



Snapdragon
PRO SERIES
—  **ESL** — 

Snapdragon Pro Series

PUBG Mobile

Regelwerk

Vorwort

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

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

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

Mit freundlichen Grüßen
Mitarbeiter von ESL

Inhaltsverzeichnis

1	Definitionen	7
1.1	Gültigkeitsdauer	7
1.2	Region	7
1.3	Strafen	7
1.3.1	Definitionen und Umfang von Strafen	7
1.3.1.1	Kleine Strafpunkte	7
1.3.1.2	Große Strafpunkte	7
1.3.1.3	Geldstrafen	7
1.3.1.4	Spielverbote/Suspendierungen	8
1.3.1.5	Disqualifizierung	8
1.3.1.6	Zusätzliche Strafmethoden	8
1.3.2	Kombination von Strafen	8
1.3.3	Strafen für wiederholte Verstöße	8
1.3.4	Ligasperren und Strafpunkte außerhalb der ESL	8
1.4	Live-Spiele	8
1.5	Disziplinen	8
1.6	Turnierorganisation	8
2	Allgemein	9
2.1	Regeländerungen	9
2.2	Gültigkeit der Regeln	9
2.3	Vertraulichkeit	9
2.4	Datenschutz	9
2.5	Discord	9
2.5.1	Vertraulichkeit	9
2.6	Spielübertragung	10
2.6.1	Rechte	10
2.6.2	Verzicht auf diese Rechte	10
2.6.3	Verantwortung der Spieler	10
2.6.4	Genehmigung für Streaming/Weitergabe	10
2.6.4.1	Verzögerung des Streams	10
2.6.4.2	Passwort- und Lobby-Leaking	10
2.7	Teilnahmebedingungen für das Event	11
2.7.1	Altersbeschränkung	11
2.7.1.1	Spezifikationen für die Disqualifizierung	11
2.7.2	Regionale Beschränkungen für Teilnehmer	11
2.7.3	Beschränkungen des Wohnsitzes	11
2.7.4	Anträge auf Teilnahme an Reisen	11
2.7.5	Herkunftsland/Region	11

2.7.6	Spieler-Infos	11
2.7.7	Spielversion und Patches	11
2.7.8	Spielkonten	12
2.7.9	Namensänderungen	12
2.7.10	PUBG Mobile Nickname	12
2.7.11	PUBG Mobile ID	12
2.7.12	Verweigerung der Teilnahme	12
2.7.12.1	Identitätsbetrug	13
2.8	Teamkonten	13
2.8.1	Teamübersicht	13
2.8.2	Teamnamen	13
2.8.3	Namen, Symbole und Sponsoren	13
2.8.4	Akquisition von Organisationen	13
2.8.5	Allgemeiner Überblick über die Aufstellung	14
2.8.6	Änderung der Teamaufstellung	14
2.8.7	Änderungen an den Teamkonten	14
2.9	Sponsorenbeschränkungen	14
2.9.1	Inhalte für Erwachsene	14
2.10	Spielstart	14
2.10.1	Pünktlichkeit bei übertragenen Spielen	14
2.10.2	Nicht pünktlich zu einem übertragenen Spiel erscheinen	14
2.10.3	Nicht erschienene Teilnehmer	14
2.11	Spielverfahren	15
2.11.1	Spiel-Medien	15
2.12	Interviews	15
2.13	Geräte	15
2.14	Beschäftigungsbeschränkungen	15
2.15	Videodarstellung	15
3	Zeitplan	16
3.1	Saison 1	16
3.2	Saison 2	17
4	Format	18
4.1	In-Game Qualifiers	18
4.2	ESL Play Qualifiers	18
4.3	Open Finals	18
5	Preisgeld	18
5.1	Annahme und Austausch von Daten	18
5.2	Preise	19
5.2.1	Europa	19
5.2.2	Mittlerer Osten & Nordafrika	19

5.2.3	Afrika	21
5.2.4	Nordamerika	22
5.3	Preisgeldabzüge durch Strafpunkte	22
5.4	Preisabzüge aufgrund von Geldstrafen	22
5.5	Widerruf der Auszahlung des Preisgeldes	22
5.6	Überweisung des Preisgeldes	22
6	Spielregeln	22
6.1	ESL-FFA-Turniere	23
6.1.1	Konzept	23
6.1.2	Nichtantritt	23
6.2	Kleidung im Spiel	23
6.3	Spieleinstellungen, Format und Regeln	23
6.3.1	Phase 1: Im Spiel	23
6.3.2	Phase 2: ESL Play	23
6.4	Spielwertung	23
6.5	Ergebnisse	24
6.6	Technische Probleme	24
6.7	Unentschieden	24
6.8	Spiel-Neustart	24
7	Eventregeln	24
7.1	Ausrüstung	24
7.2	Kleidung	24
7.3	Administratoren	24
7.4	Spieler- und Turnierinformationen	24
7.5	Technische Checkliste	24
7.6	Medienverpflichtungen	25
7.6.1	Nichteinhaltung der Medienverpflichtungen	25
7.7	Gaming-Bereiche	25
7.7.1	Essen, Trinken, Rauchen und Verhalten	25
7.7.2	Wechseldatenträger	25
7.7.3	Kameras oder ähnliche Geräte	25
7.7.4	Nicht genutzte Artikel	26
7.7.5	Verwendung von Geräten	26
7.8	Foto- und andere Medienrechte	26
7.9	Preisverleihung	26
7.10	ESL-bereitgestellte Bereiche	26
8	Regelverletzungen, Strafen und ESIC	26
8.1	Verhaltensregeln	26
8.2	Betrug	27
8.2.1	Spielmanipulation	27

