



**Snapdragon**  
**PRO SERIES**  
—  **ESL** —

# **Snapdragon Pro Series**

## **Clash of Clans**

### **Regolamento**

## Prefazione

Questo documento illustra le regole da seguire in qualsiasi momento quando partecipa a una competizione Snapdragon Pro Series. La mancata adesione a queste regole può essere penalizzata come descritto.

Si ricorda che è sempre la gestione del torneo che ha l'ultima parola, e che le decisioni che non sono specificamente supportate, o descritte in questa legge, o anche nei casi estremi, possono essere prese in casi estremi, per preservare il fair play e l'attività di gioco.

Epic War si aspetta che tu sia un partecipante, un spettatore o premi una competizione piacevole per partecipare e faremo del nostro meglio per renderlo un concorso equo, piacevole e eccitante per tutti i partecipanti.

Cordiali saluti,  
Personale ESL

# Sommario

Definizioni	<b>8</b>
Gamma di validità	8
Regione	8
Privacy	8
Punizioni	8
Definizioni e portata delle punizioni	8
Pasti penalità di entità minore	8
Pasti penalità	8
Molme monetarie	8
Fan/sospensioni	9
Disqualifica	9
Metodi di punizione aggiuntivi	9
Combinazione di punizioni	9
Punizioni per violazioni ripetute	9
Vizi di League e penalità di punizione al di fuori dell'ESL	9
Partite in tempo reale	9
Discipline	9
Organizzazione dei tornei	9
Generale	<b>10</b>
Requisiti e limitazioni per la partecipazione	10
Limitazioni regionali ai partecipanti	10
Paese di residenza/regione	10
Rifiuto di partecipazione	10
Modifiche alle regole	10
Validità delle regole	10
Ulteriori accordi	10
Comunicazione	10
Discorda	10
Riservatezza	11
Dettagli del giocatore	11
Account del gioco	11
Giocare con account di gioco sbagliati	11
Account di squadra	11
Nomi delle squadre	11
Modifiche ad account di squadra	11
Restrizioni dello Sponsor	11
Contenuto maturo	11
Inizia partita	11
Puntualità nelle partite trasmesse	11
Non essere puntuale per una partita trasmessa	11
Partecipanti che non mostrano	11
Procedure di partita	12
Multimediali partita	12
Raggiere le proteste	12
Definizione	12
Regole per le proteste relative alle partite	12

Trasmissione partita	12
Diritti	12
Rinuncia a questi diritti	12
Responsabilità del giocatore	12
Streaming/Verifica della ritrasmissione	12
Interviste	12
Presentazione video	13
<b>Norme sui tornei</b>	<b>13</b>
Dimensioni della squadra	13
Blocco del roster	13
Modifiche al roster	13
Finestra di trasferimento designata	13
Definizioni delle modifiche al roster	13
Modifica dell'account di gioco (gameaccount)	14
Utilizzo di ID giocatore corretti	14
Clan di squadre	14
Cambio di clan	14
Modifiche alle partite	14
Osservatori e commentatori	14
Teste di serie	14
Ladder Challenge	14
Tipologie di Ladder Challenge	14
Limitazioni alle Ladder Challenge	15
Pubblicare gli attacchi e i layout delle basi	15
<b>Allegato</b>	<b>15</b>
Stagione 1	15
Qualificazioni Open Ladder #1	15
Finali Open #1	15
Qualificazioni Open Ladder #2	15
Finali Open #2	15
Stagione Challenge	15
Europa e MENA	15
Nord America	15
Finali Challenge	15
Stagione 1 - Torneo Filter	15
Stagione 2	15
Apri qualificante Ladder#1	16
Apri le finali#1	16
Nord America	16
Europa e MENA	16
Apri qualificanti Ladder 2	16
Apri finali#2	16
Nord America	16
Europa e MENA	16
Sfida la stagione	16
Nord America	16
Europa e MENA	16
Finali della sfida	16

<b>Formato</b>	<b>16</b>
Qualificazioni Open	16
Piazzamenti Ladder - Qualificazioni Open	17
Piazzamenti ladder per Europa e MENA - Stagione 2	17
Finali Open	17
Finali Open - Stagione 1	17
Finali Open - Stagione 2	17
Nord America	17
Europa e MENA	17
Requisiti per le Qualificazioni Open	17
Sfida la stagione	17
Finali della sfida	17
Stagione 1 Torneo del filtro	18
<b>Ricompensa</b>	<b>18</b>
Montepremi	18
Deduzioni a premi dovute a penalità	18
Deduzioni a premi dovute a sanzioni pecuniarie	18
Revoca del premio	18
Trasferimento di denaro premio	18
Premi specifici per Europa e MENA (stagione 1) e Nord America	19
Snapdragon Mobile - Fase Open	19
Snapdragon Mobile Challenge	19
Premi specifici per Europa e MENA - Stagione 2	19
<b>Regole di gioco specifiche</b>	<b>20</b>
Versione del gioco	20
Patch	20
Livello dei clan	20
Livello municipio	20
Livello truppe	20
Limitazioni alle truppe	20
Limitazioni all'attacco	20
Membri dei clan	20
Snapdragon Mobile Open	20
Fase Snapdragon Mobile Challenge	20
Log di guerra	20
Limitazioni alla guerra	20
Inviti alla guerra	20
Preparativi e durata della guerra	21
Partite non trasmesse	21
Partite trasmesse	21
Tempi di attacco	21
Ordine di attacco	22
Spareggio	22
Spareggio partita	22
Spareggio per i piazzamenti	23
Risultati	23
Disconnessione / Perdere la connessione al server	23
Disconnessione prima dell'inizio dell'attacco	23

Disconnessione dopo l'inizio dell'attacco	23
<b>Condotta dei giocatori</b>	<b>23</b>
Integrità durante le competizioni	23
Conformità	23
Condivisione dell'account	23
Dispositivi	23
Software e hardware	24
Preparazione del gioco	24
Problemi tecnici	24
Comunicazione vocale	24
Telecamera dei giocatori	24
<b>Norme sugli eventi</b>	<b>24</b>
Attrezzature	24
Abbigliamento	24
Amministratori	24
Spara al giocatore e al torneo	25
Checklist tecnica	25
Obblighi di Media	25
Mancato assolvimento di obblighi verso i media	25
Zone di gioco	25
Cibo, bevande, fumo e comportamenti	26
Supporti rimovibili	26
Apparecchi fotografici o simili	26
Oggetti non utilizzati	26
Utilizzo dei dispositivi	26
Foto e altri diritti sui media	26
Cerimonia dei vincitori	26
Aree di ESL	26
<b>Violazione delle regole, punizioni e ESIC</b>	<b>26</b>
Codice di condotta	26
Cassa	27
Software di riscaldamento	27
Abuso di informazioni	27
Punimenti per barare	27
Metodi per rilevare la frode	27
Disegno	27
Rifiuta di essere testato	27
Elenco di sostanze e metodi vietati	27
Medicazione prescolare	28
Punizioni per il doping	28
Uso di alcool o sostanze psicoattive	28
Citazione	28
Gestione della concorrenza	28
Punizioni per la manipolazione della concorrenza	28
Risoluzione delle partite	28
Punimenti per la fissazione delle partite	28
Limitazioni al rilascio di punizioni	29
Distributore o divieti di ESIC	29

Violazione della newsletter	29
Comportamento pubblico	29
Materiale isolante	29
Spam	29
Spara al gioco	29
Spuntamento o scarico	29
Il comportamento degli sport	29
Risultati della partita	30
Ringer/cher	30
Amministratore o giocatori	30
Conformità ai termini di servizio	<b>30</b>
ESL	30
Supercell	30
Avviso SUL Diritto D'AUTORE	<b>30</b>

# 1 Definizioni

## 1.1 Gamma di validità

L'evento è gestito come parte integrante di ESL da ESL Gaming GmbH.

