.4 Nicht genutzte Artikel

Gegenstände, die nicht unmittelbar benötigt werden (z. B. Kleidung, die nicht getragen wird, Taschen usw.), müssen nach Angaben von ESL außer Sichtweite aufbewahrt werden.

7.7.5 Verwendung von Geräten

Alle von ESL bereitgestellten Geräte müssen nur für Turnierzwecke verwendet werden. Unzulässige Nutzung von Geräten (Browsen in sozialen Medien usw.) führt zu einem (1) kleinen Strafpunkt.

7.8 Foto- und andere Medienrechte

Mit der Teilnahme gewähren alle Spieler und andere Teammitglieder ESL das Recht, jegliches Foto-, Audio- oder Videomaterial auf ihrer Website oder für andere Werbezwecke zu verwenden.

Außerdem muss jeder Spieler zwei Exemplare einer Einverständniserklärung unterschreiben, die er vorher zum Lesen erhält und die er vor seinem ersten Spiel unterschreiben muss.

7.9 Preisverleihung

Die Teilnehmer müssen für die Preisverleihung nach dem Grand Final auf dem Turniargelände bleiben.

7.10 ESL-bereitgestellte Bereiche

In den von der ESL zur Verfügung gestellten Bereichen (z. B. Turnierbereiche, Übungsräume, Hotelzimmer usw.) sind nur Marketingaktivitäten erlaubt, die von der ESL genehmigt wurden.

8 Regelverletzungen, Strafen und ESIC

Die ESL und ihre Turniere sind Teil der ESIC (Esports Integrity Commission). Das bedeutet, dass alle Regeln und Vorschriften von ESIC für alle ESL-Turniere gelten. Sie können auf der Website unter <https://esic.gg/> eingesehen werden.

Die folgenden Unterabschnitte sollen Ihnen einen Eindruck davon vermitteln, welche Dinge verboten sind. Weitere Informationen finden Sie auf der ESIC-Website.

8.1 Verhaltensregeln

Jeder Teilnehmer muss sich gegenüber den Vertretern der ESL, der Presse, den Zuschauern, Partnern und anderen Spielern respektvoll verhalten. Die Teilnehmer werden gebeten, E-Sports, ESL und ihre Sponsoren würdig zu repräsentieren. Dies gilt sowohl für das Verhalten im Spiel als auch in Chats, Messengern, Kommentaren und anderen Medien. Wir erwarten von den Spielern, dass sie sich nach den folgenden Werten verhalten:

- Mitgefühl: Behandeln Sie andere so, wie Sie selbst behandelt werden möchten.
- Integrität: Seien Sie ehrlich, seien Sie engagiert, spielen Sie fair und nach bestem Können.
- Respekt: Zeigen Sie Respekt gegenüber allen anderen Personen, einschließlich Teamkollegen, Gegenspielern und dem Veranstaltungspersonal.
- Mut: Seien Sie mutig im Wettbewerb und setzen Sie sich für das ein, was richtig ist.

Teilnehmer dürfen sich nicht an Belästigungen oder Hassreden in irgendeiner Form beteiligen. Dies beinhaltet unter anderem:

- Hassreden, beleidigendes Verhalten oder Beschimpfungen in Bezug auf Geschlecht, Geschlechtsidentität und -ausdruck, sexuelle Orientierung, Rasse, ethnische Zugehörigkeit, Behinderung, körperliches Aussehen, Körpergröße, Alter oder Religion.
- Stalking oder Einschüchterung (physisch oder online).
- Spamming, Raiding, Hijacking oder Anstiftung zur Störung von Streams oder sozialen Medien.
- Das Veröffentlichen oder Androhen der Veröffentlichung von persönlichen Informationen anderer Personen („Doxing“).
- Unerwünschte sexuelle Aufmerksamkeit. Dazu gehören unerwünschte sexualisierte Kommentare, Witze und sexuelle Annäherungsversuche.
- Befürwortung oder Ermutigung einer der oben genannten Verhaltensweisen.