8.2.2	DDoSSing (Verweigerung des Dienstes)	27
8.2.3	Cheat-Software	27
8.2.4	Informationsmissbrauch	27
8.2.5	Strafen für Betrug	27
8.2.6	Methoden zur Aufdeckung von Betrug	27
8.3	Doping	27
8.3.1	Verweigerung von Doping-Tests	27
8.3.2	Liste verbotener Substanzen und Methoden	27
8.3.3	Verschriebene Medikamente	27
8.3.4	Strafen für Doping	27
8.4	Konsum von Alkohol oder anderen psychoaktiven Drogen	28
8.5	Wetten	29
8.6	Wettbewerbsmanipulation	29
8.6.1	Strafen für Wettbewerbsmanipulation	29
8.7	Spielmanipulation	29
8.7.1	Strafen für Spielmanipulation	29
8.8	Beschränkungen für die Verhängung von Strafen	29
8.9	Sperren des Publishers oder der ESIC	29
8.10	Verstoß gegen die Netiquette	29
8.10.1	Verhalten in der Öffentlichkeit	29
8.10.2	Beleidigungen	30
8.10.3	Spam	30
8.10.4	Spam im Spiel	30
8.10.5	Beschädigung und Verschmutzung	30
8.11	Unsportliches Verhalten	30
8.11.1	Fälschung von Spielergebnissen	30
8.11.2	Ringier/Faking	30
8.11.3	Irreführung von Administratoren oder Spielern	30
9	Urheberrechtshinweis	30

1 Definitionen

1.1 Gültigkeitsdauer

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

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

1.2 Region

Für die Snapdragon Pro Series Turniere wurden drei Hauptregionen wie folgt eingeteilt:

- **Europa:** Aland-Inseln, Albanien, Andorra, Österreich, Belgien, Bosnien und Herzegowina, Bulgarien, Kroatien, Zypern, Tschechische Republik, Dänemark, England, Estland, Finnland, Frankreich, Deutschland, Griechenland, Grönland, Ungarn, Island, Irland, Israel, Italien, Lettland, Liechtenstein, Litauen, Luxemburg, Malta, Monaco, Montenegro, Niederlande, Nordmazedonien, Nordirland, Norwegen, Polen, Portugal, Rumänien, San Marino, Schottland, Serbien, Slowakei, Slowenien, Spanien, Schweden, Schweiz, Vatikanstaat und Wales
- **Mittlerer Osten & Nordafrika:** Algerien, Bahrain, Jordanien, Kuwait, Libanon, Libyen, Mauretanien, Marokko, Oman, Palästina, Katar, Sudan, Tunesien, Jemen, Saudi-Arabien, Irak, Ägypten und Vereinigte Arabische Emirate
- **Afrika:** Angola, Benin, Botsuana, Burkina Faso, Burundi, Kamerun, Kap Verde, Zentralafrikanische Republik, Tschad, Komoren, Demokratische Republik Kongo, Dschibuti, Äquatorialguinea, Eritrea, Eswatini, Äthiopien, Gabun, Guinea, Guinea-Bissau, Elfenbeinküste, Kenia, Lesotho, Liberia, Madagaskar, Malawi, Mali, Mauritius, Mosambik, Namibia, Niger, Nigeria, Republik Kongo, Ruanda, Sao Tome, Senegal, Sierra Leone, Somalia, Südafrika, Südsudan, Tansania, Togo, Uganda, Sambia und Simbabwe
- **Nordamerika:** Antigua und Barbuda, Bahamas, Barbados, Kanada, Kuba, Dominica, Dominikanische Republik, Grenada, Haiti, Jamaika, St. Kitts und Nevis, St. Lucia, St. Vincent und die Grenadinen, Trinidad und Tobago und die Vereinigten Staaten von Amerika

1.3 Strafen

1.3.1 Definitionen und Umfang von Strafen

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

1.3.1.1 Kleine Strafpunkte

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

1.3.1.2 Große Strafpunkte

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

1.3.1.3 Geldstrafen

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

1.3.1.4 Spielverbote/Suspendierungen

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

1.3.1.5 Disqualifizierung

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.

1.3.1.6 Zusätzliche Strafmethoden

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

1.3.2 Kombination von Strafen

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

1.3.3 Strafen für wiederholte Verstöße

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

1.3.4 Ligasperren und Strafpunkte außerhalb der ESL

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

1.4 Live-Spiele

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

1.5 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
- League of Legends: Wild Rift

Es können jederzeit Nebenspiele oder neue Spiele hinzugefügt werden.

1.6 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 Regeländerungen

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

Die folgenden Regeln sind ein Leitfaden, der für alle Phasen des Turniers gültig ist. Die Administratoren behalten sich das Recht vor, das Regelwerk mit oder ohne vorherige Ankündigung den Spielern gegenüber zu ändern. Die Administratoren entscheiden über alle Fälle und Streitigkeiten, die nicht in diesem Regelwerk aufgeführt sind.

2.2 Gültigkeit der Regeln

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

2.3 Vertraulichkeit

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

2.4 Datenschutz

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

Bitte wenden Sie sich für alle Anfragen bezüglich Ihrer personenbezogenen Daten an: ESL unter <https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

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

2.5 Discord

Die wichtigste offizielle Kommunikationsmethode der Snapdragon Pro Series ist dieser Discord. **ALLE TEAMS MÜSSEN WÄHREND DER GESAMTEN SAISON MINDESTENS EINEN VERTRETER IHRES TEAMS AUF DEM SERVER HABEN.**

Schauen Sie regelmäßig auf unserem Server vorbei, damit Sie keine wichtigen Ankündigungen der Liga verpassen.

Dies dient dazu, jedes der Teams über Regeländerungen zu informieren, Ankündigungen zu sehen und mit den Administratoren und Mitgliedern der anderen Teams in Kontakt zu treten. Einige Informationen können ausschließlich auf diesem Discord-Server kommuniziert werden. Es liegt in der Verantwortung jedes Spielers, sicherzustellen, dass er die offiziellen Informationen auf dem Discord-Server kennt.

