



Snapdragon
PRO SERIES
—  **ESL** —

Snapdragon Pro Series

Clash of Clans

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	8
Gültigkeitsdauer	8
Region	8
Datenschutz	8
Strafen	8
Definitionen und Umfang von Strafen	8
Kleine Strafpunkte	8
Große Strafpunkte	8
Geldstrafen	8
Spielverbote/Suspendierungen	9
Disqualifizierung	9
Zusätzliche Strafmethoden	9
Kombination von Strafen	9
Strafen für wiederholte Verstöße	9
Ligasperren und Strafpunkte außerhalb der ESL	9
Live-Spiele	9
Disziplinen	9
Turnierorganisation	9
Allgemein	10
Teilnahmebedingungen und Einschränkungen	10
Regionale Beschränkungen für Teilnehmer	10
Herkunftsland/Region	10
Verweigerung der Teilnahme	10
Regeländerungen	10
Gültigkeit der Regeln	10
Zusätzliche Vereinbarungen	10
Kommunikation	10
Discord	10
Vertraulichkeit	11
Spieler-Infos	11
Spielkonten	11
Mit falschen Spielkonten spielen	11
Teamkonten	11
Teamnamen	11
Änderungen an den Teamkonten	11
Sponsorenbeschränkungen	11
Inhalte für Erwachsene	11
Spielstart	11
Pünktlichkeit bei übertragenen Spielen	11
Nicht pünktlich zu einem übertragenen Spiel erscheinen	11
Nicht erschienene Teilnehmer	11
Spielverfahren	11
Spiel-Medien	12
Spieleinspruch	12
Definition	12
Spieleinspruchregeln	12

Spielübertragung	12
Rechte	12
Verzicht auf diese Rechte	12
Verantwortung der Spieler	12
Genehmigung für Streaming/Weitergabe	12
Interviews	12
Videodarstellung	13
Turnierregeln	13
Teamgröße	13
Festlegung der Teamaufstellung	13
Änderung der Teamaufstellung	13
Vorgesehener Transferzeitraum	13
Definitionen zur Änderung der Teamaufstellung	13
Änderung des Spielkontos	14
Die korrekte Verwendung der Spieler-IDs	14
Team-Clans	14
Clanwechsel	14
Änderungen bei Spielen	14
Beobachter und Moderatoren	14
Setzliste	14
Ladder Challenges	14
Ladder-Challenge-Typ	14
Beschränkungen für Ladder Challenges	15
Veröffentlichung von Treffern und Grundrissen	15
Zeitplan	15
Saison 1	15
Open Qualifiers, 1. Ladder	15
1. Open Finals	15
Open Qualifiers, 2. Ladder	15
2. Open Finals	15
Challenge Season	15
Europa & MENA	15
Nordamerika	15
Challenge Finals	15
Saison 1 – Filter-Turnier	15
Saison 2	15
Open Qualifiers, 1. Ladder	16
1. Open Finals	16
Nordamerika	16
Europa & MENA	16
Open Qualifiers, 2. Ladder	16
2. Open Finals	16
Nordamerika	16
Europa & MENA	16
Challenge Season	16
Nordamerika	16
Europa & MENA	16
Challenge Finals	16

Format	16
Open Qualifiers	17
Open Qualifiers – Ladder-Platzierungen	17
Europa & MENA – Ladder-Platzierungen für Saison 2	17
Open Finals	17
Saison 1 – Open Finals	17
Saison 2 – Open Finals	17
Nordamerika	17
Europa & MENA	17
Bedingungen für die Open Qualifiers	18
Challenge Season	18
Challenge Finals	18
Saison 1 – Filter-Turnier	18
Preisgeld	18
Preisgeld	18
Preisgeldabzüge durch Strafpunkte	18
Preisabzüge aufgrund von Geldstrafen	18
Widerruf der Auszahlung des Preisgeldes	18
Überweisung des Preisgeldes	19
Preisvergabe für Europa & MENA (Saison 1) und Nordamerika	19
Snapdragon Mobile Open Phase	19
Snapdragon Mobile Challenge	19
Preisvergabe für Europa & MENA (Saison 2)	20
Spielspezifische Regeln	20
Spielversion	20
Patch	20
Clanstufe	20
Rathausstufe	20
Truppenstufe	20
Truppenbeschränkungen	20
Angriffsbeschränkungen	20
Clanmitglieder	20
Snapdragon Mobile Open Phase	21
Snapdragon Mobile Challenge Phase	21
Kriegsprotokoll	21
Kriegsbeschränkungen	21
Kriegseinladungen	21
Vorbereitung und Kriegszeiten	21
Nicht übertragene Spiele	21
Übertragene Spiele	21
Angriffszeiten	21
Angriffsabfolge	22
Unentschieden	22
Unentschiedene Spiele	22
Unentschiedene Platzierungen	22
Ergebnisse	22
Unterbrechung / Verlust der Verbindung zum Server	23
Trennen Sie die Verbindung, bevor der Angriff beginnt	23

