



Snapdragon
PRO SERIES
—  **ESL** —

Snapdragon Pro Series

Brawl Stars

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

1	Definitionen	7
1.1	Gültigkeitsdauer	7
1.2	Region	7
1.3	Strafen	7
1.3.1	Definitionen und Umfang von Strafen	7
1.3.1.1	Kleine Strafpunkte	7
1.3.1.2	Große Strafpunkte	7
1.3.1.3	Geldstrafen	7
1.3.1.4	Spielverbote/Suspendierungen	7
1.3.1.5	Disqualifizierung	7
1.3.1.6	Zusätzliche Strafmethoden	8
1.3.2	Kombination von Strafen	8
1.3.3	Strafen für wiederholte Verstöße	8
1.3.4	Ligasperren und Strafpunkte außerhalb der ESL	8
1.4	Live-Spiele	8
1.5	Turnierorganisation	8
1.6	Datenschutz	8
2	Allgemein	9
2.1	Regeländerungen	9
2.2	Gültigkeit der Regeln	9
2.3	Vertraulichkeit	9
2.4	Zusätzliche Vereinbarungen	9
2.5	Spielübertragung	9
2.5.1	Rechte	9
2.5.2	Verzicht auf diese Rechte	9
2.5.3	Verantwortung der Spieler	9
2.5.4	Genehmigung für Streaming/Weitergabe	9
2.6	Kommunikation	10
2.6.1	Discord	10
2.7	Teilnahmebedingungen für das Event	10
2.7.1	Altersbeschränkung	10
2.7.2	Regionale Beschränkungen für Teilnehmer	10
2.7.3	Herkunftsland/Region	10
2.7.4	Spieler-Infos	10
2.7.5	Spielkonten	10
2.7.5.1	Mit falschen Spielkonten spielen	10
2.8	Teamkonten	10
2.8.1	Teamnamen	10
2.8.2	Änderungen an den Teamkonten	10
2.9	Sponsorenbeschränkungen	10
2.9.1	Inhalte für Erwachsene	10

2.10	Preisgeld	11
2.10.1	Preisgeldabzüge durch Strafpunkte	11
2.10.2	Preisabzüge aufgrund von Geldstrafen	11
2.10.3	Widerruf der Auszahlung des Preisgeldes	11
2.10.4	Überweisung des Preisgeldes	11
2.10.5	Verteilung des Preisgeldes	11
2.11	Spielstart	13
2.11.1	Pünktlichkeit bei übertragenen Spielen	13
2.11.2	Nicht pünktlich zu einem übertragenen Spiel erscheinen	13
2.11.3	Nicht erschienene Teilnehmer	13
2.12	Spielverfahren	13
2.12.1	Spiel-Medien	13
2.13	Spieleinspruch	13
2.13.1	Definition	13
2.13.2	Spieleinspruchregeln	13
2.14	Interviews	13
2.15	Videodarstellung	13
3	Eventregeln	14
3.1	Ausrüstung	14
3.2	Kleidung	14
3.3	Administratoren	14
3.4	Spieler- und Turnierinformationen	14
3.5	Technische Checkliste	14
3.6	Medienverpflichtungen	14
3.6.1	Nichteinhaltung der Medienverpflichtungen	14
3.7	Gaming-Bereiche	15
3.7.1	Essen, Trinken, Rauchen und Verhalten	15
3.7.2	Wechseldatenträger	15
3.7.3	Kameras oder ähnliche Geräte	15
3.7.4	Nicht genutzte Artikel	15
3.7.5	Verwendung von Geräten	15
3.8	Foto- und andere Medienrechte	15
3.9	Preisverleihung	15
3.10	ESL-bereitgestellte Bereiche	15
4	Turnierplan & Format	16
4.1	Turnierformat	16
4.2	Turnierplan	16
4.2.1	Split 1	16
4.2.2	Split 2	16
4.2.3	Challenge Season	16
4.3	Punktevergabesystem für die Open Qualifiers	17
5	Spezifische Regeln	17
5.1	Spieldefinitionen	17
5.1.1	Best of 1	17