Questo è il regolamento base valido per l'evento, i suoi partecipanti e tutte le partite disputate nell'ambito dell'evento. Prendendovi parte, il o la partecipante garantisce di comprendere e accettare tutte le regole ivi contenute.

## 1.2 Regione

Per gli eventi Snapdragon Pro Series - Clash of Clans il mondo è diviso nelle 2 regioni principali descritte di seguito:

- Nord America: Stati Uniti d'America, Canada, Gamaica, Messico e Porto Rico
- Europa e MENA: Albania, Algeria, Andorra, Austria, Bahrain, Belgio, Bosnia ed Erzegovina, Bulgaria, Croazia, Cipro, Repubblica Ceca, Danimarca, Egitto, Estonia, Finlandia, Francia, Georgia, Germania, Gibilterra, Grecia, Santa Sede (Stato della Città del Vaticano), Ungheria, Islanda, Iraq, Irlanda, Israele, Italia, Giordania, Kazakistan, Kuwait, Kirghizistan, Lettonia, Libano, Jamahiriya Araba Libica, Liechtenstein, Lituania, Lussemburgo, Malta, Moldavia, Monaco, Montenegro, Marocco, Paesi Bassi, Norvegia, Oman, Territorio Palestinese (Occupato), Polonia, Portogallo, Qatar, Romania, Arabia Saudita, Serbia, Slovacchia, Slovenia, Spagna, Svezia, Svizzera, Tagikistan, Tunisia, Turchia, Turkmenistan, Ucraina, Emirati Arabi Uniti, Regno Unito, Uzbekistan e Yemen

## 1.3 Privacy

I dati personali del giocatore saranno raccolti, elaborati e archiviati per la partecipazione e l'organizzazione alle partite, oltre che per la consegna dei premi. I dati personali del giocatore saranno conservati fino al 25.03.2023 secondo le politiche o procedure interne per rispondere ai requisiti legali. Tutti i giocatori sono informati che ESL raccoglierà i propri dati personali come responsabili dei dati e in relazione alle leggi sulla privacy applicabili di ciascun paese partecipante.

Per qualsiasi richiesta relativa ai diritti sulle proprie informazioni personali, contattare ESL all'indirizzo <https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

## 1.4 Punizioni

### 1.4.1 Definizioni e portata delle punizioni

Le sanzioni vengono comminate a seguito di violazioni di regole all'interno dell'evento ESL. Possono essere di entità minore o maggiore, consistere in sanzioni pecuniarie, sconfitte a tavolino, sospensioni o squalifica di giocatori o squadre a seconda dell'incidente in questione; non di rado si tratta di combinazioni di due o più delle modalità sopraelencate. I Partecipanti saranno informati sulla punizione per posta e saranno concessi ora fino a quando possano ricorrere alla decisione. Solo il titolare della licenza o il suo portavoce designato sono autorizzati a presentare ricorso.

#### 1.4.1.1 Pesti penali di entità minore

In caso di incidenti minori, per incidenti minori, come non caricando i media necessari, dichiarazioni non sufficienti, dati insufficienti su un account di squadra o altro materiale correlato e così via. Ogni minore penali detrae una percentuale (1% ) della somma complessiva dei premi ricevuti dalla squadra o dal giocatore nella competizione.

#### 1.4.1.2 Pesti penali

Per incidenti gravi, come per esempio ingannare deliberatamente gli amministratori, si forniscono dei punti di punizione grave, che non mostrino le partite, le riprese ripetute e così via. Ogni grave punto di penali detrae il 10% (10% ) del denaro premio complessivo per tale competizione.

#### 1.4.1.3 Molme monetarie

Le sanzioni pecuniarie sono comminate per il mancato adempimento degli obblighi non direttamente correlati al torneo, come appuntamenti con media o stampa, ovvero sessioni programmate per l'interazione con i fan.

#### 1.4.1.4 Fan/sospensioni

Le sospensioni o le sospensioni vengono fornite per incidenti molto gravi come l'inserimento o l'utilizzo di un giocatore non consentito. Possono essere assegnati a un giocatore o a un'organizzazione.

#### 1.4.1.5 Disqualifica

Nei casi più gravi di violazioni di regole si verificheranno una disabilitazione. Il partecipante squalificato perde la propria totalità della somma dei premi accumulati per la competizione in questione e viene bandito fino alla fine della competizione. Nelle competizioni della squadra, l'organizzazione e tutti i suoi membri sono banditi fino alla fine di tale competizione.

#### 1.4.1.6 Metodi di punizione aggiuntivi

In casi speciali, l'amministrazione del torneo può definire e far comparire altri metodi di punizione.

### 1.4.2 Combinazione di punizioni

I metodi punitivi elencati non si escludono a vicenda e possono essere trattati in combinazione come visto dall'amministrazione dei tornei.

### 1.4.3 Punizioni per violazioni ripetute

Tutte le sanzioni descritte nel presente regolamento sono applicabili alle violazioni commesse per la prima volta. Le violazioni reiterate vengono di norma sanzionate in maniera più severa rispetto a quanto indicato nella pertinente sezione del presente regolamento, nonché in maniera proporzionale alle sanzioni ivi illustrate.

### 1.4.4 Vizi di League e penalità di punizione al di fuori dell'ESL

Esclusione dalle leghe e punti di penalità al di fuori di ESL non vengono di norma applicati all'interno di ESL, salvo qualora il sanzionamento sia stato comminato dall'editore o dallo sviluppatore di un qualsiasi titolo. Sono possibili eccezioni a discrezione della squadra degli amministratori.

## 1.5 Partite in tempo reale

Il termine "Match Live" si riferisce a partite che si svolgono in una sede pubblica, durante eventi, partite in studio o partite trasmesse da ESL o da un partner ufficiale.

## 1.6 Discipline

Di seguito vengono riportati i giochi attualmente disponibili in Snapdragon Pro Series:

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

Potrebbero esserci giochi laterali o nuovi giochi aggiunti in qualsiasi momento.

## 1.7 Organizzazione dei tornei

L'evento è organizzato da ESL. ESL è gestito da ESL Gaming GmbH.

ESL Gaming GmbH

Schanzenstr. 23

51063 Köln

Germania

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

## 2 Generale

### 2.1 Requisiti e limitazioni per la partecipazione

Per partecipare, devi soddisfare i seguenti requisiti:

- Tutti i giocatori devono possedere documenti di viaggio validi per le eventuali trasferte (ad esempio i visti, laddove necessario) prima di poter partecipare
- Tutti i giocatori di una stagione devono avere compiuto 16 anni All'inizio del primo torneo della stagione
- Tutti i giocatori devono essere registrati sulla piattaforma ESL Play
- Tutti i giocatori devono superare il controllo fair play, partecipare con account regolari e mantenere un comportamento sportivo

Se l'utente non soddisfa questi requisiti, si considera non idoneo. Qualora una squadra che non soddisfi tutti i requisiti si qualifichi alla Snapdragon Mobile Challenge, tale squadra perde i diritti relativi alla qualificazione ottenuta e la squadra qualificatasi in posizione immediatamente successiva ne prende il posto. Qualora una squadra si qualifichi a Snapdragon Mobile Challenge tramite la Ladder #1 o la prima finale Open, essa e tutti i membri della squadra non potranno partecipare alla Ladder #2. Una squadra e un giocatore possono qualificarsi soltanto una volta. Se una squadra si qualifica alla prima finale Open ma non si qualifica alla Snapdragon Mobile Challenge, è libera di partecipare alla Ladder #2.

#### 2.1.1 Limitazioni regionali ai partecipanti

Qualsiasi squadra o giocatore potrebbe non cercare di qualificarsi per lo stesso evento da più di un Paese o regione.