Unterbrechung der Verbindung nach Beginn des Angriffs	23
Spielerverhalten	23
Integrität im Wettbewerb	23
Compliance	23
Gemeinsame Nutzung von Konten	23
Geräte	23
Software und Hardware	23
Spielvorbereitung	23
Technische Probleme	24
Sprachkommunikation	24
Spielerkameras	24
Eventregeln	24
Ausrüstung	24
Kleidung	24
Administratoren	24
Spieler- und Turnierinformationen	25
Technische Checkliste	25
Medienverpflichtungen	25
Nichteinhaltung der Medienverpflichtungen	25
Gaming-Bereiche	25
Essen, Trinken, Rauchen und Verhalten	25
Wechseldatenträger	25
Kameras oder ähnliche Geräte	26
Nicht genutzte Artikel	26
Verwendung von Geräten	26
Foto- und andere Medienrechte	26
Preisverleihung	26
ESL-bereitgestellte Bereiche	26
Regelverletzungen, Strafen und ESIC	26
Verhaltensregeln	26
Betrug	27
Cheat-Software	27
Informationsmissbrauch	27
Strafen für Betrug	27
Methoden zur Aufdeckung von Betrug	27
Doping	27
Verweigerung von Doping-Tests	27
Liste verbotener Substanzen und Methoden	28
Verschriebene Medikamente	28
Strafen für Doping	28
Konsum von Alkohol oder anderen psychoaktiven Drogen	28
Wetten	28
Wettbewerbsmanipulation	28
Strafen für Wettbewerbsmanipulation	28
Spielmanipulation	28
Strafen für Spielmanipulation	29
Beschränkungen für die Verhängung von Strafen	29
Sperrungen des Publishers oder der ESIC	29

Verstoß gegen die Netiquette	29
Verhalten in der Öffentlichkeit	29
Beleidigungen	29
Spam	29
Spam im Spiel	29
Beschädigung und Verschmutzung	30
Unsportliches Verhalten	30
Fälschung von Spielergebnissen	30
Ringing/Faking	30
Irreführung von Administratoren oder Spielern	30
Einhaltung der Nutzungsbedingungen	30
ESL	30
Supercell	30
Urheberrechtshinweis	30

1 Definitionen

1.1 Gültigkeitsdauer

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

Hierbei handelt es sich um das Grundregelwerk, das für das Event, 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 die „Clash of Clans“-Events der Snapdragon Pro Series wurden weltweit die folgenden 2 Hauptregionen festgelegt:

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

1.3 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>

1.4 Strafen

1.4.1 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 Teamsperrern 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

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.

1.4.1.4 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 Strafen 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 Strafen.

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 Spiels erteilt. Nach Ermessen des Admin-Teams können einige Ausnahmen 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 und Einschränkungen

Zur Teilnahme müssen Sie folgende Anforderungen erfüllen:

- Alle Spieler müssen vor der Teilnahme gültige Reisedokumente (z. B. ein Visum, falls erforderlich) vorweisen können.
- Alle Spieler einer Saison müssen zu Beginn des ersten Turniers der Saison 16 Jahre alt oder älter sein
- Alle Spieler müssen auf der „ESL Play“-Plattform registriert sein.
- Alle Spieler müssen den Fairplay-Check bestehen, mit frischen Accounts teilnehmen und Sportsgeist zeigen.

Wenn Sie diese Voraussetzungen nicht erfüllen, gelten Sie als nicht berechtigt. Wenn ein Team nicht alle Anforderungen erfüllt, um sich für die Snapdragon Mobile Challenge zu qualifizieren, wird es disqualifiziert und das nächste Team in der Reihe nimmt seinen Platz ein. Wenn sich ein Team über die 1. Ladder oder die ersten Open Finals für die Snapdragon Mobile Challenge qualifiziert, kann keines der Teammitglieder an der 2. Ladder teilnehmen. Ein Team und ein Spieler können sich nur einmal qualifizieren. Wenn ein Team die ersten Open Finals erreicht, sich aber nicht für die Snapdragon Mobile Challenge qualifiziert, kann es in der 2. Ladder teilnehmen.

2.1.1 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.

2.1.2 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.

2.2 Verweigerung der Teilnahme

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

2.3 Regeländerungen

Die ESL behält sich das Recht vor, das Regelwerk mit oder ohne vorherige Ankündigung den Spielern gegenüber zu ändern. Um die Fairness und Sportlichkeit zu wahren, behält sich die ESL das Recht vor, in extremen Fällen Entscheidungen zu treffen, die gegen dieses Regelwerk verstoßen. Die Turnieradministratoren entscheiden über alle Fälle und Streitigkeiten, die nicht in diesem Regelwerk aufgeführt sind.

2.4 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.

2.5 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.

2.6 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 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.

2.8 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.

2.9 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.

2.9.1 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.

2.10 Teamkonten

2.10.1 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.

2.10.2 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

2.11 Sponsorenbeschränkungen

2.11.1 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.

2.12 Spielstart

2.12.1 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.

2.12.2 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.

2.12.3 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.)

2.13 Spielverfahren

2.13.1 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.

2.14 Spieleinspruch

2.14.1 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.

