



Snapdragon
PRO SERIES
—  **ESL** —

Snapdragon Pro Series

Clash Royale

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	7
Gültigkeitsdauer	7
Region	7
Datenschutz	7
Strafen	7
Definitionen und Umfang von Strafen	7
Kleine Strafpunkte	7
Große Strafpunkte	7
Geldstrafen	7
Spielverbote/Suspendierungen	8
Disqualifizierung	8
Zusätzliche Strafmethoden	8
Kombination von Strafen	8
Strafen für wiederholte Verstöße	8
Ligasperren und Strafpunkte außerhalb der ESL	8
Live-Spiele	8
Disziplinen	8
Turnierorganisation	8
Allgemein	9
Teilnahmebedingungen und Einschränkungen	9
Regionale Beschränkungen für Teilnehmer	9
Herkunftsland/Region	9
Verweigerung der Teilnahme	9
Regeländerungen	9
Gültigkeit der Regeln	9
Zusätzliche Vereinbarungen	9
Kommunikation	9
Discord	9
Vertraulichkeit	10
Spieler-Infos	10
Spielkonten	10
Mit falschen Spielkonten spielen	10
Sponsorenbeschränkungen	10
Inhalte für Erwachsene	10
Spielstart	10
Pünktlichkeit bei übertragenen Spielen	10
Nicht pünktlich zu einem übertragenen Spiel erscheinen	10
Nicht erschienene Teilnehmer	10
Spielverfahren	10
Spiel-Medien	10
Spieleinspruch	11
Definition	11
Spieleinspruchregeln	11
Spielübertragung	11
Rechte	11
Verzicht auf diese Rechte	11

Verantwortung der Spieler	11
Genehmigung für Streaming/Weitergabe	11
Interviews	11
Videodarstellung	12
Turnierregeln	12
Änderung des Spielkontos	12
Die korrekte Verwendung der Spieler-IDs	12
Änderungen bei Spielen	12
Beobachter und Moderatoren	12
Setzliste	12
Zeitplan	12
Saison 1	12
Open Qualifiers 1	12
1. Open Finals	12
Open Qualifiers 2	13
2. Open Finals	13
Saison 1 – Filter-Turnier	13
Saison 2	13
Open Qualifiers 1	13
1. Open Finals	13
Open Qualifiers 2	13
2. Open Finals	13
Format	13
Open Qualifiers	13
Platzierungen bei den Open Qualifiers	13
Open Finals	14
Saison 1 – Filter-Turnier	14
Preisgeld	14
Saison 1	14
Snapdragon Mobile Open Finals	14
Saison 1 – Filter-Turnier	14
Saison 2	15
Snapdragon Mobile Open Finals	15
Spielspezifische Regeln	15
Spielversion	15
Patch	15
Arena	15
Kontolevel	15
Kartenbeschränkungen	15
Automatische Spieleinladungen	15
Manuelle Spieleinladungen	16
Kampfeinstellungen	16
Ergebnisse	16
Automatische Spieleinladungen	16
Manuelle Spieleinladungen	16
Unentschieden	16

Spielerverhalten	16
Integrität im Wettbewerb	16
Compliance	16
Gemeinsame Nutzung von Konten	17
Geräte	17
Software und Hardware	17
Spielvorbereitung	17
Technische Probleme	17
Eventregeln	17
Ausrüstung	17
Kleidung	17
Administratoren	17
Spieler- und Turnierinformationen	18
Technische Checkliste	18
Medienverpflichtungen	18
Nichteinhaltung der Medienverpflichtungen	18
Gaming-Bereiche	18
Essen, Trinken, Rauchen und Verhalten	18
Wechseldatenträger	19
Kameras oder ähnliche Geräte	19
Nicht genutzte Artikel	19
Verwendung von Geräten	19
Foto- und andere Medienrechte	19
Preisverleihung	19
ESL-bereitgestellte Bereiche	19
Regelverletzungen, Strafen und ESIC	19
Verhaltensregeln	20
Betrug	20
Cheat-Software	20
Informationsmissbrauch	20
Strafen für Betrug	20
Methoden zur Aufdeckung von Betrug	20
Doping	20
Verweigerung von Doping-Tests	20
Liste verbotener Substanzen und Methoden	20
Verschriebene Medikamente	21
Strafen für Doping	21
Konsum von Alkohol oder anderen psychoaktiven Drogen	21
Wetten	21
Wettbewerbsmanipulation	21
Strafen für Wettbewerbsmanipulation	21
Spielmanipulation	21
Strafen für Spielmanipulation	21
Beschränkungen für die Verhängung von Strafen	22
Sperrungen des Publishers oder der ESIC	22
Verstoß gegen die Netiquette	22
Verhalten in der Öffentlichkeit	22
Beleidigungen	22