5.1.2	Best of 3	18
5.1.3	Best of 5	18
5.2	Karten	18
5.3	Setzliste	19
5.4	Änderungen bei Spielen	19
5.5	Teamgröße	19
5.6	Teamsperren	19
5.7	Regeln im Spiel	19
5.7.1	Brawler-Auswahl	19
5.7.2	Veröffentlichung neuer Brawler	19
5.7.3	Verbote und Auswahl der Brawler	20
5.7.4	Kampfeinladung	20
5.7.5	Spielerabbrüche	20
5.7.6	Ergebnisse	20
5.7.7	Unentschieden	20
5.8	Nichterscheinen/Nichtantritt	20
5.9	Aufgeben/Verzicht	20
6	Regelverletzungen, Strafen und ESIC	21
6.1	Verhaltensregeln	21
6.2	Betrug	21
6.2.1	Cheat-Software	21
6.2.2	Informationsmissbrauch	21
6.2.3	Strafen für Betrug	21
6.2.4	Methoden zur Aufdeckung von Betrug	21
6.3	Doping	22
6.3.1	Verweigerung von Doping-Tests	22
6.3.2	Liste verbotener Substanzen und Methoden	22
6.3.3	Verschriebene Medikamente	22
6.3.4	Strafen für Doping	22
6.4	Konsum von Alkohol oder anderen psychoaktiven Drogen	22
6.5	Wetten	22
6.6	Wettbewerbsmanipulation	22
6.6.1	Strafen für Wettbewerbsmanipulation	22
6.7	Spielmanipulation	22
6.7.1	Strafen für Spielmanipulation	23
6.8	Beschränkungen für die Verhängung von Strafen	23
6.9	Sperren des Publishers oder der ESIC	23
6.10	Verstoß gegen die Netiquette	23
6.10.1	Verhalten in der Öffentlichkeit	23
6.10.2	Beleidigungen	23
6.10.3	Spam	23
6.10.4	Spam im Spiel	23
6.10.5	Beschädigung und Verschmutzung	23
6.11	Unsportliches Verhalten	24

6.11.1	Fälschung von Spielergebnissen	24
6.11.2	Ringring/Faking	24
6.11.3	Irreführung von Administratoren oder Spielern	24
7	Einhaltung der Nutzungsbedingungen	25
7.1	ESL	25
7.2	Supercell	25
8	Urheberrechtshinweis	26

1 Definitionen

1.1 Gültigkeitsdauer

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

Hierbei handelt es sich um das „Brawl Stars“ -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.

Die Turnierverwaltung behält sich das Recht vor, das Regelwerk mit oder ohne vorherige Ankündigung den Spielern gegenüber zu ändern. Die Turnierverwaltung behält sich das Recht vor, Entscheidungen zu treffen, die in Extremfällen gegen dieses Regelwerk verstoßen, um ein faires Event zu gewährleisten und den Sportgeist zu erhalten. Die Turnieradministratoren entscheiden über alle Fälle und Streitigkeiten, die nicht in diesem Regelwerk aufgeführt sind.

1.2 Region

Für die Snapdragon Pro Series Brawl Stars Events wurden drei Hauptregionen wie folgt eingeteilt:

- **Asien-Pazifik:** Thailand, Indonesien, Malaysia, Singapur, Philippinen, Japan, Korea
- **Europa, naher Osten & Afrika:** Albanien, Algerien, Andorra, Österreich, Bahrain, Belgien, Bosnien-Herzegowina, Bulgarien, Kroatien, Zypern, Tschechische Republik, Dänemark, Ägypten, Estland, Finnland, Frankreich, Georgien, Deutschland, Gibraltar, Griechenland, Ungarn, Island, Irak, Irland, Israel, Italien, Jordanien, Kasachstan, Kuwait, Kirgisistan, Lettland, Libanon, Libyen, Liechtenstein, Litauen, Luxemburg, Malta, Moldawien, Monaco, Montenegro, Marokko, Niederlande, Norwegen, Oman, Palästinensische Autonomiegebiete, 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
- **Nordamerika:** Vereinigte Staaten von Amerika, Kanada, Jamaika, Mexiko, Puerto Rico

1.3 Strafen

1.3.1 Definitionen und Umfang von Strafen

Für Regelverstöße innerhalb der ESL werden Strafen verhängt. Je nach Vorfall kann es sich dabei um kleine oder große Strafpunkte, Geldstrafen, automatische Niederlagen, Spieler- oder Teamsperren 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.

1.3.1.1 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.

1.3.1.2 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.

1.3.1.3 Geldstrafen

Für die Nichterfüllung von Verpflichtungen, die nicht direkt mit dem Turnier in Verbindung stehen, wie z. B. Presse-/Medientermine oder geplante Fantreffen, werden Geldstrafen verhängt.