2.14.2 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.

2.15 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 der 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 Snapdragon Pro Series neben der ESL streamen oder Wiederholungen übertragen möchten, werden von den 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.

2.16 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.

2.17 Videodarstellung

Bei Videos (z. B. Interviews, Feature-Videos o. ä.), die aus einer nicht von der 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 das Gesicht des Spielers auf dem Bildschirm zu sehen sein.

3 Turnierregeln

3.1 Teamgröße

Ein Team darf maximal fünf (5) Spieler in seiner aktiven Aufstellung und zwei (2) Ersatzspieler haben.

3.2 Festlegung der Teamaufstellung

Die Teamaufstellung wird bei der Anmeldung der Teams für die Dauer der beiden Ladders sowie für die gesamte Snapdragon Mobile Challenge festgelegt.

3.3 Änderung der Teamaufstellung

3.3.1 Vorgesehener Transferzeitraum

Außerhalb des vorgesehenen Transferzeitraums sind keine Änderungen zulässig. Innerhalb der folgenden Zeiträume dürfen die Teams eine (1) Änderung an der Teamaufstellung vornehmen.

- Europa & MENA: Vom 6. Juni bis 14. Juni.
- Nordamerika: Vom 6. Juni bis zum 16. Juni.

3.3.2 Definitionen zur Änderung der Teamaufstellung

Wenn sich ein Team für die Snapdragon Mobile Challenge qualifiziert, gelten folgende Regeln:

- Teams können nur 1 Spieler pro Saison hinzufügen
- Teams können die Spieler beliebig entfernen, aber das Team muss zu jeder Zeit (auch zwischen den Spieltagen) aus mindestens 4 Spielern bestehen.
- Wenn ein Team aus 7 Spielern einen neuen Spieler hinzufügen möchte, muss es immer zuerst einen Spieler entfernen.
- Wenn ein Team aus 5 Spielern einen Spieler entfernen möchte, muss es sofort einen Spieler hinzufügen.
- 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 der 1. Open Ladder oder den 1. Open Finals nicht für die Snapdragon Mobile Challenge qualifiziert, hat die Möglichkeit, alle Spieler des Teams auszuwechseln. Für Änderungen an der Teamaufstellung erstellen Sie bitte ein neues Team mit der neuen Aufstellung auf ESL Play und melden sich mit diesem neuen Team für die 2. Ladder an. Sie können außerdem ein Support-Ticket einreichen und die Freischaltung Ihres Teams für Änderungen beantragen, wenn Sie die Teamseite beibehalten möchten.

3.4 Änderung des Spielkontos

Spieler dürfen ihre Konten/Kontonamen nicht mehr frei ändern, sobald sie ihre Teilnahme am Turnier begonnen haben. Kontoänderungen, die ohne Genehmigung der Turnierverwaltung vorgenommen werden, können bestraft werden.

Die Turnierverwaltung kann in besonderen Fällen beschließen, Konto- oder Namensänderungen zuzulassen, wenn ein Antrag über ein Support-Ticket eingereicht wird.

Die Turnierverwaltung behält sich das Recht vor, die Konten/Namen gemäß den Turnierrichtlinien und ohne vorherige Ankündigung den Spielern gegenüber zu ändern.

3.5 Die korrekte Verwendung der Spieler-IDs

Alle Spieler müssen sich vor oder bei der Registrierung anmelden und ihre echte Spieler-ID als Spielkonto mit ihrem ESL-Play-Konto verknüpfen. Alle Abweichungen zwischen den registrierten Daten und den Spieldaten müssen vor Beginn des Turniers von der Turnierverwaltung über ein Support-Ticket genehmigt werden. Verstöße gegen diese Regel können zur Disqualifikation führen. Alle teilnehmenden Teams benötigen mindestens 5 Einzelspieler mit 5 Einzelkonten.

Nach der Zulassung zu einer Ladder können die Spieler ihre Spieler-ID nicht mehr ändern.

3.6 Team-Clans

Jeder Spieler darf nur einem (1) Clan angehören, der an der Snapdragon Pro Series teilnimmt. Teilnehmer können im Spiel mehreren Clans angehören, sofern diese zusätzlichen Clans nicht an der Snapdragon Pro Series teilnehmen. Spieler, die während des Transferfensters in ein neues Team wechseln, dürfen ihrem neuen Clan beitreten, müssen aber alle Clans verlassen, denen sie zuvor angehört haben.

3.7 Clanwechsel

Spieler und Teams dürfen ihre Clans nicht mehr frei wechseln, sobald sie ihre Teilnahme am Turnier begonnen haben. Clanwechsel, die ohne Genehmigung der Turnierverwaltung vorgenommen werden, können bestraft werden.

Die Turnierverwaltung kann in besonderen Fällen beschließen, Konto- oder Namensänderungen zuzulassen, wenn ein Antrag über ein Support-Ticket eingereicht wird.

Die Turnierverwaltung behält sich das Recht vor, die Clans/Namen gemäß den Turnierrichtlinien und ohne vorherige Ankündigung den Spielern gegenüber zu ändern.