Wenn es sich um ein Problem außerhalb der Spieltage handelt, muss ein Support-Ticket über das Support-Ticket-System auf den Seiten der Ladder oder des Cups auf ESL Play eingereicht werden. Ein aktiver Link zu einem Support-Ticket ist immer in den angehefteten Nachrichten des PUBGMobile-Supportkanals zu finden.

2.5.1 Vertraulichkeit

Der Inhalt von Protest-Tickets und Support-Tickets, Diskussionen oder sonstiger Korrespondenz mit Liga-Offiziellen und Administratoren wird als streng vertraulich betrachtet. Die Veröffentlichung dieses Materials ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung der ESL-Verwaltung verboten.

2.6 Spielübertragung

2.6.1 Rechte

Alle Übertragungsrechte der ESL sind Eigentum von Tencent und ESL. Dies beinhaltet unter anderem: Shoutcast-Streams, Livescore-Bots, Video-Streams (z. B. POV-Streams), Wiederholungen, Demos oder TV-Übertragungen.

2.6.2 Verzicht auf diese Rechte

Die ESL Gaming GmbH ist berechtigt, die Übertragungsrechte für ein oder mehrere Spiele an Dritte oder die Teilnehmer selbst zu vergeben. In solchen Fällen müssen die Übertragungen mit dem ESL Broadcast Distribution Team vor Beginn des Spiels abgesprochen werden.

2.6.3 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.

2.6.4 Genehmigung für Streaming/Weitergabe

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

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

Nordamerika: sps.na@eslgaming.com

Europa & MENA: sps.emea@eslgaming.com

Indien: karndeep.sharma@nodwin.com

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

2.6.4.1 Verzögerung des Streams

Die Spieler dürfen während der Phase der Open Qualifiers Partien streamen, vorausgesetzt, sie haben eine Mindestverzögerung von 5 Minuten im Stream. Erfüllt ein Spieler die Anforderung der Mindestverzögerungszeit nicht, werden folgende Strafen verhängt:

1. Erster Verstoß – Verwarnung
2. Zweiter Verstoß – Verlust von Punkten für den Spieltag und 2 Strafpunkte für Spieler und Team.
3. Dritter Verstoß – 2 zusätzliche Strafpunkte für Spieler und Team sowie eine einwöchige Sperre für die Teilnahme an Spielen.

2.6.4.2 Passwort- und Lobby-Leaking

Alle Spieler, die während der Saison Lobbydaten einschließlich des Lobbynamens oder des Passworts weitergegeben haben, müssen mit den folgenden Strafen rechnen:

1. Erster Verstoß – Verwarnung
2. Zweiter Verstoß – Disqualifizierung des Teams vom Spieltag, einschließlich Verlust der erlangten Punkte. Außerdem erhält der Spieler, der die Informationen preisgegeben hat, 2 Strafpunkte.
3. Dritter Verstoß – 2 zusätzliche Strafpunkte für Spieler und Team sowie eine einwöchige Sperre für die Teilnahme an Spielen des Spielers und des Teams.

2.7 Teilnahmebedingungen für das Event

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

2.7.1 Altersbeschränkung

Am Tag des ersten Spiels der Saison müssen alle Spieler mindestens 16 Jahre alt sein. Falls festgestellt wird, dass ein Spieler unter 16 Jahren an Partien teilnimmt oder teilgenommen hat, werden alle Teams und Mitglieder von der Saison ausgeschlossen, zudem verlieren sie alle Gelder, die in dieser Saison verdient wurden oder hätten verdient werden können.

2.7.1.1 Spezifikationen für die Disqualifizierung

Erfolgt die Disqualifizierung während der Phase der Open Qualifiers der Saison, dürfen alle nicht minderjährigen Spieler des Teams ein neues Team gründen oder sich anderen Teams anschließen, sofern es keine definitiven Beweise dafür gibt, dass ein Mitglied des Teams versucht hat, die Administratoren zu täuschen, um die Teilnahme eines minderjährigen Spielers zu vertuschen. Ist ein Spieler unter 18 Jahren, muss ein Elternteil oder eine erziehungsberechtigte Person in der Lage sein, den Minderjährigen zu einem Live-Wettbewerb zu begleiten. Wenn ein Elternteil oder eine erziehungsberechtigte Person nicht in der Lage ist zu reisen, muss ein vorübergehender Erziehungsberechtigter festgelegt werden, der mitreist, und der ESL müssen entsprechende Unterlagen vorgelegt werden. Die ESL ist nicht für die Bereitstellung der für die Bestimmung eines vorläufigen Erziehungsberechtigten erforderlichen Unterlagen verantwortlich.

2.7.2 Regionale Beschränkungen für Teilnehmer

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

2.7.3 Beschränkungen des Wohnsitzes

Alle Spieler müssen ihren Wohnsitz in der Region haben, in der sie an dem Wettbewerb teilnehmen. Die Länder pro Region sind unter **1.2 Region** angegeben.

2.7.4 Anträge auf Teilnahme an Reisen

Jeder Spieler, der an der Snapdragon Pro Series teilnimmt, erhält die Möglichkeit, einen Antrag auf Reisetilnahme einzureichen, falls er außerhalb der für die Series festgelegten Teilnehmerländer reisen muss. Dieser Antrag muss mindestens eine Woche vor dem Reisedatum eingereicht werden, damit die Anfrage geprüft werden kann. Die Annahme des Antrags hängt von den Angaben des Spielers zu den Gründen für die Reise und der Dauer der Abwesenheit des Spielers ab. Jeder Antrag wird pro Fall angenommen oder abgelehnt. Die maximale Dauer, die ein Spieler aus einer anderen Region außerhalb der in der Series zugelassenen Länder verbringen darf, beträgt 1 Woche. Bei Überschreitung dieser Dauer wird der Antrag abgelehnt und der Spieler wird von der Teilnahme ausgeschlossen.