Spam	22
Spam im Spiel	22
Beschädigung und Verschmutzung	22
Unsportliches Verhalten	22
Fälschung von Spielergebnissen	23
Ringing/Faking	23
Irreführung von Administratoren oder Spielern	23
Einhaltung der Nutzungsbedingungen	23
ESL	23
Supercell	23
Urheberrechtshinweis	23

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

Die „Clash Royale“-Events der Snapdragon Pro Series finden in den folgenden Ländern in Europa und der MENA-Region statt: 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.

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, Spielersperren oder Disqualifizierungen handeln – oft auch um eine Kombination aus zwei oder mehr dieser Maßnahmen. Die Teilnehmer werden per Post über die Strafe informiert und erhalten eine Frist, bis zu der sie Einspruch gegen die Entscheidung einlegen können. Nur der Lizenzinhaber oder der von ihm benannte Sprecher sind berechtigt, Einspruch zu erheben.

1.4.1.1 Kleine Strafpunkte

Kleine Strafpunkte werden für leichtere Vorfälle vergeben, wie z. B. das Nicht-Hochladen der erforderlichen Spiel-Medien, unzureichende Spielangaben und Berichte, unzureichende Informationen auf einem Spielerkonto oder anderen damit zusammenhängenden Materialien und so weiter. Jeder Strafpunkt zieht ein Prozent (1 %) des gesamten Preisgeldes ab, das der Spieler in dem betreffenden 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 Betrug („Ringing“), die Nutzung eines anderen Spielerkontos 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.

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:

- League of Legends: Wild Rift
- 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

Um an den „Clash Royale“-Turnieren der Snapdragon Pro Series teilzunehmen, müssen folgende Anforderungen erfüllt werden:

- 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 Spieler nicht alle Anforderungen erfüllt, wird er disqualifiziert und der nächste Spieler in der Reihe nimmt seinen Platz ein. Ein Spieler kann sich nur einmal für die Open Finals qualifizieren. Wenn sich ein Spieler für die ersten Open Finals qualifiziert, kann er an keiner weiteren Qualifikation teilnehmen. Wenn sich ein Spieler für das Filter-Turnier qualifiziert, darf er am zweiten Split 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 Sponsorenbeschränkungen

2.10.1 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.

2.11 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 Spielübertragung

2.14.1 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.

2.14.2 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.

2.14.3 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.

2.14.4 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.

2.15 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.

2.16 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 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.

3.2 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. Nach der Zulassung zu einem Turnier können die Spieler ihre Spieler-ID nicht mehr ändern.

3.3 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.

3.4 Beobachter und Moderatoren

Spieler müssen bei Bedarf Beobachter und Moderatoren in ihre Clans/ihre Freundesliste aufnehmen, wenn sie darum gebeten werden.

3.5 Setzliste

Die Setzliste bestimmt die vorläufige Platzierung, die jeder Spieler vor Beginn jeder Turnieretappe erhält, um gegen einen anderen Spieler antreten zu können. Die Setzliste für die ersten Qualifikationsspiele wird nach dem Zufallsprinzip ermittelt. Die Setzliste für alle weiteren Etappen des Turniers wird auf der Grundlage der Platzierungen der Spieler in der aktuellen Rangliste erstellt. So erhält z. B. der Sieger der ersten Qualifikation die bestmögliche Setznummer (1) und der letzte qualifizierte Spieler die schlechteste Setznummer.