1.3.1.4 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.

1.3.1.5 Disqualifizierung

In den schwersten Fällen von Regelverstößen erfolgt eine Disqualifikation. Der disqualifizierte Teilnehmer verliert alle für den jeweiligen Wettbewerb angesammelten Preisgelder und wird bis zum Ende dieses Wettbewerbs

gesperrt. Bei Mannschaftswettbewerben werden die Organisation und alle Mitglieder bis zum Ende des betreffenden Wettbewerbs gesperrt.

1.3.1.6 Zusätzliche Strafmethoden

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

1.3.2 Kombination von Strafen

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

1.3.3 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.

1.3.4 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.

1.4 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.

1.5 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/>

1.6 Datenschutz

Die persönlichen Daten der Spieler werden für die Teilnahme an Spielpartien, die Organisation und die Preisverleihung erhoben, verarbeitet und gespeichert. Die personenbezogenen Daten der Spieler werden bis zum 25.03.2023 gemäß internen Richtlinien oder Verfahren gespeichert, um die gesetzlichen 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.

2 Allgemein

2.1 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.

2.2 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.

2.3 Vertraulichkeit

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

2.4 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.

2.5 Spielübertragung

2.5.1 Rechte

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

2.5.2 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 mit dem ESL Broadcast Distribution Team vor Beginn des Spiels abgesprochen werden.

2.5.3 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.

2.5.4 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

Asien-Pazifik: sps.apj@eslgaming.com

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

2.6 Kommunikation

2.6.1 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.

2.7 Teilnahmebedingungen für das Event

Die folgenden Bedingungen müssen erfüllt sein, um am Event teilnehmen zu können:

2.7.1 Altersbeschränkung

Alle Teilnehmer einer Saison müssen zu Beginn des ersten Turniers der Saison 16 Jahre alt oder älter sein.

2.7.2 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.

2.7.3 Herkunftsland/Region

Das Herkunftsland eines Teilnehmers ist das Land, in dem sich sein Hauptwohnsitz befindet (nachgewiesen durch eine gesetzliche Anmeldung oder ein Langzeitvisum in Verbindung mit einem Nachweis des Daueraufenthalts – 90-Tage-Visa reichen nicht aus) oder das Land, aus dem er einen gültigen Reisepass besitzt. Diese Entscheidung kann für jedes ESL-Event neu getroffen werden. Sobald sie jedoch getroffen wurde, ist sie für dieses Event und seine Qualifikationsspiele endgültig und unumkehrbar.

2.7.4 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.

2.7.5 Spielkonten

Alle Spieler müssen ihre Spielkonten in ihrem ESL-Profil eingetragen haben. Wenn Sie noch kein ESL Play-Konto haben, müssen Sie eines erstellen, bevor Sie Spielkonten verknüpfen können.

2.7.5.1 Mit falschen Spielkonten spielen

Es ist nicht gestattet, mit einem anderen Spielkonto zu 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 keine Punkte für Spiele vergeben werden, die mit falschen Angaben gespielt wurden.

2.8 Teamkonten

2.8.1 Teamnamen

Der Name des ESL-Teams darf keine Zusätze wie „ESL-Team“ enthalten. Er darf lediglich aus dem Teamnamen und/oder einer etwaigen Organisation bestehen.

Wenn zwei Teams vom selben Partner gesponsert werden, müssen sie sich mit diesem Partner darüber einigen, welches der beiden Teams das Hauptsponsoring für die gesamte Dauer des Turniers behält.

2.8.2 Änderungen an den Teamkonten

Alle Änderungen am Teamkonto müssen vorab von der ESL-Verwaltung genehmigt werden. Dies beinhaltet unter anderem:

- Hinzufügen oder Entfernen von Spielern
- Änderungen am Teamnamen
- Änderungen am Teamlogo.

2.9 Sponsorenbeschränkungen

2.9.1 Inhalte für Erwachsene

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

2.10 Preisgeld

Die Auszahlung der Preisgelder erfolgt idealerweise 90 Werktage nach Abschluss des jeweiligen ESL-Events, kann aber auch bis zu 180 Werktage in Anspruch nehmen.

2.10.1 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.