2.7.5 Herkunftsland/Region

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

2.7.6 Spieler-Infos

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

2.7.7 Spielversion und Patches

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

2.7.8 Spielkonten

Jedes teilnehmende Mitglied muss seine Spielkonten in seinem ESL-Profil eingetragen haben. Wenn Sie noch kein ESL Play-Konto haben, müssen Sie eines erstellen, bevor Sie Spielkonten verknüpfen können. Wenn ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt während der Series den Account oder den In-Game-Namen geändert hat, ohne dass er vom Admin-Team ausdrücklich dazu aufgefordert wurde, wird der Spieler als nicht teilnahmeberechtigt betrachtet, bis er seinen Namen sowohl im Spiel als auch auf der ESL-Spielseite wieder zurück geändert hat. Wenn mit einem nicht registrierten Spieler oder einem Spieler mit einem falschen Account gespielt wird, wird das Team aus den Spiel-Lobbys entfernt und erhält 0 Punkte für diesen Tag. Wenn das Admin-Team Accounts und In-Game-Namen findet, die nicht exakt übereinstimmen, erhält das Team 0 Punkte für den Tag und wird von der Teilnahme am aktiven Spieltag ausgeschlossen. Es liegt in der Verantwortung jedes Spielers und jeder Mannschaft sicherzustellen, dass alle ESL-Accounts und In-Game-Namen vor Beginn des Spieltags übereinstimmen. Wenn der ESL-Account nicht mit dem In-Game-Namen in Einklang gebracht werden kann, sollte der Name entsprechend geändert werden.

2.7.9 Namensänderungen

Es sind keine Änderungen im Spiel während der Saison möglich, es sei denn, der Name ist für den Gebrauch ungültig oder ein Team wurde von einer neuen Organisation übernommen. Dies beinhaltet unter anderem: Gameaccounts, PUBGMobile ID oder PUBG Mobile Nickname. Sobald ein Spieler als Starter oder Ersatzspieler an einem Cup teilgenommen hat, können In-Game-Name und Account NICHT mehr geändert werden, es sei denn, ein Mitglied des Admin-Teams weist ihn ausdrücklich an, dass dies aufgrund von verbotenen Zeichen, der Nichtübereinstimmung von In-Game-Name und ESL-Account oder der Verwendung eines unangemessenen Namens korrigiert werden muss.

2.7.10 PUBG Mobile Nickname

Alle In-Game-Namen und ESL-Play-Accounts müssen die unten aufgeführten Zeichen verwenden, von dieser Liste gibt es keine Ausnahmen. Wenn derzeit Standard- oder Sonderzeichen verwendet werden, die nicht in der Liste aufgeführt sind, muss der Name im Spiel geändert werden und der Account auf ESL Play aktualisiert werden, um teilnehmen zu können. Spieler und Teams können ihren Namen im Spiel oder bei ESL Play nach der Teilnahme an einem FFA Cup **NICHT** ändern.

In-Game-Name und Account müssen nur die folgenden Zeichen enthalten:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Es sollte beachtet werden, dass das betroffene Team keine Punkte für den Spieltag erhält, wenn der Account auf ESL Play nicht EXAKT mit dem übereinstimmt, was wir im Spiel sehen. (Dies betrifft auch Groß- und Kleinschreibung)

2.7.11 PUBG Mobile ID

Alle Charakter-ID-Nummern im Spiel und alle ESL Play PUBGMobile ID-Spielkonten müssen exakt übereinstimmen. Wenn ein Spieler mit einer nicht übereinstimmenden ID ermittelt wird, erhält das Team 0 Punkte für den Tag und wird für den laufenden Spieltag gesperrt.

Spieler und Teams können ihre ID-Nummer im Spiel oder in PUBG Mobile NICHT ändern, nachdem sie an einem Cup teilgenommen haben. Sobald ein Spieler an einem Cup teilgenommen hat, entweder als Starter oder als Ersatzspieler, können seine Charakter-ID und sein Spielkonto NICHT mehr geändert werden, es sei denn, ein Mitglied des Admin-Teams gibt ausdrücklich die Anweisung, dass dies geändert werden muss.

2.7.12 Verweigerung der Teilnahme

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

2.7.12.1 Identitätsbetrug

Alle Spieler müssen ihre eigenen Accounts verwenden. Spieler dürfen nicht mit ausländischen Konten teilnehmen und andere Spieler dazu ermutigen. Wenn ein Team einen Spieler hat, der einen anderen Account benutzt, wird dies als Fall von „Identitätsbetrug“ betrachtet. Das Team wird von der Saison disqualifiziert und die betroffenen Spieler erhalten je nach Situation zwischen 2 und 6 Strafpunkte und werden für den Rest der Saison in jeglicher Funktion gesperrt. Es ist nicht gestattet, mit einem anderen Spielaccount zu spielen als dem, der mit dem ESL-Konto des Spielers verknüpft ist. Ein falsches Spielkonto kann dazu führen, dass Sie für den betreffenden Tag vom Wettbewerb/Turnier ausgeschlossen werden, bis das Problem behoben ist, oder dass für Spiele, die mit falschen Angaben gespielt wurden, keine Punkte vergeben werden.

2.8 Teamkonten

2.8.1 Teamübersicht

Die Teams müssen mit der Aufstellung spielen, für die sie für die Dauer jedes offenen Splits registriert sind. Die Aufstellung kann während des offenen Splits nicht geändert werden. Die Accountinformationen sollten sorgfältig geprüft werden. Falsche Angaben führen dazu, dass das Ergebnis nicht gezählt wird, dem Team für dieses Spiel keine Punkte anerkannt werden und es aus dem Cup ausgeschlossen wird.