#### 2.1.2 Paese di residenza/regione

Il termine Paese di residenza del partecipante indica il paese di residenza principale del partecipante (da comprovarsi mediante registrazione legale o visto a lungo termine che fornisca prova di soggiorno prolungato, ovvero superiore a 90 giorni) oppure, alternativamente, il Paese del quale detenga un valido passaporto. Tale decisione può essere presa nuovamente in base ai singoli eventi ESL, ma sarà da considerarsi definitiva e irrevocabile per un dato evento e le relative qualificazioni una volta emessa.

### 2.2 Rifiuto di partecipazione

ESL si riserva il diritto di negare la partecipazione di qualsiasi squadra o giocatore a qualsiasi motivo e precauzione.

### 2.3 Modifiche alle regole

ESL si riserva il diritto di apportare modifiche al presente regolamento con o senza preavviso ai giocatori. In casi estremi, ESL si riserva inoltre il diritto di prendere decisioni contrarie a quanto illustrato nel presente regolamento al fine di preservare i valori dello sport e del fair play. Gli organizzatori del torneo operano in qualità di giudici per tutti i casi e le controversie verificabili non contenute nel presente regolamento.

### 2.4 Validità delle regole

Se una disposizione di questo codice è o diventa illegale, non valida o applicabile in qualsiasi giurisdizione, ciò non pregiudica la validità o l'efficacia di una qualsiasi altra disposizione di questo codice o la validità o l'efficacia in altre giurisdizioni di quella o di altre disposizioni di questo codice.

### 2.5 Ulteriori accordi

Gli organizzatori di ESL non sono responsabili per eventuali accordi ulteriori, né accettano di applicare simili accordi stipulati tra giocatori o squadre individuali. ESL scoraggia con forza la stipula di tali accordi; qualsivoglia accordo in conflitto con il regolamento ESL non sarà in alcun modo consentito.

### 2.6 Comunicazione

#### 2.6.1 Discorda

Il metodo principale di comunicazione ufficiale per Snapdragon Pro Series è Discord. Si consiglia di controllare regolarmente il server dedicato in modo da non perdere annunci importanti relativi alle leghe.

## 2.7 Riservatezza

Il contenuto di comunicazioni via e-mail, canali di partita, discussioni o altre comunicazioni con organizzatori e giudici di gara dei tornei è da considerarsi di carattere strettamente riservato. La pubblicazione di tale materiale è proibita in assenza di consenso scritto da parte degli organizzatori ESL.

## 2.8 Dettagli del giocatore

Quando richiesto, i giocatori devono inviarti tutte le informazioni necessarie, tra cui, a titolo esemplificativo e non esaustivo, il nome completo, i recapiti, la data di nascita, l'indirizzo e la foto.

## 2.9 Account del gioco

Ogni giocatore deve disporre di uno o più account di gioco inseriti nel proprio profilo ESL. Qualora non si possieda un account ESL Play, sarà necessario crearne uno prima di collegare gli account di gioco.

### 2.9.1 Giocare con account di gioco sbagliati

Ai giocatori è fatto divieto di giocare con un account di gioco diverso rispetto a quello collegato al proprio account ESL. Un account di gioco errato può comportare la rimozione del giocatore dalla coppa o dal torneo in questione durante la giornata della violazione. Tale esclusione si protrae fintantoché il problema non sia stato corretto; in alternativa, nessun punto viene fornito per i giochi utilizzati con informazioni inesatte.

## 2.10 Account di squadra

### 2.10.1 Nomi delle squadre

Il nome della squadra ESL non può avere estensioni come "squadra ESL". Infatti, deve essere composto dal nome della squadra e/o una potenziale organizzazione.

Se due squadre sono sponsorizzate dallo stesso partner, devono trovare un accordo con il suddetto partner su quale delle due squadre debba mantenere il nome dello sponsor per tutta la durata del torneo.

### 2.10.2 Modifiche ad account di squadra

Qualsiasi modifica agli account di squadra deve essere approvata dagli organizzatori di ESL prima che sia possibile implementare le modifiche. Ciò include, a titolo esemplificativo e non esaustivo:

- Aggiunta o rimozione dei giocatori
- Modifiche al nome della squadra
- Modifiche al logo della squadra.

## 2.11 Restrizioni dello Sponsor

### 2.11.1 Contenuto maturo

L'uso di sponsor che siano, in via esclusiva o maggioritaria, noti per pornografia, uso di droghe o altri temi e prodotti per adulti è vietato in relazione a ESL.

## 2.12 Inizia partita

### 2.12.1 Puntualità nelle partite trasmesse

Tutte le partite durante una trasmissione devono iniziare quando vengono utilizzate, a discrezione dell'ESL. Tutte le partite durante una trasmissione dovrebbero iniziare entro il giorno previsto dall'ESL. Se un giocatore/squadra non è pronto a giocare, deve essere informato.

### 2.12.2 Non essere puntuale per una partita trasmessa

Se un partecipante non è pronto a giocare all'ora iniziale, può essere assegnato due (2) punti di penalità minori. A quel punto sarà assegnato un qualsiasi spettacolo. Se la partita è trasmessa da ESL o dai propri partner, verranno comminati tre (3) punti di penalità minore per qualsiasi ritardo nell'inizio della partita causato da una squadra.

### 2.12.3 Partecipanti che non mostrano

Qualora un partecipante non sia pronto a giocare entro 15 minuti dall'inizio della partita, il suddetto partecipante viene considerato rinunciatario e l'avversario viene premiato con una serie di vittorie completa. (Il lasso di tempo di cui sopra è a discrezione dell'amministratore della trasmissione quando una squadra non si presenta a una partita da trasmettere)

## 2.13 Procedure di partita

### 2.13.1 Multimediali partita

Tutti i materiali relativi alla partita (screenshot, demo, replay, ecc.) devono essere conservati dai partecipanti per almeno le 2 settimane successive al termine della stessa. In caso di proteste relative alla partita, i dati devono essere conservati dai partecipanti per almeno le 2 settimane successive alla chiusura e alla contestuale risoluzione della protesta stessa.

Tutte le demo o i replay devono essere resi disponibili se richiesto dagli amministratori. ESL si riserva il diritto di giocare e/o caricare i siti di ESL, tutte le demo registrate in un accordo ESL.

## 2.14 Raggiera le proteste

### 2.14.1 Definizione

Una protesta riguarda problemi che influenzano il risultato della partita; inoltre, una protesta può essere sporta anche durante una partita in corso, per segnalare problematiche come impostazioni di gioco errate e altri problemi analoghi. Una protesta è da considerarsi come una comunicazione ufficiale tra le parti e un amministratore.

### 2.14.2 Regole per le proteste relative alle partite

La protesta deve contenere informazioni dettagliate sul motivo per cui è stata presentata la protesta, come si è verificata la differenza e quando si è verificata la differenza. Se non è presentata una documentazione corretta, una protesta può essere rifiutata. Non si fa nulla. Gli isolamenti e le fiamme sono severamente vietati in una manifestazione e potrebbero comportare un problema di penalità o la protesta che si esclude contro l'insulto.

## 2.15 Trasmissione partita

### 2.15.1 Diritti

Tutti i diritti di trasmissione di ESL sono di proprietà di ESL Gaming GmbH. Ciò include, a titolo esemplificativo e non esaustivo, streaming su Shoutcast, streaming video (come POV streaming), replay, demo o trasmissioni televisive.

### 2.15.2 Rinuncia a questi diritti

ESL Gaming GmbH si riserva il diritto di assegnare i diritti di trasmissione relativi a una o più partite a terzi o agli stessi partecipanti. In tal caso, prima dell'inizio della partita, le trasmissioni devono essere state organizzate con la squadra di distribuzione radiotelevisiva di ESL (Broadcast Distribution team).

### 2.15.3 Responsabilità del giocatore

I giocatori non hanno facoltà di opporsi alla trasmissione delle partite da essi disputate autorizzata da ESL, né hanno facoltà di scegliere le modalità di trasmissione del gioco. Il diritto di opporsi a una trasmissione può essere esercitato solo dagli amministratori principali. Il giocatore si impegna a creare uno spazio sufficiente a permettere di effettuare la trasmissione delle partite.