Bitte wenden Sie sich an [AnyKey Keystone Code](#), um mehr über gutes Sportverhalten zu erfahren. Detaillierte Verhaltensregeln und Strafen finden Sie in den [ESIC-Verhaltensregeln](#).

Verstöße gegen diesen Verhaltenskodex werden zu Strafpunkten führen. Im Falle von wiederholten oder extremen Verstößen können die Strafen bis zur Disqualifizierung oder zum Ausschluss von zukünftigen ESL-Veranstaltungen führen.

8.2 Betrug

Keine Form des Betrugs wird toleriert. Wenn ein Betrug aufgedeckt wird, wird das betreffende Team sofort aus dem Turnier entfernt und für 6 Monate von allen Wettbewerben ausgeschlossen. Die Spieler können aufgefordert werden, für die Dauer des Turniers eine Anti-Cheat-Software auf ihren Geräten zu installieren.

8.2.1 Cheat-Software

Jegliche Verwendung von Software, die als Betrug angesehen werden könnte, ist strengstens verboten. Die Turnierverwaltung behält sich das Recht vor, zu bestimmen, was als Betrug gilt.

8.2.2 DDoSing (Verweigerung des Dienstes)

Die Verbindung eines anderen Teilnehmers zum Spiel durch einen „Distributed Denial of Service“-Angriff oder auf andere Weise zu beschränken oder dies zu versuchen.

8.2.3 Spielmanipulation

Der Versuch, das Ergebnis eines Spiels absichtlich zu verändern, indem Sie verlieren oder anderweitig versuchen, das Ergebnis zu beeinflussen.

8.2.4 Informationsmissbrauch

Die Kommunikation während des Spiels mit Personen, die nicht am Spiel beteiligt sind, ist strengstens untersagt. Das Gleiche gilt für die Nutzung von Informationen über Ihr Spiel aus anderen externen Quellen (z. B. Streams).

8.2.5 Strafen für Betrug

Wenn Betrug bei einem Event aufgedeckt wird, wird das Ergebnis des Spiels/der Spiele für ungültig erklärt. Der Spieler wird disqualifiziert, verliert sein Preisgeld und wird für eine Dauer von normalerweise 5 Jahren von allen Wettbewerben der ESL ausgeschlossen. Diese Dauer kann kürzer ausfallen, wenn wesentliche mildernde Umstände vorliegen, aber auch länger, wenn erschwerende Umstände hinzukommen.

Die ESL und Gameloft behalten sich das Recht vor, Organisationen und Spieler zu disqualifizieren. Alle Spieler oder Organisationen, die einen bekannten Exploit ausnutzen, verlieren das Spiel beim ersten Auftreten des

Exploits. Wenn ein Spieler oder eine Organisation zum zweiten Mal einen bekannten Exploit ausnutzt und festgestellt wird, dass dies absichtlich geschehen ist, werden sie vom Event ausgeschlossen und für alle zukünftigen Events gesperrt.

8.2.6 Methoden zur Aufdeckung von Betrug

Die ESL behält sich das Recht vor, mit oder ohne vorherige Ankündigung verschiedene Methoden zur Kontrolle der Teilnehmer und ihrer Ausstattung einzusetzen.

8.3 Doping

8.3.1 Verweigerung von Doping-Tests

Die Verweigerung von Doping-Tests gilt als Doping. Die Strafen sind dieselben wie für schwere Fälle von Drogenmissbrauch.

8.3.2 Liste verbotener Substanzen und Methoden

Die von der Esports Integrity Commission (ESIC) erstellte Liste verbotener Substanzen und Methoden ist für alle ESL-Turniere gültig. Die Liste kann hier eingesehen werden:

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

Jede nicht genehmigte Einnahme dieser Substanzen wird als Doping betrachtet.