Die Namen aller Teilnehmer müssen angemessen sein. Wenn ein Name als unangemessen betrachtet wird, muss der neue Name genehmigt werden und in dem von den Administratoren vorgegebenen Zeitfenster geändert werden. Wird der Name zu diesem Zeitpunkt nicht geändert, droht die Disqualifizierung.

2.8.2 Teamnamen

Der Name des ESL-Teams darf keine Erweiterungen wie „ESL-Team“ haben. Er darf nur aus dem Teamnamen und/oder einer möglichen Organisation bestehen.

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

2.8.3 Namen, Symbole und Sponsoren

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

2.8.4 Akquisition von Organisationen

Wenn ein Team von einer neuen Organisation aufgenommen oder von einer alten Organisation aufgegeben wird, muss ein Support-Ticket an den Cup geschickt werden, an dem teilgenommen wird. Es muss ein gültiger Nachweis über die Übernahme des Teams durch die Organisation erbracht werden (z. B. den Vertrag, den das Team und die Organisation unterzeichnet haben) sowie die Namensänderungen, die alle Spieler im Spiel vornehmen werden (z. B. ESLFoody --> MOFoody)

Sobald ein gültiger Nachweis über die Akquisition vorliegt, darf das Team den Namen und das Bild auf der ESL-Spielseite ändern, und die Spieler des Teams dürfen den Teamnamen in ihrem In-Game-Namen und dem Account auf der Spielseite ändern. Es ist den Spielern NICHT erlaubt, ihren Alias zu ändern, nur das Team-Tag vor oder nach ihrem Alias darf geändert werden. Wird festgestellt, dass ein Team seinen Namen im Spiel fälschlicherweise geändert hat, wird es von der Teilnahme am Wettbewerb ausgeschlossen, bis der ursprüngliche Name wiederhergestellt wurde. Dies könnte dazu führen, dass das gesamte Team vom Wettbewerb ausgeschlossen wird.

2.8.5 Allgemeiner Überblick über die Aufstellung

Teams können nur 4 Starter und maximal einen Ersatzspieler (5 Spieler insgesamt) auf ihrer Teamseite und im Aufstellungsplan aufführen.

Teams dürfen ein zusätzliches Mitglied haben, das entweder als Team-Manager oder Team-Eigentümer eingesetzt wird. Eine Person, die in dieser Rolle eingesetzt wird, zählt nicht zu den 4 Startern und 1 Ersatzspieler und ist daher in keinem Spiel spielberechtigt. Wird diese Person in einem Spiel entdeckt, verliert die Mannschaft alle Punkte für den Cup und wird für den ersten Verstoß mit einer Verwarnung und für weitere Verstöße mit Strafpunkten belegt.

Jedes Team, das einen Manager oder Besitzer ohne die Zustimmung des Administrators in eine Spielerrolle wechselt, ist nicht berechtigt, mit dieser Person anzutreten und kann eine entsprechende Disziplinarmaßnahme einschließlich Punktabzug, Strafpunkte, Ausschluss vom Spiel und/oder Disqualifikation erhalten.

Wenn ein Team zum Zeitpunkt des Check-Ins mehr als die erlaubten 5 Spieler hat (4 Starter und 1 Ersatzspieler) wird das Team aus dem Cup gestrichen und darf so lange nicht spielen, bis nur noch 5 Spieler im Team sind.

Die Teamaufstellung wird bis zum Finale aller Series gesperrt. Kann ein Team im Falle eines Live-Finales nicht anreisen, erhält das nächstmögliche Team den Platz.

Aufstellungen und Teams werden bei der ersten Teilnahme eines Teams an einem Cup gesperrt.

2.8.6 Änderung der Teamaufstellung

Die Aufstellung wird ab dem Zeitpunkt gesperrt, an dem das Team zum ersten Mal antritt. Während das Team gesperrt ist, sind Änderungen verboten. Änderungen der Teamaufstellung sind am 27. Mai 2022 erlaubt. Wenn Änderungen am Team vorgenommen werden müssen, muss ein Support-Ticket eingereicht werden.

Punkte gibt es auf der Spielseite für jedes Team. Wenn ein neues Team während der Phase der Open Qualifiers gebildet wird, beginnt dieses Team bei 0 Punkten, unabhängig davon, wie viele Spieler aus der ursprünglichen Aufstellung beibehalten werden.

2.8.7 Änderungen an den Teamkonten

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

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

2.9 Sponsorenbeschränkungen

2.9.1 Inhalte für Erwachsene

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

2.10 Spielstart

2.10.1 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.

2.10.2 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.

2.10.3 Nicht erschienene Teilnehmer

Sollte ein Teilnehmer 15 Minuten nach dem geplanten Spielbeginn nicht bereit 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.)

2.11 Spielverfahren

2.11.1 Spiel-Medien

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

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

2.12 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.

2.13 Geräte

Spieler müssen mit ihrem Smartphone oder Tablet spielen, Emulatoren sind nicht erlaubt.

2.14 Beschäftigungsbeschränkungen

Personen, die für ESL und/oder Tencent tätig sind oder ehrenamtlich arbeiten, sind nicht spielberechtigt, solange sie in dem jeweiligen Unternehmen beschäftigt sind. Personen, die in irgendeiner Funktion für eines der beiden Unternehmen gearbeitet oder sich ehrenamtlich engagiert haben, sind nicht berechtigt, innerhalb von 90 Tagen nach ihrer letzten Tätigkeit für das jeweilige Unternehmen zu spielen.