2.10.2 Preisabzüge aufgrund von Geldstrafen

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

2.10.3 Widerruf der Auszahlung des Preisgeldes

Solange das ESL-Preisgeld noch nicht ausgezahlt wurde, behält sich die 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 Turnierphase gewonnene Preisgeld. Je nach Schwere des Vorfalles kann es sich um den gesamten in der Saison gewonnenen Betrag handeln.

2.10.4 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 abgeholt oder den Scheck eingelöst hat, verfällt der Gewinn.

2.10.5 Verteilung des Preisgeldes

SAISON 1		
Open Finals – Preispool	Europa & MENA	
Platzierung	Preis	Zusätzlicher Preis
1. Platz	750 \$	Qualifikation für die Challenge Season
2. Platz	750 \$	Qualifikation für die Challenge Season
3. Platz	750 \$	Qualifikation für die Challenge Season
4. Platz	750 \$	Qualifikation für die Challenge Season
5.	600 \$	

6.	600 \$	
7.	400 USD	
8.	400 USD	
GESAMT	5000 \$	

SAISON 2		
Open Finals – Preispool	Europa & MENA	
Platzierung	Preis	Zusätzlicher Preis
1. Platz	900 \$	Qualifikation für die Challenge Season
2. Platz	900 \$	Qualifikation für die Challenge Season
3. Platz	900 \$	Qualifikation für die Challenge Season
4. Platz	900 \$	Qualifikation für die Challenge Season
5.	900 \$	Qualifikation für die Challenge Season
6.	900 \$	Qualifikation für die Challenge Season
7.	900 \$	Qualifikation für die Challenge Season
8.	900 \$	Qualifikation für die Challenge Season
9.	700 USD	
10.	700 USD	
11.	700 USD	
12.	700 USD	
13.	500 \$	
14.	500 \$	
15.	500 \$	
16.	500 \$	
GESAMT	12.000 \$	

2.11 Spielstart

2.11.1 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.

2.11.2 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.

2.11.3 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.)

2.12 Spielverfahren

2.12.1 Spiel-Medien

Die Teilnehmer sind verpflichtet, sämtliche Spiel-Medien (Screenshots/Demos/Wiederholungen/etc.) mindestens 2 Wochen nach Ende der Partie aufzubewahren. Wenn ein Einspruch gegen das Spielergebnis vorliegt, 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.

2.13 Spieleinspruch

2.13.1 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.

2.13.2 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.

2.14 Interviews

Bei jedem Spiel, das auf einem von der ESL organisierten Stream übertragen wird, muss ein Spieler oder Trainer jedes Teams für ein Interview zur Verfügung stehen. Das Team muss auf Anfrage seine Kontaktinformationen für ein Interview zur Verfügung stellen. Der Spieler sollte außerdem nach dem Spiel für einen Kommentar zur Verfügung stehen. Einzelspieler sollten immer vor und nach dem Spiel für Interviews zur Verfügung stehen.

2.15 Videodarstellung

Bei Videos (z. B. Interviews, Feature-Videos o. ä.), die aus einer nicht von ESL kontrollierten Umgebung stammen, sollte die sichtbare Umgebung/der Hintergrund neutral, sauber und ordentlich gehalten werden. Wenn ein Team plant, Sponsoren, Logos oder Werbung zu zeigen (z. B. in einem Hintergrundbanner oder auf platzierten Gegenständen), müssen die geplanten Darstellungen vorab überprüft und von der Ligaverwaltung genehmigt werden. Die offensichtliche Werbung für Produkte des Sponsors (einschließlich des Konsums der Produkte) ist in keinem Fall gestattet. Markenlogos dürfen nie größer als die Gesichter der Spieler auf dem Bildschirm erscheinen.

3 Eventregeln

3.1 Ausrüstung

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

3.2 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 Verschulden des Spielers gewertet und gemäß den Pünktlichkeitsregeln bestraft.

3.3 Administratoren

Den Anweisungen der Administratoren sollte stets Folge geleistet werden. Andernfalls können Strafpunkte verhängt werden.

3.4 Spieler- und Turnierinformationen

Spieler- und Turnierinformationen 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.

3.5 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. Die Teilnehmer können verpflichtet werden, das Spiel zu starten, auch wenn sie diesen Prozess noch nicht ordnungsgemäß abgeschlossen haben.

3.6 Medienverpflichtungen

Wenn die 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, können die Spieler dies nicht ablehnen und müssen teilnehmen. Bei den meisten Events gibt es einen obligatorischen Medientag, an dem die Teilnehmer der 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.