### 2.15.4 Streaming/Verifica della ritrasmissione

Giocatori, commentatori o membri della community che desiderino trasmettere in streaming o ritrasmettere qualsiasi parte di Snapdragon Pro Series al di fuori di ESL verranno valutati dal personale ESL, che fornirà loro il pertinente codice di condotta da firmare. Tutti i streamer e i creatori di contenuti si attengono a questo codice di condotta quando streaming/restiraming/costreaming/co-streaming di tutti gli eventi correlati ESL o ESL.

Per richiedere il permesso di diventare un creatore di contenuti approvato, invia un'e-mail al seguente indirizzo e-mail sulla base della tua regione:

Nord America: [sps.na@eslgaming.com](mailto:sps.na@eslgaming.com)

Europa e MENA: [sps.emea@eslgaming.com](mailto:sps.emea@eslgaming.com)

ESL si riserva il diritto di prendere la presente approvazione da qualsiasi individuo a causa di violazioni del codice di condotta o dei termini di servizio.

## 2.16 Interviste

Per ogni partita trasmessa in streaming da ESL, un giocatore o un allenatore di ciascuna squadra devono essere disponibili per un'intervista. Su richiesta, la squadra deve fornire informazioni di contatto per un'intervista. Il giocatore dovrebbe inoltre rendersi disponibile per un commento post partita. I giocatori singoli devono sempre essere disponibili per interviste pre partita e post partita.

## 2.17 Presentazione video

Nei video (ad esempio interviste, comparizioni video, ecc.) che avvengano in un ambiente non controllato da ESL, tale ambiente visibile o background deve essere mantenuto neutrale, pulito e decoroso. Se una squadra prevede di mostrare marchi, loghi o inserzioni pubblicitarie di eventuali sponsor (ad esempio in un banner retrostante o attraverso l'inserimento di prodotti nelle immagini), la disposizione deve essere ispezionata e approvata in via preventiva dagli organizzatori del torneo. In ogni caso, la palese promozione di prodotti sponsorizzati (incluso il consumo di tali prodotti) non è consentita. Sullo schermo, i loghi dei marchi non possono mai apparire più grandi rispetto ai volti dei giocatori.

## 3 Norme sui tornei

### 3.1 Dimensioni della squadra

Una squadra può avere cinque (5) giocatori nel proprio schieramento attivo e due (2) giocatori di riserva.

### 3.2 Blocco del roster

Il blocco del roster verrà applicato alle squadre al momento della loro registrazione per la durata di entrambe le ladder e per tutta la durata della Snapdragon Mobile Challenge.

### 3.3 Modifiche al roster

#### 3.3.1 Finestra di trasferimento designata

Non sono ammesse modifiche al di fuori della finestra di trasferimento designata. Le squadre saranno autorizzate a effettuare una (1) modifica al roster durante le seguenti date.

- Europa e MENA: dal 6 giugno al 14 giugno.
- Nord America: dal 6 giugno al 16 giugno.

#### 3.3.2 Definizioni delle modifiche al roster

Quando la squadra si qualifica alla Snapdragon Mobile Challenge, vengono applicate le seguenti regole:

- Le squadre non possono aggiungere più di 1 giocatore a stagione
- Le squadre possono rimuovere liberamente i giocatori, ma il roster deve essere sempre composto da almeno 4 giocatori (anche tra le giornate di gioco)
- Se una squadra ha 7 giocatori e desidera aggiungere un nuovo giocatore, ciò sarà possibile solo previa eliminazione di uno dei giocatori esistenti.
- Se una squadra ha 5 giocatori e desidera rimuovere un giocatore, sarà tenuta ad aggiungerne uno immediatamente.
- In base al tempo disponibile e ad altri fattori, tali richieste potrebbero essere negate.
- I roster sono bloccati sulla pagina ESL Play; pertanto, la squadra può apportare modifiche al proprio roster solo dopo aver contattato gli organizzatori del torneo.

Ogni squadra che non si qualifichi alla Snapdragon Mobile Challenge dopo la Ladder Open #1 o la finale Open #1 avrà diritto di cambiare qualsiasi giocatore della squadra. Per modifiche al roster si prega di creare una nuova squadra su ESL Play contenente il nuovo roster e di iscriversi alla Ladder #2 usando la nuova squadra. È inoltre possibile aprire un ticket con la richiesta di sblocco della squadra, in modo da poter apportare modifiche qualora si desideri mantenere la pagina della squadra esistente.

### 3.4 Modifica dell'account di gioco (gameaccount)

I giocatori non possono liberamente modificare i nomi degli account o gli account stessi dopo aver iniziato a partecipare alle serie. Le modifiche agli account effettuate senza il permesso degli organizzatori del torneo possono essere oggetto di sanzioni.

In casi eccezionali, gli organizzatori del torneo possono decidere di permettere modifiche ad account o nomi di gioco, purché la richiesta sia effettuata mediante apertura di un ticket.

In conformità con quanto stabilito nel presente regolamento, gli organizzatori del torneo si riservano il diritto di apportare modifiche ad account o nomi di gioco con o senza preavviso ai giocatori.

### 3.5 Utilizzo di ID giocatore corretti

Tutti i giocatori devono registrarsi e collegare il proprio vero ID giocatore come account di gioco sul loro account ESL Play prima della registrazione o al momento della stessa. Qualsiasi discrepanza tra i dati registrati e quelli all'interno del gioco deve essere approvata dagli organizzatori del torneo tramite un ticket di supporto prima dell'inizio della competizione. Il mancato rispetto di questa regola può comportare una squalifica. Tutte le squadre partecipanti devono avere un minimo di 5 giocatori individuali dotati di 5 account individuali.

Dopo essere stati accettati all'interno di una ladder, i giocatori non potranno cambiare il proprio ID giocatore.

### 3.6 Clan di squadre

Tutti i giocatori possono far parte di un solo clan che partecipi alle Snapdragon Pro Series. I partecipanti possono far parte di più clan all'interno del gioco, a condizione che tali clan aggiuntivi non partecipino alle Snapdragon Pro Series. I giocatori acquisiti da una nuova squadra durante la finestra di trasferimento possono unirsi al loro nuovo clan, ma devono abbandonare tutti i clan di cui facevano parte in precedenza.

### 3.7 Cambio di clan

I giocatori e le squadre non possono liberamente cambiare clan dopo aver iniziato a partecipare alle serie. Le modifiche ai clan effettuate senza il permesso degli organizzatori del torneo possono essere oggetto di sanzioni. La Tournament Administration può in casi speciali decidere di consentire a un account/nome modifiche se una richiesta viene inviata tramite un ticket di supporto.

In conformità con quanto stabilito nel presente regolamento, gli organizzatori del torneo si riservano il diritto di apportare modifiche ai clan o ai rispettivi nomi con o senza preavviso ai giocatori.

### 3.8 Modifiche alle partite

ESL, a propria esclusiva discrezione, può modificare l'orario di inizio delle partite. In tali circostanze, ESL si impegna ad avvertire tutti i giocatori coinvolti nel più breve intervallo di tempo possibile.

### 3.9 Osservatori e commentatori

Qualora richiesto, i giocatori devono permettere a osservatori e commentatori di entrare nei propri clan.

### 3.10 Teste di serie

La regola sulle teste di serie determina la classifica preliminare che ogni squadra riceve prima dell'inizio di ogni fase del torneo per l'abbinamento con un'altra squadra. L'assegnazione del punteggio per tutte le fasi iniziali di qualificazione sarà effettuata in maniera casuale. La selezione in tutte le fasi successive del torneo sarà determinata in base ai piazzamenti della squadra nella classifica attuale. Ad esempio, la squadra vincente della prima qualificazione riceverà la migliore posizione possibile (1) e l'ultima squadra qualificata riceverà invece il numero corrispondente alla posizione peggiore.