3.8 Änderungen bei Spielen

Die ESL kann das Datum oder die Startzeit des Spiels nach eigenem Ermessen verlegen. In diesem Fall informiert die ESL alle beteiligten Spieler zum frühestmöglichen Zeitpunkt über die Änderung.

3.9 Beobachter und Moderatoren

Teams müssen Beobachter und Moderatoren in ihre Clans aufnehmen, wenn sie darum gebeten werden.

3.10 Setzliste

Die Setzliste bestimmt die vorläufige Platzierung, die jedes Team vor Beginn jeder Turnieretappe erhält, um gegen ein anderes Team antreten zu können. Die Setzliste für die ersten Qualifikationsspiele wird nach dem Zufallsprinzip ermittelt. In allen weiteren Turnierphasen wird die Setzliste auf Grundlage der aktuellen Platzierung in der Rangliste ermittelt. So erhält z. B. das Siegerteam der ersten Qualifikation die bestmögliche Setznummer (1) und das letzte qualifizierte Team die schlechteste Setznummer.

3.11 Ladder Challenges

3.11.1 Ladder-Challenge-Typ

Ladder-Spiele können nur über die Option „Instant Challenger“ gespielt werden.

3.11.2 Beschränkungen für Ladder Challenges

Jedes Team kann nur eine (1) offene Challenge gleichzeitig spielen. Das Nichterscheinen zu einem Spiel, weil das Team bereits eine andere Challenge gespielt hat, oder das Spielen einer weiteren Challenge wird als Standardniederlage gewertet.

3.12 Veröffentlichung von Treffern und Grundrissen

Während der Open Ladder-Phase des Turniers ist es verboten, die eigenen Treffer und/oder das Basislayout des Gegners ohne dessen vorherige schriftliche Zustimmung zu veröffentlichen. Dies schließt die Veröffentlichung über Twitter, YouTube, Discord und private Nachrichten ein, ist aber nicht darauf beschränkt.

Die schriftliche Zustimmung muss im Kommentarbereich der ESL Play Spielseite beantragt und erteilt werden.

Bei Nichteinhaltung dieser Regel werden alle Spiele, in denen diese Anforderung nicht erfüllt wurde, als verloren gewertet. In schweren Fällen kann die Strafe erhöht werden.

4 Zeitplan

4.1 Saison 1

4.1.1 Open Qualifiers, 1. Ladder

3 Wochen Open Ladder vom 12. April bis zum 29. April, jeden Dienstag, Donnerstag und Freitag.

4.1.2 1. Open Finals

1 Tag Doppel-K.-o.-Ausscheidungsrounden am 8. Mai.

4.1.3 Open Qualifiers, 2. Ladder

3 Wochen Open Ladder vom 10. Mai bis zum 26. Mai, jeden Dienstag, Donnerstag und Freitag.

In der letzten Woche der Open Ladder #2 wird der Spieltag vom 27. Mai (Freitag) auf den 25. Mai (Mittwoch) verlegt.

4.1.4 2. Open Finals

1 Tag Doppel-K.-o.-Ausscheidungsrounden am 5. Juni.

4.1.5 Challenge Season

4.1.5.1 Europa & MENA

4 Wochen Einzelrundenphase vom 15. Juni bis zum 6. Juli.

4.1.5.2 Nordamerika

4 Wochen Einzelrundenphase vom 17. Juni bis zum 8. Juli.

4.1.6 Challenge Finals

Weitere Informationen werden zu einem späteren Zeitpunkt bekanntgegeben.

4.1.7 Saison 1 – Filter-Turnier

Weitere Informationen werden zu einem späteren Zeitpunkt bekanntgegeben.

4.2 Saison 2

4.2.1 Open Qualifiers, 1. Ladder

3 Wochen Open Ladder vom 4. Oktober bis zum 21. Oktober, jeden Dienstag, Donnerstag und Freitag.

4.2.2 1. Open Finals

4.2.2.1 Nordamerika

1 Tag Doppel-K.-o.-Ausscheidungsrunden am 30. Oktober.

4.2.2.2 Europa & MENA

1 Tag Einzelausscheidungsrunden am 30. Oktober.

4.2.3 Open Qualifiers, 2. Ladder

3 Wochen Open Ladder vom 1. November bis zum 18. November, jeden Dienstag, Donnerstag und Freitag.

4.2.4 2. Open Finals

4.2.4.1 Nordamerika

1 Tag Doppel-K.-o.-Ausscheidungsrunden am 27. November.

4.2.4.2 Europa & MENA

1 Tag Einzelausscheidungsrunden am 27. November.

4.2.5 Challenge Season

4.2.5.1 Nordamerika

4 Wochen Einzelrundenphase vom 7. Dezember bis zum 18. Januar.

4.2.5.2 Europa & MENA

In Saison 2 gibt es in der Region Europa & MENA keine Challenge Season und die jeweiligen Splits enden mit den Open Finals.

4.2.6 Challenge Finals

Weitere Informationen werden zu einem späteren Zeitpunkt bekanntgegeben.