3.6.1 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 vollzähliges oder verspätetes Erscheinen zum Medientag: 4000 \$ + 5 % des Preisgelds
- Nicht vollzähliges oder verspätetes Erscheinen zu einer Autogrammstunde:
 - 1–30 % der Aufstellung fehlen: 600 \$ + 0,75 % des Preisgelds
 - 31–50 % der Aufstellung fehlen: 800 \$ + 1 % des Preisgelds
 - 51–70 % der Aufstellung fehlen: 1000 \$ + 1,25 % des Preisgelds
 - 71–99 % der Aufstellung fehlen: 1200 \$ + 1,5 % des Preisgelds

- 100 % der Aufstellung fehlen: 2000 \$ + 2,5 % des Preisgelds
- Nicht vollzähliges oder verspätetes Erscheinen zu einer Pressekonferenz:
 - 1–30 % der Aufstellung fehlen: 360 \$ + 0,45 % des Preisgelds
 - 31–50 % der Aufstellung fehlen: 480 \$ + 0,6 % des Preisgelds
 - 51–70 % der Aufstellung fehlen: 600 \$ + 0,75 % des Preisgelds
 - 71–99 % der Aufstellung fehlen: 720 \$ + 0,9 % des Preisgelds
 - 100 % der Aufstellung fehlen: 1200 \$ + 1,5 % des Preisgelds

Die Geldstrafen können reduziert werden, wenn der Teilnehmer sich verspätet, aber noch rechtzeitig erscheint, um die erforderlichen Inhalte zu erstellen/eine angemessene Sitzung abzuhalten. 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.

3.7 Gaming-Bereiche

3.7.1 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.

3.7.2 Wechseldatenträger

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

3.7.3 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 Turnierverantwortlichen haben dies vorher genehmigt. Solche Geräte müssen vor dem Aufbau vor dem ersten Spiel bei der Turnierleitung abgegeben werden. Persönliche Telefone können vorab 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).

3.7.4 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.

3.7.5 Verwendung von Geräten

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

3.8 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.

3.9 Preisverleihung

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

3.10 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.

4 Turnierplan & Format

4.1 Turnierformat

Das Turnier wird in zwei separate Splits unterteilt. Jeder Split erstreckt sich über drei Wochen, in welchen jeweils 6 Open Qualifiers ausgetragen werden. Teams, die an den Open Qualifiers teilnehmen, sammeln Punkte für ihre Platzierung im Turnier. Die 8 besten Teams, die die meisten Punkte sammeln, qualifizieren sich durch ihre Leistung für die Open Finals. Jeder Split hat ein eigenes Open Final. Weitere Informationen über das Open Final und die Challenge Season und das Final für Europa & MENA werden zu einem späteren Zeitpunkt bekannt gegeben. In den Regionen Asien-Pazifik und Nordamerika gibt es keine Challenge Season.

4.2 Turnierplan

4.2.1 Split 1

Name des Turniers	Datum des Turniers
Open Qualifier 1	19. April 2022
Open Qualifier 2	20. April 2022
Open Qualifier 3	26. April 2022
Open Qualifier 4	27. April 2022
Open Qualifier 5	3. Mai 2022
Open Qualifier 6	4. Mai 2022
Open Finals	12. Mai 2022

4.2.2 Split 2

Name des Turniers	Datum des Turniers
Open Qualifier 1	17. Mai 2022
Open Qualifier 2	18. Mai 2022
Open Qualifier 3	24. Mai 2022
Open Qualifier 4	25. Mai 2022
Open Qualifier 5	31. Mai 2022
Open Qualifier 6	1. Juni 2022
Open Finals	9. Juni 2022

4.2.3 Challenge Season

Dieser Turnierplan gilt nur für die Region Europa & MENA.