4 Zeitplan

4.1 Saison 1

4.1.1 Open Qualifiers 1

3 Wochen lang offene Turniere vom 22. April bis zum 8. Mai an jedem Freitag und Sonntag ab 18:00 Uhr MESZ.

4.1.2 1. Open Finals

1 Tag voller Einzelausscheidungsrounden am 21. Mai ab 18:00 Uhr MESZ.

4.1.3 Open Qualifiers 2

3 Wochen lang offene Turniere vom 20. Mai bis zum 5. Juni an jedem Freitag und Sonntag ab 18:00 Uhr MESZ.

4.1.4 2. Open Finals

1 Tag voller Einzelausscheidungsrounden am 18. Juni ab 18:00 MESZ.

4.1.5 Saison 1 – Filter-Turnier

1 Tag voller Einzelausscheidungsrounden am 25. Juni ab 18:00 MESZ.

4.2 Saison 2

4.2.1 Open Qualifiers 1

3 Wochen lang offene Turniere vom 7. Oktober bis zum 23. Oktober an jedem Freitag und Sonntag ab 18:00 Uhr MESZ.

4.2.2 1. Open Finals

1 Tag voller Einzelausscheidungsrounden am 12. November ab 18:00 MEZ.

4.2.3 Open Qualifiers 2

3 Wochen lang offene Turniere vom 11. November bis zum 27. November an jedem Freitag und Sonntag ab 18:00 Uhr MEZ.

4.2.4 2. Open Finals

1 Tag voller Einzelausscheidungsrounden am 3. Dezember ab 18:00 MEZ.

5 Format

5.1 Open Qualifiers

Die Spieler können in 2 verschiedenen Splits gegeneinander antreten. Jeder Split dauert 3 Wochen und jede Woche wird es 2 Turniere geben. Der Gewinner jedes Turniers qualifiziert sich automatisch für die Open Finals des jeweiligen Splits und 15 Spieler erhalten Punkte für ihre Platzierungen. Die 10 besten Spieler mit den meisten gesammelten Punkten in diesem Split qualifizieren sich ebenfalls für die Open Finals.

Bei den Turnieren qualifizieren sich 6 Spieler direkt für die Open Finals und weitere 10 Spieler qualifizieren sich anhand der während des jeweiligen Splits gesammelten Punkte.

5.1.1 Platzierungen bei den Open Qualifiers

Platzierung	Auszeichnung
1. Platz	Qualifiziert sich automatisch für die Open Finals
2. Platz	45 Punkte
3. bis 4. Platz	25 Punkte
5. bis 8. Platz	10 Punkte
9. bis 16. Platz	5 Punkte

5.2 Open Finals

16 Spieler, die sich über die Open Qualifiers qualifiziert haben, treten in einer Einzelausscheidungsrunde an. Die Runde wird an einem Tag gespielt.

In Saison 1 ziehen die besten 4 Spieler aus jedem Open Finals in das Filter-Turnier ein.

In Saison 2 gibt es kein Filter-Turnier und die jeweiligen Splits enden mit den Open Finals.

5.3 Saison 1 – Filter-Turnier

In Saison 1 treten 8 Spieler, die sich in den Open Finals qualifiziert haben, in einer Einzelausscheidungsrunde an. Die Runde wird an einem Tag gespielt.

In Saison 1 erhält der Gewinner des Filter-Turniers ein Goldenes Ticket für die Clash Royale League 2022.

6 Preisgeld

6.1 Saison 1

6.1.1 Snapdragon Mobile Open Finals

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

Platzierung	Preis
1. Platz	9.000 USD
2. Platz	4.000 USD
3. bis 4. Platz	2000 \$
5. bis 8. Platz	1000 \$
9. bis 16. Platz	500 \$

6.1.2 Saison 1 – Filter-Turnier

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

Platzierung	Preis
1. Platz	4.000 USD + Goldenes Ticket für CRL 2022
2. Platz	2000 \$
3. bis 4. Platz	1000 \$
5. bis 8. Platz	500 \$

6.2 Saison 2

6.2.1 Snapdragon Mobile Open Finals

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

Platzierung	Preis
1. Platz	2000 \$
2. Platz	1000 \$
3. bis 4. Platz	500 \$
5. bis 8. Platz	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 Arena

Jede Arena kann während der Turniere genutzt werden.

7.4 Kontolevel

Die Spieler können mit allen Kontoleveln teilnehmen.

7.5 Kartenbeschränkungen

Alle Karten, einschließlich Event- und temporären Karten, dürfen während der gesamten Snapdragon Pro Series genutzt werden, sofern die Turnierverwaltung nichts anderes bestimmt.