2.15 Videodarstellung

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

3 Zeitplan

3.1 Saison 1

Name des Turniers	Datum des Turniers
Phase 1	
In-Game Qualifiers	21.04.2022–04.05.2022
Phase 2	
ESL Play Open Qualifier 1	12.05.2022
ESL Play Open Qualifier 2	13.05.2022
ESL Play Open Qualifier 3	14.05.2022
ESL Play Open Qualifier 4	16.05.2022
ESL Play Open Qualifier 5	19.05.2022
ESL Play Open Qualifier 6	21.05.2022
ESL Play Open Qualifier 7	23.05.2022
ESL Play Open Qualifier 8	26.05.2022
ESL Play Open Qualifier 9	28.05.2022
ESL Play Open Qualifier 10	30.05.2022
ESL Play Open Qualifier 11	02.06.2022
ESL Play Open Qualifier 12	04.06.2022
Phase 3	
Open Finals – Europa	12.06.2022–13.06.2022
Open Finals – Mittlerer Osten & Nordafrika	10.06.2022–11.06.2022
Open Finals – Afrika	10.06.2022–11.06.2022
Open Finals – Nordamerika	10.06.2022–11.06.2022

3.2 Saison 2

Name des Turniers	Datum des Turniers
Phase 1	
In-Game Qualifiers	08.08.2022–21.08.2022
Phase 2	
ESL Play Open Qualifier 1	29.08.2022
ESL Play Open Qualifier 2	01.09.2022
ESL Play Open Qualifier 3	03.09.2022
ESL Play Open Qualifier 4	05.09.2022
ESL Play Open Qualifier 5	08.09.2022
ESL Play Open Qualifier 6	10.09.2022
ESL Play Open Qualifier 7	12.09.2022
ESL Play Open Qualifier 8	15.09.2022
ESL Play Open Qualifier 9	17.09.2022
ESL Play Open Qualifier 10	19.09.2022
ESL Play Open Qualifier 11	22.09.2022
ESL Play Open Qualifier 12	24.09.2022
Phase 3	
Open Finals – Europa	03.10.2022–04.10.2022
Open Finals – Mittlerer Osten & Nordafrika	01.10.2022–02.10.2022
Open Finals – Afrika	01.10.2022–02.10.2022
Open Finals – Nordamerika	01.10.2022–02.10.2022

4 Format

4.1 In-Game Qualifiers

2 Wochen In-Game Qualifiers Maximal 1024 der besten Teams werden sich für die ESL Play Qualifiers qualifizieren.

4.2 ESL Play Qualifiers

4 Wochen FFA-Cups mit maximal 1024 Teams, die sich über die In-Game Qualifiers qualifizieren. 3 Spieltage pro Woche mit 4 Spielen pro Tag. Die Teams sammeln Punkte auf der Grundlage ihrer Platzierungen und der Anzahl der Kills, wie in **6.4 Spielwertung** beschrieben.

Nach jeweils 2 Spieltagen scheidet die Hälfte der Mannschaften aufgrund der Punktwertung aus:

- Zwischen Spieltag 2 und 3 wird die Anzahl der Teams auf 512 reduziert
- Zwischen Spieltag 4 und 5 wird die Anzahl der Teams auf 256 reduziert
- Zwischen Spieltag 6 und 7 wird die Anzahl der Teams auf 128 reduziert
- Zwischen Spieltag 8 und 9 wird die Anzahl der Teams auf 64 reduziert
- Zwischen Spieltag 10 und 11 wird die Anzahl der Teams auf 32 reduziert
- Nach Spieltag 12 wird die Anzahl der Teams auf 16 reduziert

Die Top 16 Teams qualifizieren sich für das Open Final.

4.3 Open Finals

Die 16 besten Teams, die sich aus den ESL Play Qualifiers ergeben haben, werden in einem zweitägigen Finale gegeneinander antreten. Jeder Spieltag besteht aus 5 Spielen. Die Teams sammeln Punkte auf der Grundlage ihrer Platzierungen und der Anzahl der Kills, wie in **6.4 Spielwertung** beschrieben.

5 Preisgeld

5.1 Annahme und Austausch von Daten

Mit der Teilnahme an einem Cup mit Preisgeld erklären die Teilnehmer, dass sie die Anforderungen für die Series erfüllen und zum Erhalt von Preisen berechtigt sind. Im Gegenzug willigen Sie ein, die erforderlichen Informationen an die Person weiterzugeben, die für die Zustellung der Preise an den Spieler, der den Preis erhält, zuständig ist. Hierbei wird berücksichtigt, dass alle Spieler, die einen Preis erhalten, dieselben sein müssen, die auch am Cup teilgenommen haben.

Alle Preisgelder sollen 90 Werktage nach Ende des betreffenden ESL-Events ausgezahlt werden. E-Mails bezüglich Preisauszahlungen werden innerhalb dieser Zeit verschickt. Wenn die entsprechende Frist abläuft und der jeweilige Preis nicht erhalten wird, sollte der Spieler ein Support-Ticket auf der Support-Seite des Cups eröffnen und die Administration über den fehlenden Preis informieren, damit dies überprüft werden kann.

5.2 Preise

5.2.1 Europa

Die Verteilung ist pro Region und Saison.

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

Platzierung	Preis
1. Platz	8000 \$
2. Platz	4.000 USD
3. Platz	3000 \$
4. Platz	2500 \$
5.	2300 \$
6.	2200 \$
7.	2100 \$
8.	2000 \$
9.	1900 \$
10.	1800 \$
11.	1700 \$
12.	1600 \$
13.	1500 \$
14.	1300 \$
15.	1.200 USD
16.	1100 \$
17.	1000 \$
18.–19.	900 \$
20.–23.	800 \$
24.–27.	700 USD
28.–32.	600 \$

5.2.2 Mittlerer Osten & Nordafrika

Die Verteilung ist pro Region und Saison.