Name des Turniers	Datum des Turniers
Challenge-Tag 1	28. Juni 2022
Challenge-Tag 2	30. Juni 2022

Challenge-Tag 3	5. Juli 2022
Challenge-Tag 4	7. Juli 2022
Challenge-Tag 5	12. Juli 2022
Challenge-Tag 6	14. Juli 2022
Challenge-Tag 7	19. Juli 2022
Challenge-Tag 8	21. Juli 2022
Challenge Finals	24.–28. August 2022

4.3 Punktevergabesystem für die Open Qualifiers

Platzierung	Punktebetrag
1. Platz	100
2. Platz	75
3. bis 4. Platz	55
5. bis 8. Platz	35
9. bis 16. Platz	20
17.–32.	10
33.–64.	5
65.–128.	3
129.–256.	0

5 Spielspezifische Regeln

5.1 Spieldefinitionen

Je nach Phase des Wettbewerbs wird das Spiel in verschiedenen Formaten gespielt. Wir werden das Vokabular und die Formate wie folgt festlegen:

- **Spiel** – Ein Spiel, das auf vorausgewählten Karten und Modi gespielt wird.
- **Partie** – Ein „Best of 3“ oder „Best of 5“ in einem der folgenden Spielmodi, die in Brawl Stars verfügbar sind:
 - Kopfgeldjagd
 - Juwelenjagd
 - Tresorraub
 - Brawlball
 - Hotzone
 - Knockout
- **Spiel** – Je nach Runde des Turniers wird eine Spiel als „Best of 1“, „Best of 3“ oder „Best of 5“ ausgetragen. Während der Open Qualifiers bestehen alle Partien aus einer „Best of 3“-Partie.

Der vorausgewählte Modus und die Karte werden immer über Discord oder Membermail mitgeteilt.

5.1.1 Best of 1

„Best of 1“ bedeutet, dass die Spieler nur eine Partie im vorausgewählten Modus und auf der vorausgewählten

Karte spielen:

- Partie 1
- Partie 2
- Wenn der Spielstand 1:1 ist, Partie 3

5.1.2 Best of 3

„Best of 3“ bedeutet, dass die Spieler bis zu 3 Partien spielen, ein Team wird zum Sieger erklärt, sobald es 2 Partien gewonnen hat:

Partie 1 – Modus und Karte 1:

- Partie 1
- Partie 2
- Wenn der Spielstand 1:1 ist, Partie 3

Partie 2 – Modus und Karte 2:

- Partie 1
- Partie 2
- Wenn der Spielstand 1:1 ist, Partie 3

Partie 3 – Modus und Karte 3 (wird nur gespielt, wenn der Punktestand 1:1 ist):

- Partie 1
- Partie 2
- Wenn der Spielstand 1:1 ist, Partie 3

5.1.3 Best of 5

„Best of 5“ bedeutet, dass die Spieler bis zu 5 Partien spielen, ein Team wird zum Sieger erklärt, sobald es 3 Partien gewonnen hat:

Partie 1 – Modus und Karte 1:

- Partie 1
- Partie 2
- Wenn der Spielstand 1:1 ist, Partie 3

Partie 2 – Modus und Karte 2:

- Partie 1
- Partie 2
- Wenn der Spielstand 1:1 ist, Partie 3

Partie 3 – Modus und Karte 3:

- Partie 1
- Partie 2
- Wenn der Spielstand 1:1 ist, Partie 3

Partie 4 – Modus und Karte 4 (wird nur gespielt, wenn kein Team 3 Partien gewonnen hat):

- Partie 1
- Partie 2
- Wenn der Spielstand 1:1 ist, Partie 3

Partie 5 – Modus und Karte 5 (wird nur gespielt, wenn kein Team 3 Partien gewonnen hat):

- Partie 1
- Partie 2
- Wenn der Spielstand 1:1 ist, Partie 3

5.2 Karten

Jeder Spielmodus hat seine eigenen Karten. Karten werden vor Beginn jedes Turniers vom Administrator-Team kommuniziert. Sie werden außerdem im offiziellen Snapdragon Pro Series Discord veröffentlicht und per Membermail an die mit ESL Play verknüpften E-Mail-Adressen aller Spieler geschickt.

Karten und Modi, die während des Wettbewerbs verwendet werden:

Hotzone – Parallele Plays, Feuerring, Duellkäfer
Knockout – Goldarm-Schlucht, Brennender Phönix, Belles Fels
Tresorraub – Heißes Eisen, Brückenschlagen, Sichere Zone
Kopfgeldjagd – Sahnetorte, Shootingstar, Trockenzeit
Brawlball – Superstadion, Volltrefferpark, Gewiefte Wiesen
Juwelenjagd – Mysteriöse Mine, Kristall-Arcade, Doppelhaken

5.3 Setzliste

Die Setzlistenregel gilt nur für die Challenge Season & Finals. Bei den Open Qualifiers gibt es keine spezielle Setzliste – alle Teams werden durch das Zufallsprinzip platziert. Die Setzliste bestimmt den vorläufigen Rang, den jedes Team vor der Challenger-Finalrunde erhält. Die Setzliste wird anhand der endgültigen Platzierung der einzelnen Teams in der Challenge Season ermittelt.