5 Format

5.1 Open Qualifiers

Die Teams können in 2 separaten Ladder-Saisons gegeneinander antreten. Jede Saison besteht aus einer 3-wöchigen Ladder mit 3 Spieltagen pro Woche. Alle Teams starten mit 1000 Ladder-Punkten und steigen im Laufe der Turnierphase je nach Sieg oder Niederlage in der Ladder auf oder ab. Die Teams mit den meisten Punkten rücken in der Saison wie unten aufgeführt vor.

In Saison 1 qualifizieren sich 2 Teams aus 2 Ladder-Saisons direkt für die Challenge Season. 8 Teams aus jeder Ladder qualifizieren sich für die Open Finals der jeweiligen Ladder.

Für Nordamerika qualifizieren sich in Saison 2 2 Teams aus 2 Ladder-Saisons direkt für die Challenge Season. 8 Teams aus jeder Ladder qualifizieren sich für die Open Finals der jeweiligen Ladder.

Da es in Saison 2 keine Challenge Season für die Region Europa & MENA gibt, qualifizieren sich 8 Teams aus 2 Ladder-Saisons für die jeweiligen Open Finals.

5.1.1 Open Qualifiers – Ladder-Platzierungen

Platzierung	Auszeichnung
1. Platz	Automatische Qualifikation für die Challenge-Phase
2.–9.	Qualifikation für die Open Finals

5.1.2 Europa & MENA – Ladder-Platzierungen für Saison 2

Platzierung	Auszeichnung
1.–8.	Qualifikation für die Open Finals

5.2 Open Finals

5.2.1 Saison 1 – Open Finals

8 Teams, die sich in der jeweiligen Ladder-Saison qualifiziert haben, treten in einer Doppel-K.-o.-Ausscheidungsrunde gegeneinander an. Die Runde wird an einem Tag gespielt, bis die besten 3 Teams bestimmt sind.

Die besten 3 Teams aus jedem der Open Finals ziehen in die Challenge Season ein. Aus den 2 Open Finals qualifizieren sich 6 Teams für die Challenge Season.

5.2.2 Saison 2 – Open Finals

5.2.2.1 Nordamerika

8 Teams, die sich in der jeweiligen Ladder-Saison qualifiziert haben, treten in einer Doppel-K.-o.-Ausscheidungsrunde gegeneinander an. Die Runde wird an einem Tag gespielt, bis die besten 3 Teams bestimmt sind.

Die besten 3 Teams aus jedem der Open Finals ziehen in die Challenge Season ein. Aus den 2 Open Finals qualifizieren sich 6 Teams für die Challenge Season.

5.2.2.2 Europa & MENA

8 Teams, die sich in der jeweiligen Ladder-Saison qualifiziert haben, treten in einer Einzelausscheidungsrunde gegeneinander an. Die Runde wird an einem Tag gespielt.

5.2.3 Bedingungen für die Open Qualifiers

Alle Teams müssen an mindestens 10 Ladder-Spielen teilnehmen, um sich für die Open Finals und die Preise der Saison zu qualifizieren. Alle Teams, die nicht mindestens 10 Spiele bestreiten, verlieren ihren Qualifikationsplatz, und alle darunter liegenden Teams rücken jeweils um 1 Platz auf, um die durch die Disqualifikation entstandene Lücke zu füllen.

5.3 Challenge Season

8 Teams (1. Platz der 1. Ladder, 1.–3. Platz des 1. Open Finals, 1. Platz der 2. Ladder, 1.–3. Platz des 2. Open Finals) treten in einer Einzelrundenphase (die Teams spielen einmalig gegeneinander) über 4 Wochen gegeneinander an, um die besten 4 Teams zu ermitteln.

Die besten 4 Teams ziehen in die Challenge Finals ein.

In Saison 2 gibt es in der Region Europa & MENA keine Challenge Season und die jeweiligen Splits enden mit den Open Finals.

5.4 Challenge Finals

Weitere Informationen werden zu einem späteren Zeitpunkt bekanntgegeben.

5.5 Saison 1 – Filter-Turnier

In Saison 1 erhält der Gewinner des Filter-Turniers ein Goldenes Ticket für die Clash of Clans World Championship 2022.

Weitere Informationen werden zu einem späteren Zeitpunkt bekanntgegeben.

6 Preisgeld

6.1 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.

6.1.1 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.

6.1.2 Preisabzüge aufgrund von Geldstrafen

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

6.1.3 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.

6.1.4 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.

6.2 Preisvergabe für Europa & MENA (Saison 1) und Nordamerika

6.2.1 Snapdragon Mobile Open Phase

Die Verleihung erfolgt pro Ladder-Saison. *Alle Preise sind in US-Dollars angegeben und unterliegen den Wechselkursen.

Platzierung	Preis
1. Platz	1750 \$
2. Platz	1250 \$
3. Platz	750 \$
4. Platz	500 \$
5.	300 \$
6.	200 USD
7.	150 \$
8.	100 \$

6.2.2 Snapdragon Mobile Challenge

*Alle Preise sind in US-Dollars angegeben und unterliegen den Wechselkursen.