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

Platzierung	Preis
1. Platz	8000 \$
2. Platz	4.000 USD
3. Platz	3000 \$
4. Platz	2500 \$
5.	2300 \$

6.	2200 \$
7.	2100 \$
8.	2000 \$
9.	1900 \$
10.	1800 \$
11.	1700 \$
12.	1600 \$
13.	1500 \$
14.	1300 \$
15.	1.200 USD
16.	1100 \$
17.	1000 \$
18.–19.	900 \$
20.–23.	800 \$
24.–27.	700 USD
28.–32.	600 \$

5.2.3 Afrika

Die Verteilung ist pro Region und Saison.

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

Platzierung	Preis
1. Platz	8000 \$
2. Platz	4.000 USD
3. Platz	3000 \$
4. Platz	2500 \$
5.	2300 \$
6.	2200 \$
7.	2100 \$
8.	2000 \$
9.	1900 \$
10.	1800 \$
11.	1700 \$
12.	1600 \$
13.	1500 \$
14.	1300 \$
15.	1.200 USD
16.	1100 \$
17.	1000 \$
18.–19.	900 \$
20.–23.	800 \$
24.–27.	700 USD
28.–32.	600 \$

5.2.4 Nordamerika

Die Verteilung ist pro Region und Saison.

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

Platzierung	Preis
1. Platz	5500 \$
2. Platz	4500 \$
3. Platz	3500 \$
4. Platz	2500 \$
5. bis 8. Platz	1750 \$
9.–12.	1500 \$
13.–16.	1250 \$
17.–32.	1000 \$

5.3 Preisgeldabzüge durch Strafpunkte

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

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

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

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

5.4 Preisabzüge aufgrund von Geldstrafen

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

5.5 Widerruf der Auszahlung des Preisgeldes

Solange das ESL-Preisgeld noch nicht ausbezahlt 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 Vorfalls kann es sich um den gesamten in der Saison gewonnenen Betrag handeln.

5.6 Überweisung des Preisgeldes

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

6 Spielregeln

Jegliche Verwendung von Gegenständen, die nicht durch PUBG Mobile genehmigte In-Game-Methoden erhalten wurden (mit Ausnahme von offiziellen Belohnungen), oder unangekündigter Gegenstände ist verboten. Der Verstoß gegen diese Regel durch Spieler wird als Hacking betrachtet. Das Team wird disqualifiziert, es werden keine Preise vergeben und die beteiligten Personen erhalten eine Sperre für die Teilnahme am Wettbewerb.

6.1 ESL-FFA-Turniere

6.1.1 Konzept

Die ESL-FFA-Turniere sollen die besten Spieler oder Teams in einem Free-for-All-Turnier mit mehreren Runden ermitteln. Unser System berechnet die Punkte auf der Grundlage der Endposition in den Spielen und fügt in einigen Fällen Punkte für spielspezifische Leistungen wie Kills hinzu. Die Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl werden den höchsten Rang erreichen. Mehr dazu kann in der [Turnieranleitung](#) gefunden werden.

6.1.2 Nichtantritt

In den allgemeinen FFA-Lobbys warten die Spieler nicht länger als 5 oder 10 Minuten, abhängig vom Turnier. Wenn ein Spieler oder ein Team nach Ablauf dieser Zeit nicht im Spiel ist, verfällt das Spiel. Bitte wenden Sie sich für weitere Informationen an die jeweiligen Turnierregeln.

6.2 Kleidung im Spiel

Die Spieler dürfen nicht nackt sein und sollten während eines übertragenen Spiels der Snapdragon Pro Series Kleidung tragen.

6.3 Spieleinstellungen, Format und Regeln

6.3.1 Phase 1: Im Spiel

Phase 1 wird innerhalb des Spielclients gemäß den Spielregeln gespielt.

6.3.2 Phase 2: ESL Play

Karten im Spiel: Erangel, Miramar, Sanhok

Spielmodus: TPP

Jedes Team wird während der Open Qualifiers an bis zu 4 Spielen pro Tag teilnehmen.

Jedes Team wird während der Open Finals an bis zu 5 Spielen pro Tag teilnehmen.

- Insgesamt 10 Spiele während des zweitägigen Finales.

Alle Spiele eines Spieltags werden kumulativ gewertet.

6.4 Spielwertung

Platzierung	Punkte
1	15
2	12
3	10
4	8
5	6
6	4
7	2
8	1
9	1
10	1
11	1
12	1
13	0
14	0
15	0
16	0
Kills sind jeweils 1 Punkt wert	

6.5 Ergebnisse

Jedes Teammitglied sollte am Ende des Spiels Screenshots von seinen Ergebnissen aufnehmen, für den Fall, dass es zu Streitigkeiten und/oder technischen Schwierigkeiten in den Lobbys kommt. Die Nichtübermittlung dieser Screenshots auf Anfrage kann zu disziplinarischen Maßnahmen und/oder Punktabzug führen. Falls Probleme auftreten, muss sich SOFORT an die Administratoren VIA SUPPORT-TICKET gewendet werden. Für schnelle Fragen können wir über Discord erreicht werden, für alles andere muss ein Support-Ticket eröffnet werden.

6.6 Technische Probleme

Die Teams sind selbst für ihre technischen Probleme verantwortlich, einschließlich Hardware-, Software- und/oder Internetprobleme. Die Spiele werden aufgrund technischer Probleme nicht neu gestartet und trotzdem gespielt.

6.7 Unentschieden

Im Falle eines Gleichstands in einer beliebigen Phase der Snapdragon Pro Series 2022 wird die Rangfolge wie folgt entschieden:

1. Die Gesamtzahl der Erstplatzierten in allen Spielen der Phase.
2. Die Gesamtsumme der Platzierungspunkte für alle Spiele der Phase.
3. Die Gesamtzahl der Kills in allen Spielen der Phase.
4. Platzierung im letzten Spiel der Phase.

6.8 Spiel-Neustart

Ein Spiel wird nur mit vorheriger Administratorbestätigung neu gestartet.