Bei Gleichstand in der Rangliste entscheidet die Punktzahl der gegeneinander angetretenen Mannschaften. Sollten zwei Mannschaften ein Spiel völlig unentschieden beenden (Unentschieden kann nicht durch einen Match-Tiebreaker ausgeglichen werden) und in der Tabelle Gleichstand haben, wird die Platzierung des Teams durch einen Münzwurf entschieden.

5.4 Änderungen bei Spielen

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

5.5 Teamgröße

Ein Team kann nur drei (3) Spieler in aktiver Aufstellung und einen (1) Ersatzspieler haben. Außerhalb des vorgesehenen Transferzeitraums sind keine Änderungen zulässig. Die Teams dürfen zwischen den Splits vollständige Veränderungen im Team vornehmen, sofern sie sich nicht für die Challenge Season qualifiziert haben.

5.6 Teamsperren

Die Teamsperre wird während der Open Finals, der Challenge Season und den Challenge Finals der Season durchgesetzt.

Die Teamaufstellung wird gesperrt, sodass sie nicht mehr geändert werden kann, wenn ein Team in die Open Finals aufsteigt.

Jedes Team, das sich für die Open Finals oder die Challenge Season/Finals qualifiziert hat, ist in seiner Teamaufstellung festgeschrieben und darf während der Dauer des Wettbewerbs nur 1 Aufstellungswechsel vornehmen.

Wenn sich ein Team für die Open Finals, die Challenge Season oder die Challenge Finals qualifiziert, gelten für sie folgende Regeln:

- Teams können nur 1 Spieler hinzufügen
- Teams können Spieler beliebig entfernen, aber das Team muss zu jeder Zeit (auch zwischen den Spieltagen) aus mindestens 2 Spielern bestehen.
- Wenn ein Team 4 Spieler hat und einen neuen Spieler hinzufügen möchte, muss zuerst immer ein Spieler entfernt werden.
- Wenn ein Team 3 Spieler hat und einen Spieler entfernen möchte, muss sofort ein neuer Spieler hinzugefügt werden.
- Aufgrund von zeitlichen und anderen Faktoren können solche Anträge abgelehnt werden.
- Die Aufstellungen werden auf der Webseite von ESL Play festgeschrieben. Daher können Änderungen an der Teamaufstellung nur nach Rücksprache mit der Turnierverwaltung vorgenommen werden.

Jedes Team, das sich nach den Open Finals nicht für die Challenge Season oder die Finals qualifiziert, hat die Möglichkeit, alle Spieler des Teams auszutauschen. Für solche Änderungen muss ein Support-Ticket eingereicht werden, in dem beantragt wird, dass das entsprechende Team freigeschaltet wird, damit Änderungen vorgenommen werden können, wenn die Teamseite unverändert bleiben soll.

5.7 Regeln im Spiel

5.7.1 Brawler-Auswahl

In allen Phasen der Season ist den Teams erlaubt, ihre Brawler zwischen den Partien zu wechseln. Beide Teams können die gleichen Brawler spielen.

5.7.2 Veröffentlichung neuer Brawler

Alle neuen Brawler, die innerhalb von zwei (2) Wochen vor dem Datum des jeweiligen Spieltags veröffentlicht wurden, werden deaktiviert und sind in diesem Zeitraum nicht verfügbar. Die neuen Brawler werden jedoch an jedem anderen Spieltag, der mindestens zwei (2) Wochen nach der Veröffentlichung stattfindet, spielbar sein.

5.7.3 Verbote und Auswahl der Brawler

Jedes Team wird einen Brawler für die Dauer des Spiels verbieten. Alle verbotenen Brawler können von keinem der beiden Teams während des Spiels genutzt werden. Die Auswahl und Verbote der Brawler werden mit der „Power Match“-Funktion von Brawl Stars durchgeführt.

5.7.4 Kampfeinladung

Jedes Team erhält seine Einladung automatisch. Teams sollten die Lobbys nicht manuell erstellen (dies ist nur mit der Entscheidung der Verantwortlichen erlaubt.)