Platzierung	Preis
1. Platz	20.000 \$
2. Platz	10.000 \$
3. Platz	7500 \$
4. Platz	5000 \$
5.	3000 \$
6.	2000 \$
7.	1500 \$
8.	1000 \$

6.3 Preisvergabe für Europa & MENA (Saison 2)

Die Verleihung erfolgt pro Open Finals. *Alle Preise sind in US-Dollars angegeben und unterliegen den Wechselkursen.

Platzierung	Preis
1. Platz	2000 \$
2. Platz	1000 \$
3. Platz	500 \$
4. Platz	500 \$
5.	250 \$
6.	250 \$
7.	250 \$
8.	250 \$

7 Spielspezifische Regeln

7.1 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.

7.2 Patch

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

7.3 Clanstufe

Die Teams können mit Clans jeder Stufe teilnehmen.

7.4 Rathausstufe

Die Spieler müssen ein Konto mit der höchsten Rathaus-Stufe verwenden, die zum Zeitpunkt des Spiels auf den Live-Servern verfügbar ist. Spieler mit einer Rathausstufe, die unter der Höchststufe liegt, sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

7.5 Truppenstufe

Die Spieler können Truppen der höchsten Stufe oder einer niedrigeren Stufe einsetzen.

7.6 Truppenbeschränkungen

- Event-Truppen und temporäre Truppen dürfen während der gesamten Snapdragon Pro Series genutzt werden, sofern die Turnierverwaltung nichts anderes bestimmt.
- Supertruppen dürfen während der gesamten Snapdragon Pro Series genutzt werden, sofern die Turnierverwaltung nichts anderes bestimmt.
- Spielinterne Booster und magische Gegenstände dürfen während der gesamten Snapdragon Pro Series genutzt werden, sofern die Turnierverwaltung nichts anderes bestimmt.

7.7 Angriffsbeschränkungen

Jeder Spieler darf nur einmal angreifen. Gültig in allen Turnierabschnitten.

7.8 Clanmitglieder

7.8.1 Snapdragon Mobile Open Phase

Abgesehen von Mitgliedern anderer Teams, die an der Snapdragon Pro Series teilnehmen, kann jeder Mitglied des Clans sein. Es liegt in der Verantwortung des Teamcaptains, die richtigen Mitglieder für den Freundschaftskrieg auszuwählen. Andernfalls führt dies zu einer automatischen Niederlage.

7.8.2 Snapdragon Mobile Challenge Phase

Nur die 7 Spieler, die Teil desselben ESL-Play-Teams sind und vorab vom Teamcaptain bestätigt wurden, sind berechtigt, sich im Clan zu befinden und am Freundschaftskrieg teilzunehmen. Die Claneinstellungen müssen auf die niedrigste Rathausstufe, die niedrigsten Trophäenforderungen sowie auf „Nur auf Einladung“ gesetzt sein.

7.9 Kriegsprotokoll

Jedes Team ist dafür verantwortlich, sein Kriegsprotokoll auf „Öffentlich“ zu stellen.

7.10 Kriegsbeschränkungen

Jedes Team ist dafür verantwortlich, sich zu Beginn eines Freundschaftskriegs in keinem anderen Krieg zu befinden. Wenn das Team nicht herausgefordert werden kann, weil es in einem anderen Krieg kämpft, führt dies zur Niederlage.

Diese Kriegsbeschränkungen gelten für jeden Spieler einzeln. Stellen Sie daher sicher, dass alle Ihre Spieler verfügbar sind, da Sie sonst nicht für Freundschaftskriege zur Verfügung stehen.

7.11 Kriegseinladungen

Während der offenen Etappen ist das Team auf der linken Seite der Spiel-Seite Gastgeber eines Spiels und sendet eine Einladung zu einem Freundschaftskrieg im Format 5 gegen 5 an das gegnerische Team.

Die Einladung muss mit folgenden Einstellungen abgeschickt werden:

- Vorbereitungszeit: 5 Minuten
- Kampfzeit: 30 Minuten
- Anzahl an Angriffen: 1

Bei Spielen, die live übertragen werden, nimmt ein Mitglied der Turnierverwaltung Kontakt mit den teilnehmenden Teams auf, um die Kriege im Clan zu starten. Das Kämpfen in einem übertragenen Krieg ohne die Genehmigung der Turnierverwaltung wird bestraft.

7.12 Vorbereitung und Kriegszeiten

7.12.1 Nicht übertragene Spiele

Nicht übertragene Spiele werden mit einer Vorbereitungszeit von 5 Minuten und einer Kampfzeit von 30 Minuten gespielt.

7.12.2 Übertragene Spiele

Übertragene Spiele werden mit einer Vorbereitungszeit von 5 Minuten und einer Kampfzeit von 45 Minuten gespielt.

7.13 Angriffszeiten

Angriffszeiten gelten nur für übertragene Spiele. Die ersten Angriffe werden anhand der Setzliste der Teams ermittelt (siehe 3.11. Setzliste).