8.3.3 Verschriebene Medikamente

Wenn ein Spieler ein gültiges Rezept für eine Substanz auf der WADA-Liste besitzt, muss er den Nachweis darüber vor dem ersten Turniertag an die Turnierverwaltung übermitteln (Frist in Ortszeit). Der Spieler kann dennoch einer Dopingkontrolle unterzogen werden, aber ein positives Ergebnis auf die verschriebene Substanz wird nicht gewertet.

8.3.4 Strafen für Doping

Bei leichten Dopingfällen wird der Teilnehmer mit einer Verwarnung und eventuell mit kleinen Strafpunkten bestraft.

In schwerwiegenden Fällen (z. B. bei Einnahme von leistungssteigernden Substanzen wie Adderall) werden die Ergebnisse, die unter dem Einfluss der Substanz erzielt wurden, für ungültig erklärt. Außerdem wird eine Sperre von ein bis zwei (1–2) Jahren verhängt, das gewonnene Preisgeld wird aberkannt und der Teilnehmer wird disqualifiziert.

Wenn ein Spieler erst dann des schweren Dopings für schuldig befunden wird, wenn das letzte Spiel des Turniers bereits seit mindestens 24 Stunden vorbei ist, erhält der Spieler trotzdem eine Sperre, aber das Turnierergebnis bleibt gültig und es gibt keine Konsequenzen für das Team. Leichtere Fälle werden nach dieser Zeit nicht bestraft.

8.4 Konsum von Alkohol oder anderen psychoaktiven Drogen

Ein Spiel, online oder offline, unter dem Einfluss von Alkohol oder anderen psychoaktiven Drogen zu spielen, auch wenn diese nicht zu den unter 4.3.2 aufgeführten strafbaren Substanzen gehören, ist strengstens untersagt und kann zu harten Strafen führen. Moderater Alkoholkonsum außerhalb der aktiven Turnierzeiten ist erlaubt, sofern dies nicht gegen die lokalen/nationalen Gesetze verstößt.

8.5 Wetten

Spieler, Team-Manager, Mitarbeiter oder das Management der teilnehmenden Organisationen dürfen nicht in Wetten oder Glücksspiele involviert sein, mit Wettenden oder Glücksspielern in Verbindung stehen oder Informationen weitergeben, die direkt oder indirekt zu Wetten oder Glücksspielen in Zusammenhang mit den ESL-Spielen oder dem Turnier im Allgemeinen beitragen könnten. Wetten oder Glücksspiele, die auf die Niederlage der eigenen Organisation setzen, führen zur sofortigen Disqualifikation der Organisation und einer Sperre von mindestens 1 Jahr für alle ESL-Wettbewerbe für alle beteiligten Personen. Jegliche anderen Verstöße werden nach eigenem Ermessen der Turnierleitung geahndet.

8.6 Wettbewerbsmanipulation

Das Anbieten von Geld/Vergünstigungen, das Aussprechen von Drohungen oder das Ausüben von Druck auf eine mit der ESL in Verbindung stehende Person zur Beeinflussung eines Spielergebnisses gilt als Wettbewerbsmanipulation. Das gängigste Beispiel ist das Anbieten von Geld, damit ein Gegner absichtlich verliert.

8.6.1 Strafen für Wettbewerbsmanipulation

Wenn eine versuchte Wettbewerbsmanipulation bei der ESL aufgedeckt wird, wird das Ergebnis des Spiels/der Spiele für ungültig erklärt. Der Spieler wird disqualifiziert, verliert sein Preisgeld und wird für eine Dauer von ein bis zwei (1–2) Jahren von allen Wettbewerben der ESL ausgeschlossen. Eine Geldstrafe ist möglich.

In Teamwettbewerben wird das Team von dem ESL-Event disqualifiziert, bei dem der Versuch aufgetreten ist.

8.7 Spielmanipulation

Der Einsatz jeglicher Mittel zur Manipulation des Spielergebnisses zu anderen Zwecken als dem sportlichen Erfolg bei dem betreffenden Turnier gilt als Spielmanipulation. Das gängigste Beispiel ist das absichtliche Verlieren eines Spiels, um eine Wette auf dieses Spiel zu manipulieren.