### 3.11 Ladder Challenge

#### 3.11.1 Tipologie di Ladder Challenge

Le partite ladder sono giocabili solo tramite l'opzione Instant Challenger.

## 3.11.2 Limitazioni alle Ladder Challenge

Ogni squadra può avere una (1) Challenge aperta per volta. La mancata presentazione a una partita perché la squadra ha già giocato un'altra partita della Challenge comporterà una sconfitta a tavolino.

## 3.12 Pubblicare gli attacchi e i layout delle basi

Durante la fase Open Ladder del torneo è proibito pubblicare i tuoi attacchi e il layout della base del tuo avversario senza il suo previo consenso scritto. Questo include ma non si limita alla pubblicazione tramite Twitter, YouTube, Discord e messaggi privati.

Il consenso scritto deve essere richiesto e dato nella sezione dei commenti della pagina della match su ESL Play.

Il mancato rispetto di questa regola comporterà una sconfitta a tavolino in tutte le partite dove questo requisito non è stato soddisfatto. In casi gravi, la penalità può essere maggiorata.

## 4 Allegato

### 4.1 Stagione 1

#### 4.1.1 Qualificazioni Open Ladder #1

3 settimane di Open Ladder dal 12 aprile al 29 aprile, ogni martedì, giovedì e venerdì.

#### 4.1.2 Finali Open #1

1 giorno di doppia eliminazione, l'8 maggio.

#### 4.1.3 Qualificazioni Open Ladder #2

3 settimane di Ladder Open, dal 10 maggio fino al 26 maggio, ogni martedì, giovedì e venerdì.

Nell'ultima settimana dell'Open Ladder #2, il playday sarà spostato dal 27 maggio (Venerdì) al 25 maggio (Mercoledì).

#### 4.1.4 Finali Open #2

1 giorno di doppia eliminazione, il 5 giugno.

#### 4.1.5 Stagione Challenge

##### 4.1.5.1 Europa e MENA

4 settimane di gare con girone all'italiana, dal 15 giugno al 6 luglio.

##### 4.1.5.2 Nord America

4 settimane di gare con girone all'italiana, dal 17 giugno all'8 luglio.

#### 4.1.6 Finali Challenge

Ulteriori informazioni verranno annunciate in seguito.

#### 4.1.7 Stagione 1 - Torneo Filter

Ulteriori informazioni devono essere annunciate in una data successiva.

## 4.2 Stagione 2

### 4.2.1 Apri qualificante Ladder#1

3 settimane di Ladder Open, dal 4 ottobre al 21 ottobre, ogni martedì, giovedì e venerdì.

### 4.2.2 Apri le finali#1

#### 4.2.2.1 Nord America

1 giorno di doppia eliminazione, il 30 ottobre.

#### 4.2.2.2 Europa e MENA

1 giorno di selezione a eliminazione diretta, il 30 ottobre.

### 4.2.3 Apri qualificanti Ladder 2

3 settimane di Ladder Open, dal 1 novembre al 18 novembre, ogni martedì, giovedì e venerdì.

### 4.2.4 Apri finali#2

#### 4.2.4.1 Nord America

1 giorno di doppia eliminazione, il 27 novembre.

#### 4.2.4.2 Europa e MENA

1 giorno di selezione a eliminazione diretta, il 27 novembre.

### 4.2.5 Sfida la stagione

#### 4.2.5.1 Nord America

4 settimane di gare con girone all'italiana, dal 7 dicembre al 18 gennaio.

#### 4.2.5.2 Europa e MENA

Nella stagione 2, per la regione Europa e MENA non sarà prevista una stagione Challenge e gli split termineranno con le finali Open.

### 4.2.6 Finali della sfida

Ulteriori informazioni devono essere annunciate in una data successiva.

## 5 Formato

### 5.1 Qualificazioni Open

I team potranno competere in 2 stagioni ladder distinte, ognuna delle quali avrà durata di 3 settimane, con 3 giorni di gioco a settimana. Tutte le squadre iniziano con 1.000 punti ladder, salendo e scendendo in base a vittorie e sconfitte. Le squadre con più punti avanzeranno nella stagione con le modalità indicate di seguito.

Nella stagione 1, le 2 stagioni ladder qualificheranno 2 squadre direttamente alla stagione Challenge e ogni ladder qualificherà 8 squadre per le proprie finali Open.

Nella stagione 2, per Nord America le 2 stagioni ladder qualificheranno 2 squadre direttamente alla stagione Challenge e ogni ladder qualificherà 8 squadre alle proprie finali Open.

Dal momento che non sarà più presente una stagione Challenge nella stagione 2 per la regione Europa e MENA, le 2 stagioni Ladder qualificheranno 8 squadre alla propria finale Open.

### 5.1.1 Piazzamenti Ladder - Qualificazioni Open

Posizionamento	Riconoscimento
1	Si qualifica automaticamente alla fase Challenge
2°-9°	Si qualifica alle finali Open

### 5.1.2 Piazzamenti ladder per Europa e MENA - Stagione 2

Posizionamento	Riconoscimento
1°-8°	Qualificativa alle Finali aperte

## 5.2 Finali Open

### 5.2.1 Finali Open - Stagione 1

Le 8 squadre qualificate dalla rispettiva stagione Ladder si sfideranno in una doppia eliminazione. Il girone si disputerà in un solo giorno, fino all'individuazione delle 3 migliori squadre.

Le migliori 3 squadre per ciascuna finale Open proseguiranno per la stagione Challenge. Le 2 finali Open qualificheranno 6 squadre alla stagione Challenge.

### 5.2.2 Finali Open - Stagione 2

#### 5.2.2.1 Nord America

8 squadre che sono qualificate dalla rispettiva stagione delle Lest si sfidano in una staffa di eliminazione doppia. La staffa sarà giocata in un giorno fino a quando le squadre sono determinate.

Le 3 squadre più alte di ogni Open Final verseranno alla sfida della sfida. Le 2 Finali aperte qualificheranno 6 squadre alla sfida della sfida.

#### 5.2.2.2 Europa e MENA

Le 8 squadre qualificate dalla rispettiva stagione Ladder si sfideranno in una selezione a eliminazione diretta. Il girone si disputerà in un solo giorno.

### 5.2.3 Requisiti per le Qualificazioni Open

Tutte le squadre devono partecipare ad almeno 10 partite Ladder per qualificarsi alla finale Open e ai premi della stagione. Qualsiasi squadra che non disputi almeno 10 partite verrà rimossa dal proprio spot di qualificazione e tutte le squadre classificate in posizioni successive saliranno di 1 posizione ciascuna per riempire il vuoto lasciato dalla squadra squalificata.

## 5.3 Sfida la stagione

8 squadre (Ladder #1 1° posto, finale Open #1 1°-3° posto, Ladder #2 1° posto, finale Open #2 1°-3° posto) si sfideranno in gare con girone all'italiana (cioè affrontandosi tutte una sola volta) per 4 settimane per determinare le migliori 4 squadre.

Le 4 squadre proseguiranno con le finali Challenge.

Nella stagione 2, la regione dell'Europa e MENA non avrà una Sfida Stagione e le scanalature termineranno con le finali aperte.

## 5.4 Finali della sfida

Ulteriori informazioni devono essere annunciate in una data successiva.

## 5.5 Stagione 1 Torneo del filtro

Nella stagione 1, il vincitore del torneo Filter riceverà un Golden Ticket per la Clash of Clans World Championship 2022.

Ulteriori informazioni devono essere annunciate in una data successiva.

## 6 Ricompensa

### 6.1 Montepremi

Qualsiasi montepremi deve essere idealmente versato entro i 90 giorni lavorativi successivi alla conclusione dell'evento ESL in questione, ma potrebbero essere richiesti fino a 180 giorni per il completamento del pagamento.