7.6 Automatische Spieleinladungen

Die Spielintegration ist dafür verantwortlich, dass die Spieler Einladungen für ihre Spiele im Spiel erhalten.

- Wird die Einladung von keinem der beiden Spieler innerhalb von 5 Minuten angenommen, wird eine neue Einladung verschickt.
- Wenn die neue Einladung von keinem der beiden Spieler angenommen wird, ändert sich der Spielstatus automatisch in Ausnahme.
 - Wenn Ihr Spiel einen Ausnahmestatus hat, öffnen Sie ein Protestticket, um Hilfe von der Turnierverwaltung zu erhalten.
- Der Spieler, der die Einladung zweimal ablehnt oder nicht annimmt, erhält eine Standard-Niederlage für dieses spezifische Spiel.

Bitte beachten Sie, dass die Einladungen im Spiel nicht automatisch verschickt werden, wenn für ihr Spiel ein Protestticket geöffnet ist. In diesem Fall muss Ihr Spiel manuell gespielt werden.

7.7 Manuelle Spieleinladungen

Wenn die Spielintegration nicht funktioniert oder ein Protest eröffnet wird, müssen Sie sich gegenseitig manuell einladen.

Der Spieler auf der linken Seite der Spielseite muss ein Spiel veranstalten und dem gegnerischen Spieler eine Einladung zu einem 1v1-Freundschaftskampf schicken.

- Der Spieler auf der linken Seite der Spiel-Seite erstellt die erste Anfrage für einen Freundschaftskampf.
- Der Spieler auf der rechten Seite der Spiel-Seite erstellt die zweite Anfrage für einen Freundschaftskampf.
- Der Spieler auf der linken Seite der Spiel-Seite erstellt die dritte Anfrage für einen Freundschaftskampf (falls erforderlich).

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie Sie Einladungen zu einem Freundschaftskampf verschicken können:

- Dem gleichen Clan beitreten oder in einem Clan sein
- Sich gegenseitig als Freunde hinzufügen
 - Du kannst den Clash Royale-Tag deines Gegners auf der Spielseite finden.

7.8 Kampfeinstellungen

- Modus: Friendly Battle
- Format: Duels
- Best of Three (Bo3)
- Die Spieler dürfen keine Karten zwischen den Bo3-Spielen wiederholen.
 - Für jedes Spiel muss ein eigenes Deck verwendet werden.
 - Wenn ein Spieler eine wiederholte Karte benutzt, wird das Spiel aufgegeben und der Gegner erhält einen Standardsieg.
- Arena: Beliebig
- Spielzeit: 3 Minuten
- Festgelegte Deckreihenfolge: Nein

7.9 Ergebnisse

7.9.1 Automatische Spieleinladungen

Die Spielergebnisse werden automatisch von der Spielintegration gemeldet. Sollten Sie feststellen, dass das von der Spielintegration gemeldete Ergebnis nicht übereinstimmt, öffnen Sie ein Protestticket.

7.9.2 Manuelle Spieleinladungen

Beide Spieler sind für die Eingabe der Ergebnisse sowie für die Richtigkeit der auf ESL Play eingegebenen Ergebnisse verantwortlich. Beide Spieler müssen am Ende des Spiels einen Screenshot machen, 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.

7.10 Unentschieden

Bei den Best-of-Three-Spielen (Bo3) wird das Spiel, das mit einem Unentschieden endet, nicht gewertet.

Die Spieler dürfen das Deck/die Karten aus diesem Spiel in weiteren Spielen des Best of Three (Bo3) verwenden.

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.

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 müssen sicherstellen, dass sie alle Kleidung ihrer eigenen Organisation, 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 Organisationskleidung 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 wird von der ESL allein getroffen.

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 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 nach Angaben von 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 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 Turniengelände 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 Gegenspielern und dem Veranstaltungspersonal.
- Mut: Seien Sie mutig im Wettbewerb und setzen Sie sich für das ein, was richtig ist.

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

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

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

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

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.

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. 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, 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.

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.

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 Spielmanipulationen bei 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.

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.

Die Strafe wird dem Spieler je nach Art und Schwere der Beleidigung zugewiesen..

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 Spieler dabei erwischt wird, wie er 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 der Spieler 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.