5.7.5 Spielerabbrüche

Die Spieler sind für ihre Internetverbindung verantwortlich, und falls diese abbricht, muss das Team das Spiel im 2v3-Modus fortsetzen.

5.7.6 Ergebnisse

Ergebnisse werden der Website automatisch gemeldet. Die Turnierleitung kann die Spieler zusätzlich um eine manuelle Bestätigung bitten. Daher müssen beide Teams am Ende des Spiels einen Screenshot machen, auf dem das korrekte Ergebnis zu sehen ist, und diesen dann auf die ESL-Website hochladen, falls dies erforderlich ist. Wenn Sie das Spielergebnis anfechten möchten, öffnen Sie bitte ein Protest-Ticket. Beide Spieler können disqualifiziert werden, wenn nicht genügend Beweise vorliegen, um einen Gewinner zu bestimmen.

5.7.7 Unentschieden

Im Falle eines Unentschiedens in einem der Spielmodi müssen die Teams denselben Modus unmittelbar nach Beendigung erneut spielen, sofern die Spielleitung keine andere Anweisung erteilt. In diesem Fall können Spieler andere Brawler, Star Powers und Gadgets verwenden.

5.8 Nichterscheinen/Nichtantritt

Jeder Spieler hat 15 Minuten Zeit, um zu einem Spiel zu erscheinen (Spielbeginn +15 Minuten). Ein Erscheinen nach 15 Minuten führt zu einer Niederlage. Das wartende Team muss ein Protest-Ticket eröffnen, um den Standardgewinn einzufordern. Es sollte beachtet werden, dass ein Spieler, der rechtzeitig erschienen ist, aber zum Lösen eines Problems gehen muss, nicht als Nichterscheinen zählt, wenn er nach dem Spielbeginn +15 Minuten nicht zurück ist. Der Missbrauch dieser Ausnahme führt zu einer Niederlage. Bitte eröffnen Sie ein Protest-Ticket, wenn Sie der Meinung sind, dass ein Spieler diese Regel missbraucht.

5.9 Aufgeben/Verzicht

Falls ein Team online ist und mindestens ein Spiel gespielt hat, aber nicht innerhalb von 10 Minuten auf eine der Kontaktmöglichkeiten, die bei ESL Play zur Verfügung gestellt werden (Protest-Ticket oder persönliche Nachricht), reagiert, wird es als Verlierer angesehen, was zu einer Disqualifizierung vom Turnier führt.

6 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.

6.1 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 und spielen Sie fair.
- Respekt: Zeigen Sie Respekt gegenüber allen anderen Personen, einschließlich Teamkollegen, Gegenspielern und dem Event-Personal.
- 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. Siehe die [ESIC-Verhaltensregeln](#) für detaillierte Verhaltensregeln und Strafen

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.

6.2 Betrug

6.2.1 Cheat-Software

Jegliche Verwendung von Software, die als Cheat-Software angesehen werden kann, ist strengstens untersagt. Die Turnierverwaltung behält sich das Recht vor, zu bestimmen, was als Cheat gilt.

6.2.2 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).

6.2.3 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.

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

6.2.4 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.

6.3 Doping

6.3.1 Verweigerung von Doping-Tests

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

6.3.2 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.

6.3.3 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.

6.3.4 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.

6.4 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. Mäßiger Alkoholkonsum außerhalb der aktiven Turnierzeiten eines Teilnehmers ist erlaubt, sofern dies nicht gegen lokale/nationale Gesetze verstößt.

6.5 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.

6.6 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.

6.6.1 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.

6.7 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.

6.7.1 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.

6.8 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.

6.9 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.

6.10 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.

6.10.1 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.

6.10.2 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.

6.10.3 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.

6.10.4 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.

6.10.5 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.

6.11 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.

6.11.1 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.).

6.11.2 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.

6.11.3 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.

7 Einhaltung der Nutzungsbedingungen

7.1 ESL

Durch die Anmeldung stimmen alle Spieler den [Nutzungsbedingungen der ESL](#) und den [Datenschutzrichtlinien der ESL](#) zu.

7.2 Supercell

Durch die Anmeldung stimmen alle Spieler den [Nutzungsbedingungen von Supercell](#) und den [Turnierregeln von Supercell](#) zu und bestätigen, dass ihre Konten ordnungsgemäß geführt werden.

8 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, intextrememasters.com, esl-one.com und alle Subdomains) jederzeit und ohne vorherige Ankündigung oder Benachrichtigung zu ändern.