#### 6.1.1 Deduzioni a premi dovute a penalità

Ogni penalità che un partecipante acquisisca durante un evento o i suoi qualificati sono penalizzati con una deduzione in denaro premio. Le detrazioni sono le seguenti:

- Per ogni penalità di minore entità si verificherà una deduzione totale in denaro dell '1% .
- Per ogni penalità principale si verificherà una deduzione totale del 10% .

La deduzione è calcolata sulla base del totale di denaro premio assegnato al partecipante al termine dell'ultima parte della competizione in questione, inclusi i premi online e offline, ma escludendo la parte che è intesa a compensare le spese di viaggio (se presenti). La somma dei premi deducibili sarà aggiunta proporzionalmente agli altri compagni di squadra; pertanto, nessun compenso viene perso tramite penalità.

Si noti che una squadra che ha ricevuto una deduzione in denaro estremamente alta nel corso di diversi stadi del torneo potrebbe essere squalificata.

#### 6.1.2 Deduzioni a premi dovute a sanzioni pecuniarie

Le penalità di denaro non vengono ridistribuite agli altri partecipanti, ma anche rimosse dai vincitori della squadra in questione.

#### 6.1.3 Revoca del premio

Fin quando il montepremi relativo all'evento ESL non sia stato corrisposto, ESL si riserva il diritto di annullare ogni pagamento in sospeso nel caso in cui emerga qualsivoglia prova di frode o gioco scorretto.

In caso di squalifica, il giocatore o la squadra perde automaticamente il montepremi vinto nella fase relativamente alla quale è stata comminata la squalifica. In base alla gravità del caso, la squalifica può essere estesa all'intero ammontare vinto durante la stagione.

#### 6.1.4 Trasferimento di denaro premio

Il denaro premio verrà inviato come trasferimento bancario o su PayPal. La mancata fornitura di informazioni sufficienti per i pagamenti comporterà pagamenti non effettuati. Se un partecipante non ha raccolto i propri vini o riscatta l'assegno entro un anno dalla data di pagamento iniziale, i premi persistono.

## 6.2 Premi specifici per Europa e MENA (stagione 1) e Nord America

### 6.2.1 Snapdragon Mobile - Fase Open

La distribuzione avviene per stagione Ladder. \*Tutti i premi sono elencati in USD e soggetti ai tassi di cambio.

Posizione	Premio
1	1.750 \$
2	1.250 \$
3	750 \$
4	500 \$
5°	300 \$
6°	200 \$
7°	150 \$
8°	100 \$

### 6.2.2 Snapdragon Mobile Challenge

\*Tutti i premi sono elencati in USD e soggetti ai tassi di cambio.

Luogo	Premio
1	20.000 \$
2	10.000 \$
3	7.500 \$
4	5.000 \$
5	3.000 \$
sesta	2.000 \$
7	1.500 \$
8	1.000 \$

## 6.3 Premi specifici per Europa e MENA - Stagione 2

La distribuzione avviene per finali Open. \*Tutti i premi sono elencati in USD e soggetti ai tassi di cambio.

Posizionamento	Premio
1	2000 \$
2	1.000 \$
3	500 \$
4	500 \$
5	250 \$
sesta	250 \$
7	250 \$
8	250 \$

## 7 Regole di gioco specifiche

### 7.1 Versione del gioco

Per partecipare ai tornei ospitati da ESL, tutti i giocatori devono installare la versione più recente del gioco. Prima di avviare il gioco, gli aggiornamenti devono essere installati.

### 7.2 Patch

Le partite saranno giocate sulla patch disponibile sui server live al momento della partita.

### 7.3 Livello dei clan

Le squadre possono partecipare con clan di qualsiasi livello.

### 7.4 Livello municipio

I giocatori devono utilizzare un account con il livello di municipio più alto disponibile su server live al momento di una partita. I giocatori con un livello di municipio inferiore a quello più alto potrebbero non essere ammessi a partecipare.

### 7.5 Livello truppe

I giocatori possono utilizzare truppe del livello più alto o inferiore.

### 7.6 Limitazioni alle truppe

- Le truppe dell'evento e le truppe temporanee possono essere utilizzate senza limitazioni in Snapdragon Pro Series fino a diversa comunicazione emessa dagli organizzatori del torneo.
- Le super truppe possono essere utilizzate senza limitazioni in Snapdragon Pro Series fino a diversa comunicazione emessa dagli organizzatori del torneo.
- I salvataggi e gli oggetti magici all'interno del gioco possono essere usati in tutto Snapdragon Pro Series fino a diversa comunicazione emessa dagli organizzatori del torneo.

### 7.7 Limitazioni all'attacco

Ogni giocatore può usare solo 1 attacco. Valido in tutte le fasi del torneo.

### 7.8 Membri dei clan

#### 7.8.1 Snapdragon Mobile Open

Oltre a membri di altre squadre che partecipano a Snapdragon Pro Series, chiunque risulti idoneo può partecipare al gioco. È responsabilità del capitano della squadra selezionare i membri corretti per la guerra amichevole. Il mancato adempimento a tali obblighi comporta una sconfitta a tavolino.

#### 7.8.2 Fase Snapdragon Mobile Challenge

Solo i 7 giocatori che facciano parte della stessa squadra di gioco ESL Play e siano stati confermati dal capitano della squadra possono fare parte del clan e partecipare alla guerra amichevole. I clan devono essere impostati su Solo invito con il livello di municipio più basso e il requisito del trofeo.

### 7.9 Log di guerra

La responsabilità di impostare il proprio log di guerra come Pubblico è responsabilità della squadra.

### 7.10 Limitazioni alla guerra

Ogni squadra è responsabile di non essere coinvolta in nessuna altra guerra mentre tenta di iniziare una guerra amichevole. L'impossibilità a essere sfidati poiché impegnati in una guerra diversa comporterà una sconfitta a tavolino.

La limitazione alla guerra è applicata ai giocatori individualmente, quindi è necessario accertarsi che tutti i propri giocatori siano disponibili, o non si risulterà disponibili per la guerra amichevole.

## 7.11 Inviti alla guerra

Durante le fasi Open, la squadra sulla sinistra della pagina dedicata alla partita dovrà ospitare una partita e inviare un invito a una guerra amichevole 5v5 alla squadra avversaria.

L'invito deve essere inviato con le seguenti impostazioni:

- Tempo di preparazione: 5 minuti
- Tempo di battaglia: 30 minuti
- Numero di attacchi: 1

Per le partite trasmesse live, un membro degli organizzatori del torneo contatterà le squadre coinvolte per avviare le guerre all'interno del clan. L'avvio di una guerra trasmessa senza l'approvazione degli organizzatori del torneo sarà oggetto di sanzioni.

## 7.12 Preparativi e durata della guerra

### 7.12.1 Partite non trasmesse

Le partite non trasmesse sono da giocare con un periodo di preparazione di 5 minuti e un periodo di battaglia di 30 minuti.

### 7.12.2 Partite trasmesse

Le partite non trasmesse sono da giocare con un periodo di preparazione di 5 minuti e un periodo di battaglia di 45 minuti.

## 7.13 Tempi di attacco

I tempi di attacco si applicano solo alle partite trasmesse. I primi attacchi sono determinati sulla base del ranking delle squadre (vedi 3.11. Teste di serie).

I tempi di attacco servono come guida e i giocatori saranno informati dagli organizzatori del torneo su quando avviano i loro attacchi.