Die Angriffszeiten dienen als Richtlinie. Die Spieler erhalten Anweisungen zum Start ihrer Angriffe von der Turnierverwaltung.

Zeitplan für die Angriffsabfolge		
Angriff	Verbleibende Kriegszeit	Team – Angreifer
1	37 Minuten 0 Sekunden	Niedriger gesetztes Team – Spieler 1
2	33 Minuten 0 Sekunden	Höher gesetztes Team – Spieler 1
3	29 Minuten 0 Sekunden	Niedriger gesetztes Team – Spieler 2
4	25 Minuten 0 Sekunden	Höher gesetztes Team – Spieler 2
5	21 Minuten 0 Sekunden	Niedriger gesetztes Team – Spieler 3
6	17 Minuten 0 Sekunden	Höher gesetztes Team – Spieler 3
7	13 Minuten 0 Sekunden	Niedriger gesetztes Team – Spieler 4
8	9 Minuten 0 Sekunden	Höher gesetztes Team – Spieler 4
9	5 Minuten 0 Sekunden	Niedriger gesetztes Team – Spieler 5
10	1 Minute 0 Sekunden	Höher gesetztes Team – Spieler 5

7.14 Angriffsabfolge

Bei übertragenen Spielen sind die Teams verpflichtet, der Turnierverwaltung eine Liste vorzulegen, aus der hervorgeht, in welcher Reihenfolge ihre Spieler im Krieg angreifen. Diese Liste muss spätestens 5 Minuten nach Kriegsbeginn (bei 40 Minuten verbleibender Kriegszeit) vorgelegt werden.

7.15 Unentschieden

7.15.1 Unentschiedene Spiele

Falls ein Spiel in einer beliebigen Phase der Snapdragon Pro Series mit einem Sternengleichstand endet, wird die Platzierung wie folgt entschieden:

1. Prozentuale Gesamtzerstörung (bis zu 2 Dezimalstellen)
2. Schnellste durchschnittliche Angriffsdauer (bis zu 2 Dezimalstellen)
3. Die meisten 3-Sterne-Angriffe
4. Schnellste Angriffszeit

7.15.2 Unentschiedene Platzierungen

Falls es in der Qualifikation oder bei der Preisvergabe zu einem Gleichstand kommt oder die Platzierung aufgrund des Ausscheidens eines der beiden Teams bestimmt werden muss (z. B. 3./4. Platz, 5.–8. Platz), wird die endgültige Platzierung der Teams wie folgt bestimmt:

1. Kopf-an-Kopf-Spielergebnisse in der Phase
2. Gesamte Spielsiege in der Phase
3. Gesamte verdiente Sterne in allen Spielen der Phase
4. Prozentuale Gesamtzerstörung in der Phase (bis zu 2 Dezimalstellen)
5. Die meisten 3-Sterne-Angriffe in der Phase

7.16 Ergebnisse

Beide Teams sind für die Eingabe der Ergebnisse sowie für die Richtigkeit der auf ESL Play eingegebenen Ergebnisse verantwortlich. Beide Teams müssen am Ende des Spiels einen Screenshot aufnehmen, auf dem das richtige Ergebnis zu sehen ist, und ihn dann auf die ESL-Play-Website hochladen. 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.

7.17 Unterbrechung / Verlust der Verbindung zum Server

7.17.1 Trennen Sie die Verbindung, bevor der Angriff beginnt

Falls ein Spieler die Verbindung vor Beginn des Angriffs unterbricht, sollte der nächste Spieler in der Reihe den Angriff basierend auf der eingereichten Angriffsreihenfolge beginnen.

Der Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, kann seinen Angriff auf dem nächsten Angriffsplatz seines Teams beginnen, sobald seine Verbindung stabil ist.

Sollte seine Verbindung bis zum Ende des Krieges nicht stabil sein, wird der Angriff als Null (0) Sterne und Null (0) Prozent Angriff gewertet. Es gibt keine Möglichkeit, diesen Angriff zu wiederholen.

7.17.2 Unterbrechung der Verbindung nach Beginn des Angriffs

Falls ein Spieler die Verbindung unterbricht, nachdem der Angriff begonnen hat, aber der Angriff nicht auf dem Server registriert wurde, wird der Angriff als Null (0) Sterne und Null (0) Prozent Angriff gewertet. Es gibt keine Möglichkeit, diesen Angriff zu wiederholen.

Falls ein Spieler die Verbindung unterbricht, nachdem der Angriff gestartet wurde und der Angriff auf dem Server registriert wurde, wird der Angriff so gezählt, wie er auf dem Server registriert wurde. Es gibt keine Möglichkeit, diesen Angriff zu wiederholen.

8 Spielerverhalten

8.1 Integrität im Wettbewerb

Von den Spielern wird erwartet, dass sie sich jederzeit bestmöglich verhalten. Unfares Verhalten kann das Hacken, Ausnutzen von Exploits, Ringing und den absichtlichen Verbindungsabbruch umfassen, ist aber nicht darauf beschränkt. Von den Spielern wird erwartet, dass sie auf sportliches Verhalten und Fairplay bedacht sind. Die alleinige Entscheidung über Verstöße gegen diese Regeln obliegt der Turnierverwaltung.