8.7.1 Strafen für Spielmanipulation

Wenn Spielmanipulationen bei der ESL aufgedeckt werden, wird das Ergebnis des Spiels/der Spiele für ungültig erklärt. Der Spieler wird disqualifiziert, verliert sein Preisgeld und wird für eine Dauer von normalerweise 5 Jahren von allen Wettbewerben der ESL ausgeschlossen. Diese Dauer kann kürzer ausfallen, wenn wesentliche mildernde Umstände vorliegen, aber auch länger, wenn erschwerende Umstände hinzukommen. Eine Geldstrafe ist möglich.

8.8 Beschränkungen für die Verhängung von Strafen

Strafen können für einen begrenzten Zeitraum nach dem Vorfall verhängt werden. Bei Betrug und Spielmanipulation wird dieser Zeitraum auf 10 Jahre festgesetzt. Für Verstöße wie Ringing, Faking oder falsche Angaben zu rechtlich relevanten persönlichen Daten (Name, Alter, Nationalität, Wohnsitz usw.) wird dieser Zeitraum auf 5 Jahre festgesetzt. Kleinere Verstöße können früher verjähren.

8.9 Sperren des Publishers oder der ESIC

Die ESL behält sich das Recht vor, Spielern, die dauerhaft vom Spiele-Publisher gesperrt wurden, die Teilnahme an ESL-Turnieren zu verweigern.

Darüber hinaus werden die ESIC-Sperren respektiert und in ESL-Sperren umgewandelt.

8.10 Verstoß gegen die Netiquette

Für ein geordnetes und angenehmes Spiel ist es wichtig, dass alle Spieler eine sportliche und faire Einstellung an den Tag legen. Verstöße gegen diese Regel werden mit einem (1) bis sechs (6) kleinen Strafpunkten geahndet. Die wichtigsten und gängigsten Verstöße sind unten aufgeführt. Die Verwaltung kann jedoch auch Strafen für nicht ausdrücklich aufgeführte Verstöße gegen die Netiquette (z. B. Belästigung) verhängen.

8.10.1 Verhalten in der Öffentlichkeit

Alle Teilnehmer verpflichten sich, kein schlechtes, unerwünschtes oder negatives Verhalten gegenüber am Turnier beteiligten Personen an den Tag zu legen.

Alle Teilnehmer verpflichten sich, jegliche Handlung oder Nichthandlung zu unterlassen, die eine am Turnier beteiligte Person in irgendeiner Weise in der Öffentlichkeit diskreditiert, herabsetzt, skandalisiert, lächerlich macht oder die öffentlichen

Beziehungen oder den kommerziellen Wert einer involvierten Partei verringert. Dies umfasst auch abfällige Bemerkungen über die ESL, ihre Partner oder Produkte in Interviews, Stellungnahmen und/oder in den sozialen Medien.

8.10.2 Beleidigungen

Alle Beleidigungen in Zusammenhang mit der ESL werden bestraft. Das gilt hauptsächlich für Beleidigungen während eines Spiels, betrifft aber ebenso die ESL-Webseite (Foren, Spielkommentare, Spielergästebücher, Support- und Protest-Tickets usw.). Beleidigungen in Instant Messagern, E-Mails oder anderen Kommunikationsmitteln werden bestraft, wenn sie mit der ESL in Verbindung gebracht werden können und die Beweise eindeutig sind.

Besonders schwere Beleidigungen mit drastischen Äußerungen oder die Androhung von körperlicher Gewalt können zu deutlich härteren Strafen bis hin zum Ausschluss oder zur Disqualifikation des Spielers führen. Je nach Art und Schwere der Beleidigung wird die Strafe dem Spieler oder bei Teamligen dem Team zugewiesen. Bei Teamwettbewerben können die Spieler auch für eine oder mehrere Spielwochen gesperrt werden.

8.10.3 Spam

Das unverhältnismäßige Versenden von sinnlosen, anstößigen oder beleidigenden Nachrichten gilt in der ESL als Spam.