Calendario degli ordini di attacco		
Attacco	Tempo di guerra restante	Squadra - Attaccante
1	37 minuti 0 secondi	Squadra con posizionamento inferiore - Giocatore 1
2	33 minuti 0 secondi	Squadra con posizionamento superiore - Giocatore 1
3	29 minuti 0 secondi	Squadra con posizionamento inferiore - Giocatore 2
4	25 minuti 0 secondi	Squadra con posizionamento superiore - Giocatore 2
5	21 minuti 0 secondi	Squadra con posizionamento inferiore - Giocatore 3
6	17 minuti 0 secondi	Squadra con posizionamento superiore - Giocatore 3
7	13 minuti 0 secondi	Squadra con posizionamento inferiore - Giocatore 4
8	09 minuti 0 secondi	Squadra con posizionamento superiore - Giocatore 4
9	05 minuti 0 secondi	Squadra con posizionamento inferiore - Giocatore 5
10	01 minuti 0 secondi	Squadra con posizionamento superiore - Giocatore 5

## 7.14 Ordine di attacco

Nel corso della trasmissione delle partite, è obbligatorio che le squadre forniscano agli organizzatori del torneo un elenco dell'ordine di attacco dei giocatori nella guerra. L'elenco deve essere fornito entro i primi 5 minuti della guerra (ovvero, quando mancano 40 minuti di tempo).

## 7.15 Spareggio

### 7.15.1 Spareggio partita

In caso di parità durante qualsiasi partita di Snapdragon Pro Series, la classifica sarà stabilita alla luce di:

1. Percentuale totale di distruzione (fino a 2 decimali)
2. Durata media dell'attacco più veloce (fino a 2 decimali)
3. Maggior numero di attacchi a 3 stelle
4. Tempo di attacco più veloce

## 7.15.2 Spareggio per i piazzamenti

Nel caso in cui, in qualsiasi momento, le squadre siano in parità per la qualificazione o la premiazione, o nei casi in cui il piazzamento deve essere determinato in una fascia in cui le squadre sono eliminate allo stesso punto (cioè 3°/4° posto, 5°-8° posto) il posizionamento finale delle squadre sarà determinato da quanto segue:

1. Risultati degli abbinamenti testa a testa
2. Numero di vittorie totali nella fase
3. Totale di stelle ottenute in tutte le partite della fase
4. Percentuale totale di distruzione della fase (fino a 2 decimali)
5. Numero maggiore di attacchi 3 stelle nella fase

## 7.16 Risultati

Entrambe le squadre sono responsabili dell'inserimento dei punteggi e l'accuratezza dei punteggi inseriti all'interno di ESL Play. Al termine della partita, entrambe le squadre devono effettuare un'acquisizione della schermata indicante il risultato corretto e procedere al suo caricamento sul sito ESL Play. In caso di conflitto con il risultato della partita, aprire un ticket di protesta. Entrambi i giocatori possono essere squalificati qualora non sussistano prove sufficienti per dichiarare un vincitore.

## 7.17 Disconnessione / Perdere la connessione al server

### 7.17.1 Disconnessione prima dell'inizio dell'attacco

Nel caso in cui un giocatore si disconnetta prima dell'inizio dell'attacco, il prossimo giocatore in linea in base all'ordine di attacco, dovrebbe iniziare l'attacco.

Il giocatore disconnesso può iniziare il suo attacco nel prossimo slot di attacco della sua squadra, non appena la sua connessione è stabile.

Se la sua connessione non si stabilizza fino alla fine della guerra, allora l'attacco sarà contato come un attacco a zero (0) stelle e zero (0) percento. Non è possibile ripetere l'attacco.

### 7.17.2 Disconnessione dopo l'inizio dell'attacco

Nel caso in cui un giocatore si disconnetta dopo l'inizio dell'attacco quest'ultimo non viene registrato sul server, l'attacco sarà contato come un attacco a zero (0) stelle e zero (0) percento. Non è possibile ripetere l'attacco.

Nel caso in cui un giocatore si disconnetta dopo che l'attacco è iniziato e l'attacco viene registrato sul server, l'attacco sarà conteggiato così come registrato sul server. Non è possibile ripetere l'attacco.

## 8 Condotta dei giocatori

### 8.1 Integrità durante le competizioni

I giocatori sono tenuti a mantenere sempre un comportamento irreprensibile. Le condotte scorrette includono, ma non si limitano a: hacking, exploiting, frodi o disconnessioni volontarie. Il comportamento dei giocatori dovrà essere improntato ai valori dello sport e al fair play. Gli organizzatori del torneo sono gli unici a poter decidere in merito a tali violazioni.

### 8.2 Conformità

I giocatori sono tenuti a seguire sempre le istruzioni degli organizzatori del torneo.

### 8.3 Condivisione dell'account

Tutti i giocatori devono utilizzare i propri account. La condivisione dell'account è proibita e comporta l'esclusione dell'account condiviso in qualsiasi fase del torneo.

### 8.4 Dispositivi

Per tutte le fasi del torneo, i giocatori devono giocare su un dispositivo mobile (smartphone o tablet). Gli emulatori o qualsiasi software che modifica il gioco da giocare tramite PC o altri dispositivi non autorizzati sono vietati. I giocatori che utilizzano tali software dovranno affrontare una penalità.

## 8.5 Software e hardware

Avvalersi di qualsiasi software o hardware per ottenere benefici che non sono altrimenti disponibili nel gioco è proibito e comporta l'irrogazione di sanzioni. Tra gli esempi rientra qualsiasi software di terze parti (applicazioni non approvate in grado di manipolare il gioco), giocare su server privati o sferrare attacchi cross-site scripting.

## 8.6 Preparazione del gioco

Per partecipare a Snapdragon Pro Series è richiesto hardware stabile e una connessione a Internet. Prima dell'inizio della competizione, i giocatori garantiscono che i propri dispositivi e la propria connessione sono adeguati a tali requisiti.

## 8.7 Problemi tecnici

I giocatori sono responsabili dei propri problemi tecnici, inclusi hardware, software e/o problemi a internet. Non sarà possibile riavviare alcuna partita a causa dei suddetti problemi; pertanto, le partite verranno giocate in ogni caso.

## 8.8 Comunicazione vocale

Per ogni giocatore che partecipa alle partite trasmesse, è obbligatorio unirsi al server Discord di Snapdragon Pro Series e al canale vocale Discord dedicato della squadra per le comunicazioni con squadra e organizzatori del torneo.

Oltre ai cinque (5) giocatori partecipanti e agli organizzatori del torneo, sono ammessi anche i due (2) sostituti delle squadre.

## 8.9 Telecamera dei giocatori

Sia nelle finali Open che nella fase Challenge, è obbligatorio per ogni giocatore avere un dispositivo dotato di telecamera che gli permetta di apparire in diretta nelle partite trasmesse online.

Nel caso in cui un giocatore sia sprovvisto di tali dispositivi, è tenuto a comunicarlo agli organizzatori del torneo. Gli organizzatori del torneo possono inviare al giocatore un dispositivo; in caso di impossibilità, verrà utilizzata la foto del giocatore.

Gli organizzatori del torneo si riservano il diritto di non mostrare le immagini delle telecamere dei giocatori nelle trasmissioni in diretta nel caso in cui appaia o venga mostrato qualcosa che non rispetti le linee guida oppure la qualità del feed non raggiunga lo standard minimo.

## 9 Norme sugli eventi

### 9.1 Attrezzature

ESL fornisce sempre dispositivi mobili. A seconda della disciplina e della fase del torneo, possono essere fornite altresì delle cuffie antirumore.

### 9.2 Abbigliamento

I giocatori e le squadre devono assicurarsi che siano tutti in un abbigliamento di squadre di colore uguale, ordinato e pulito (per es. short o infradito non consentiti). È proibito qualsiasi abbigliamento. Per violazioni minori delle suddette regole verranno comminate sanzioni pari ad almeno 250 \$; tuttavia, in caso di infrazioni di entità maggiore (quali, ad esempio, contenuti offensivi, abbigliamento uguale a quello di una squadra avversaria, ecc.), i giocatori non potranno iniziare le rispettive partite prima che le problematiche legate al vestiario non siano state risolte. Se possibile e ritenuto appropriato dall'amministrazione, sESL fornirà capi idonei ai partecipanti che non sono trattati in base alla norma. Il costo di fornitura dei capi verrà sottratto dalla somma dei premi pagati ai partecipanti.