8.2 Compliance

Die Spieler müssen den Anweisungen der Turnierverwaltung jederzeit Folge leisten.

8.3 Gemeinsame Nutzung von Konten

Alle Spieler müssen ihre eigenen Accounts verwenden. Die gemeinsame Nutzung von Konten ist untersagt und führt in allen Phasen des Turniers zu einer Kontosperrung.

8.4 Geräte

Alle Spieler müssen in allen Phasen des Wettbewerbs auf 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.

8.5 Software und Hardware

Software oder Hardware zu nutzen, um sich Vorteile zu verschaffen, die sonst nicht im Spiel verfügbar sind, ist untersagt und wird mit einer Strafe belegt. Beispiele hierfür sind unter anderem: Software von Drittanbietern (nicht zugelassene Anwendungen, die das Spielgeschehen manipulieren), das Spielen auf privaten Servern oder skriptbasierte Angriffe.

8.6 Spielvorbereitung

Für die Teilnahme an der Snapdragon Pro Series sind eine stabile Hardware und Internetverbindung erforderlich.

Die Spieler müssen sicherstellen, dass ihre Geräte und ihre Verbindung den Anforderungen gerecht werden, bevor der Wettbewerb beginnt.

8.7 Technische Probleme

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

8.8 Sprachkommunikation

Alle Spieler, die an den übertragenen Spielen teilnehmen, müssen dem Discord-Server der Snapdragon Pro Series und dem speziellen Discord-Sprachkanal des Teams beitreten, um mit dem Team und der Turnierverwaltung zu kommunizieren.

Neben den fünf (5) teilnehmenden Spielern und der Turnierverwaltung dürfen auch die zwei (2) Ersatzspieler der Teams teilnehmen.

8.9 Spielerkameras

Jeder Spieler ist verpflichtet, sowohl in den Open Finals als auch in der Challenge-Phase ein Gerät mit einer Kamera zu verwenden, um bei den online übertragenen Spielen live zu sehen zu sein.

Besitzt ein Spieler kein solches Gerät, muss er dies der Turnierverwaltung melden. Die Turnierverwaltung kann dem Spieler ein Gerät zur Verfügung stellen oder, falls dies nicht möglich ist, ein Foto des Spielers verwenden.

Die Turnierverwaltung behält sich das Recht vor, Spielerkameras bei Live-Übertragungen nicht zu zeigen, falls das Gezeigte nicht unseren Richtlinien entspricht oder die Qualität der Übertragung nicht den Mindeststandards entspricht.

9 Eventregeln

9.1 Ausrüstung

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

9.2 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 \$). 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.

9.3 Administratoren

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

9.4 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.

9.5 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.

9.6 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.

9.6.1 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 liegt im alleinigen Ermessen der ESL.

9.7 Gaming-Bereiche

9.7.1 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.

9.7.2 Wechseldatenträger

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

9.7.3 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).

9.7.4 Nicht genutzte Artikel

Gegenstände, die nicht unmittelbar benötigt werden (z. B. Kleidung, die nicht getragen wird, Taschen usw.), müssen gemäß den Vorschriften der ESL außer Sichtweite aufbewahrt werden.

9.7.5 Verwendung von Geräten

Alle von der ESL bereitgestellten Geräte dürfen nur für Turnierzwecke verwendet werden. Die nicht autorisierte Nutzung von Geräten (Browsen in sozialen Medien usw.) wird mit einem (1) kleinen Strafpunkt geahndet.

9.8 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.

9.9 Preisverleihung

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

9.10 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.

10 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 Unterkapitel dienen dazu, Ihnen einen Überblick über verbotene Aktivitäten zu verschaffen. Weitere Informationen finden Sie auf der ESIC-Website.

10.1 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 sportliches Verhalten 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.

10.2 Betrug

10.2.1 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.

10.2.2 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).

10.2.3 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 von dem ESL-Event disqualifiziert, bei dem der Betrug aufgetreten ist.

10.2.4 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.

10.3 Doping

10.3.1 Verweigerung von Doping-Tests

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

10.3.2 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.

10.3.3 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.

10.3.4 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.

10.4 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 10.3.2 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.

10.5 Wetten

Spieler, Team-Manager, Mitarbeiter oder das Management der teilnehmenden Organisationen dürfen nicht in Wetten oder Glücksspielen 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.

10.6 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.

10.6.1 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.

10.7 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.

10.7.1 Strafen für Spielmanipulation

Wenn Spielmanipulation 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 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.

10.8 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.

10.9 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.

10.10 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.

10.10.1 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.

10.10.2 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.

10.10.3 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.

10.10.4 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.

10.10.5 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.

10.11 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.

10.11.1 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.).

10.11.2 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.

10.11.3 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.

11 Einhaltung der Nutzungsbedingungen

11.1 ESL

Durch die Anmeldung stimmen alle Spieler den Nutzungsbedingungen der ESL und den Datenschutzrichtlinien der ESL zu.

11.2 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.

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