Spam auf der Webseite (Foren, Spielkommentare, Spielergästebücher, Support- und Protest-Tickets usw.) wird je nach Art und Schwere des Verstoßes bestraft.

8.10.4 Spam im Spiel

Es werden drei (3) kleine Strafpunkte verhängt, wenn die Chatfunktion im Spiel missbraucht wird, um den Gegner zu verärgern oder den generellen Spielablauf zu stören. Der Allgemein-Chat dient der effizienten Kommunikation mit dem Gegner und den Spieladministratoren.

8.10.5 Beschädigung und Verschmutzung

Teilnehmer, deren Handlungen zu einer Beschädigung oder Verschmutzung von Räumen, Möbeln, Ausrüstung oder ähnlichen Gegenständen führen können oder führen, werden mit einer Geldstrafe belegt.

Die Höhe der Geldstrafe richtet sich nach den Kosten für die Wiederherstellung des Ausgangszustands, dem Aufwand für die Behebung des Schadens und der Rufschädigung gegenüber Dritten/der Öffentlichkeit.

8.11 Unsportliches Verhalten

Für ein geordnetes und angenehmes Spiel ist es wichtig, dass alle Spieler ein sportliches Verhalten an den Tag legen. Die wichtigsten und gängigsten Verstöße sind unten aufgeführt. Die Verwaltung kann jedoch auch Strafen für nicht ausdrücklich aufgeführtes, unsportliches Verhalten verhängen.

8.11.1 Fälschung von Spielergebnissen

Wenn ein Team dabei erwischt wird, wie es falsche Spielergebnisse in die Spiel-Seite eingibt oder auf andere Weise versucht, das Spielergebnis zu fälschen, wie z. B. durch das Fälschen von Spiel-Medien, wird das Team mit bis zu vier (4) kleinen Strafpunkten bestraft. (Alle Spiel-Medien sind Uploads, einschließlich, aber nicht beschränkt auf: Screenshots, Demos, Modelle usw.).

8.11.2 Ringing/Faking

Alle Spieler, die durch Ringing oder Faking eines anderen Spielers auffallen, werden für mindestens 3 Spiele gesperrt und erhalten einen (1) großen Strafpunkt pro Vorfall.

8.11.3 Irreführung von Administratoren oder Spielern

Jegliche Versuche, gegnerische Spieler, Administratoren oder andere Personen, die mit der ESL in Verbindung stehen, zu täuschen, können mit einem (1) bis vier (4) kleinen Strafpunkten geahndet werden.

9 Urheberrechtshinweis

Alle in diesem Dokument enthaltenen Inhalte sind Eigentum der ESL Gaming GmbH oder werden mit der Erlaubnis des Eigentümers verwendet. Die unbefugte Verbreitung, Vervielfältigung, Veränderung oder sonstige Nutzung des in diesem Dokument enthaltenen Materials, insbesondere von Markenbildern, Zeichnungen, Texten, Abbildungen oder Fotos, kann eine Verletzung des Urheber- und Markenrechts darstellen und straf- und/oder zivilrechtlich verfolgt werden.

Der Inhalt dieses Dokuments darf ohne schriftliche Genehmigung der ESL Gaming GmbH weder in irgendeiner Form noch mit irgendwelchen Mitteln vervielfältigt oder in einer Datenbank oder einem Abrufsystem gespeichert werden, außer für den persönlichen Gebrauch.

Alle Inhalte in diesem Dokument sind nach unserem besten Wissen und Gewissen korrekt. Die ESL Gaming GmbH übernimmt keine Haftung für etwaige Fehler oder Auslassungen. Wir behalten uns das Recht vor, Inhalte und Dateien auf unserer Webseite (einschließlich, aber nicht beschränkt auf eslgaming.com, intelextrememasters.com, esl-one.com und alle Subdomains) jederzeit und ohne vorherige Ankündigung oder Benachrichtigung zu ändern.