7 Eventregeln

7.1 Ausrüstung

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

7.2 Kleidung

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

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

7.3 Administratoren

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

7.4 Spieler- und Turnierinformationen

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

7.5 Technische Checkliste

Nach Abschluss des Einrichtungsvorgangs muss der Spieler die technische Checkliste des ESL-Administrators

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

7.6 Medienverpflichtungen

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

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

7.6.1 Nichteinhaltung der Medienverpflichtungen

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

- Nicht 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.

7.7 Gaming-Bereiche

7.7.1 Essen, Trinken, Rauchen und Verhalten

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

Jegliche Verstöße können mit Strafpunkten bestraft werden.

7.7.2 Wechseldatenträger

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

7.7.3 Kameras oder ähnliche Geräte

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

Den Teilnehmern ist es nicht gestattet, auf der Bühne und während der Eröffnungszeremonie zu

fotografieren und/oder Aufnahmen zu machen, es sei denn, dies wird von ESL genehmigt.

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

7.7.4 Nicht genutzte Artikel

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

7.7.5 Verwendung von Geräten

Alle von 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.

7.8 Foto- und andere Medienrechte

Mit der Teilnahme gewähren alle Spieler und andere Teammitglieder ESL das Recht, jegliches Foto-, Audio- oder Videomaterial auf ihrer Website oder für andere Werbezwecke zu verwenden. Außerdem muss jeder Spieler zwei Exemplare einer Einverständniserklärung unterschreiben, die er vorher zum Lesen erhält und die er vor seinem ersten Spiel unterschreiben muss.

7.9 Preisverleihung

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

7.10 ESL-bereitgestellte Bereiche

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

8 Regelverletzungen, Strafen und ESIC

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

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

8.1 Verhaltensregeln

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

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

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

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

Bitte wenden Sie sich an [AnyKey Keystone Code](#), um mehr über gutes Sportverhalten zu erfahren. Detaillierte

Verhaltensregeln und Strafen finden Sie in den [ESIC-Verhaltensregeln](#).

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

8.2 Betrug

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

8.2.1 Spielmanipulation

Der Versuch, das Ergebnis eines Spiels absichtlich zu verändern, indem absichtlich verloren wird oder die Ergebnisse anderweitig zu beeinflussen.

8.2.2 DDoSing (Verweigerung des Dienstes)

Einschränkung oder Versuch der Einschränkung der Verbindung eines anderen Teilnehmers zum Spiel durch eine Distributed-Denial-of-Service-Attacke oder ein anderes Mittel.

8.2.3 Cheat-Software

Jegliche Verwendung von Software, die als Betrug angesehen werden könnte, ist strengstens verboten. Die Turnierverwaltung behält sich das Recht vor, zu bestimmen, was als Cheat gilt. Nutzung von Software oder Hardware, um Vorteile zu erhalten, die sonst nicht im Spiel verfügbar sind. Beispiele hierfür sind unter anderem: Software von Drittanbietern (nicht zugelassene Anwendungen, die das Spielgeschehen manipulieren), das Spielen auf privaten Servern oder skriptbasierte Angriffe.

8.2.4 Informationsmissbrauch

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

8.2.5 Strafen für Betrug

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

8.2.6 Methoden zur Aufdeckung von Betrug

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

8.3 Doping

8.3.1 Verweigerung von Doping-Tests

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

8.3.2 Liste verbotener Substanzen und Methoden

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

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

Jede nicht genehmigte Einnahme dieser Substanzen wird als Doping betrachtet.

8.3.3 Verschriebene Medikamente

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

8.3.4 Strafen für Doping

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

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

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

8.4 Konsum von Alkohol oder anderen psychoaktiven Drogen

Ein Spiel, online oder offline, unter dem Einfluss von Alkohol oder anderen psychoaktiven Drogen zu spielen, auch wenn diese nicht zu den unter 6.3.2 aufgeführten strafbaren Substanzen gehören, ist strengstens untersagt und kann zu harten Strafen führen. Mäßiger Alkoholkonsum außerhalb der aktiven Turnierzeiten eines Teilnehmers ist erlaubt, sofern dies nicht gegen lokale/nationale Gesetze verstößt.

8.5 Wetten

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

8.6 Wettbewerbsmanipulation

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

8.6.1 Strafen für Wettbewerbsmanipulation

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

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

8.7 Spielmanipulation

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

8.7.1 Strafen für Spielmanipulation

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

8.8 Beschränkungen für die Verhängung von Strafen

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

8.9 Sperren des Publishers oder der ESIC

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

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

8.10 Verstoß gegen die Netiquette

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

8.10.1 Verhalten in der Öffentlichkeit

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

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

macht oder die öffentlichen

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

8.10.2 Beleidigungen

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

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

8.10.3 Spam

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

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

8.10.4 Spam im Spiel

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

8.10.5 Beschädigung und Verschmutzung

Teilnehmer, deren Handlungen zu einer Beschädigung oder Verschmutzung von Räumen, Möbeln, Ausrüstung oder ähnlichen Gegenständen führen können oder führen, werden mit einer Geldstrafe belegt. Die Höhe der Geldstrafe richtet sich nach den Kosten für die Wiederherstellung des Ausgangszustands, dem Aufwand für die Behebung des Schadens und der Rufschädigung gegenüber Dritten/der Öffentlichkeit.

8.11 Unsportliches Verhalten

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

8.11.1 Fälschung von Spielergebnissen

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

8.11.2 Ringing/Faking

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

8.11.3 Irreführung von Administratoren oder Spielern

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

9 Urheberrechtshinweis

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

Der Inhalt dieses Dokuments darf ohne schriftliche Genehmigung der ESL Gaming GmbH weder in irgendeiner

Form noch mit irgendwelchen Mitteln vervielfältigt oder in einer Datenbank oder einem Abrufsystem gespeichert werden, außer für den persönlichen Gebrauch.

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