Qualsivoglia ritardo provocato da un cambio di abbigliamento sarà considerato a carico dei giocatori e penalizzato secondo le regole relative alla puntualità.

## 9.3 Amministratori

Le istruzioni degli organizzatori devono sempre essere rispettate e seguite. La mancata osservanza di tali istruzioni può comportare l'assegnazione di punti di penalità.

## 9.4 Spara al giocatore e al torneo

I recap giocatori e torneo sono documenti che vengono inviati ai partecipanti per e-mail prima del torneo stesso: costituiscono delle estensioni del regolamento per un evento offline specifico e possiedono un carattere parimenti vincolante.

## 9.5 Checklist tecnica

Dopo aver completato il processo di configurazione, il giocatore sarà chiamato ad apporre la propria firma sulla checklist tecnica degli amministratori ESL. Questo processo esiste per garantire l'integrità del sistema utilizzato per competere prima dell'inizio della partita. Le pause tecniche causate da problemi che sarebbero stati rilevati se la lista di controllo era stata corretta, saranno punite con una (1) penalità minore. Attraverso l'apposizione della propria firma sul presente documento, i partecipanti confermano di essere pronti ad avviare la partita come previsto. Ai partecipanti può essere fatto obbligo di iniziare la partita anche qualora non abbiano completato correttamente tale procedura.

## 9.6 Obblighi di Media

Qualora ESL stabilisca che uno o più giocatori debbano prendere parte a interviste (brevi interviste pre o post partita e/o interviste di durata maggiore), così come a conferenze stampa o sessioni di autografi, fotografiche o video, i giocatori non possono esprimere alcun diniego alla partecipazione alle suddette procedure. La maggior parte degli eventi comprende una giornata dedicata ai media obbligatoria, durante la quale i giocatori potranno essere fotografati, filmati e intervistati da ESL per la presentazione del relativo evento.

I partecipanti riceveranno un programma di supporto prima per essere informati sulla natura, la durata e l'aggiornamento delle attività di questo genere che comportano più di 5 minuti.

### 9.6.1 Mancato assolvimento di obblighi verso i media

Il mancato rispetto dei media o degli obblighi equivalenti comporterà sanzioni monetarie. La loro gamma dipende dai dettagli. Le seguenti penalità sono punizioni standard per i casi più comuni:

- Mancata presentazione conforme e in orario alla giornata dedicata ai media: 4.000 \$ + 5% del montepremi
- Apparizione incompleta o in ritardo a una sessione di autografi:
  - 1-30% dello schieramento mancante: 600 \$ + 0,75% del montepremi
  - 31-50% dello schieramento mancante: 800 \$ + 1% del montepremi
  - 51-70% dello schieramento mancante: 1.000 \$ + 1,25% del montepremi
  - 71-99% dello schieramento mancante: 1.200 \$ + 1,5% del montepremi
  - 100% dello schieramento mancante: 2.000 \$ + 2,5% del montepremi
- Apparizione incompleta o in ritardo a una conferenza stampa:
  - 1-30% dello schieramento mancante: 360 \$ + 0,45% del montepremi
  - 31-50% dello schieramento mancante: 480 \$ + 0,6% del montepremi
  - 51-70% dello schieramento mancante: 600 \$ + 0,75% del montepremi
  - 71-99% dello schieramento mancante: 720 \$ + 0,9% del montepremi
  - 100% dello schieramento mancante: 1.200 \$ + 1,5% del montepremi

Le sanzioni possono essere ridotte qualora il partecipante si presenti in ritardo ma pur sempre in tempo utile per la creazione del contenuto richiesto, ovvero sia altrimenti possibile svolgere la sessione programmata in maniera soddisfacente. Le penalità possono essere ulteriormente ridotte anche se il partecipante fornisce prove di circostanze attenuanti. Simili decisioni sono a sola discrezione di ESL.

## 9.7 Zone di gioco

### 9.7.1 Cibo, bevande, fumo e comportamenti

Salvo quanto diversamente annunciato, è proibito introdurre e consumare cibo nelle aree dei tornei. È severamente vietato fumare o vapori. I giocatori possono avere delle bevande, ma solo in coppe o bottiglie fornite da ESL, e solo sotto la tabella, se non diversamente specificato. Sono vietati il rumore ad alta velocità e la lingua offensivo. I partecipanti devono seguire le regole dell'hotel o della struttura che li ospita durante la permanenza nelle aree di allenamento.

Qualsiasi violazione può essere punita con penalità.

### 9.7.2 Supporti rimovibili

È severamente vietato collegare oggetti rimovibili ai dispositivi del torneo o utilizzarli senza il previo esame e approvazione da parte degli organizzatori del torneo.

### 9.7.3 Apparecchi fotografici o simili

I partecipanti non sono autorizzati a portare con sé dispositivi elettronici, videocamere o dispositivi analoghi nell'area di gioco, a meno che non abbiano ottenuto il consenso dei giudici di gara. Tali dispositivi devono essere consegnati ai funzionari dei tornei prima di iniziare a farlo prima della prima partita. I telefoni personali potrebbero altresì essere soggetti allo stesso regime di raccolta preventiva.

I Partecipanti non sono autorizzati a prendere foto e/o a effettuare registrazioni in fase e durante le cerimonie di apertura, a meno che ESL non sia altrimenti autorizzato da ESL.

Le versioni della carta di documenti per scopi tattici sono ammesse in taglie e numeri ragionevoli (per esempio, un portatile).

### 9.7.4 Oggetti non utilizzati

Gli oggetti non immediatamente necessari (ad esempio, capi di abbigliamento non utilizzati, borse ecc.) devono essere riposti a parte come indicato da ESL.

### 9.7.5 Utilizzo dei dispositivi

Tutti i dispositivi forniti da ESL devono essere utilizzati esclusivamente agli scopi del torneo. L'utilizzo non autorizzato dei dispositivi (navigazione sui social media, ecc.) comporterà (1) un punto di penalità minore.

## 9.8 Foto e altri diritti sui media

Partecipando, tutti i giocatori e altri membri della squadra concedono all'ESL il diritto di usare qualsiasi materiale fotografico, audio o video sul loro sito web o per qualsiasi altro scopo promozionale.

Inoltre, ogni giocatore deve firmare due copie del modulo di liberatoria che riceveranno prima per leggere e firmare prima che inizi la prima partita.

## 9.9 Cerimonia dei vincitori

I Partecipanti devono rimanere nell'area del torneo per la cerimonia dei vincitori dopo la Grand Final.

## 9.10 Aree di ESL

Sono ammesse solo attività di marketing autorizzate da ESL in aree di ESL (per esempio aree di tornei, sale pratiche, camere dell'hotel, ecc.).

## 10 Violazione delle regole, punizioni e ESIC

ESL e i suoi tornei sono parte integrante di ESIC, della Commissione di Integrity Commission. Ciò significa che tutte le regole e i regolamenti dell'ESIC si applicano a tutti i tornei di ESL. Quanto sopra è consultabile all'indirizzo <https://esic.gg/>.

I seguenti sotto-paragrafi sono volti a illustrare le tipologie di oggetti e comportamenti proibiti. Per maggiori informazioni, visitare il sito web di ESIC.

## 10.1 Codice di condotta

Ogni partecipante deve comportarsi nei confronti dei rappresentanti dell'ESL, della stampa, degli spettatori, dei partner e degli altri giocatori. I partecipanti sono invitati a rappresentare i esporti, eSL e i loro Sponsor. Questo si applica al comportamento del gioco e anche in chat, messaggi, commenti e altri media. Ci aspettiamo che i giocatori si allontanino in base ai seguenti valori:

- **Compassi:** trattando gli altri come trattati.
- **Integrità:** essere onesti, impegnarsi, mantenere il fair-play
- **Rispetto:** mostrare rispetto verso tutti gli altri esseri umani, compresi i compagni di squadra, gli avversari e il personale dell'evento
- **Courti:** essere coraggioso in competizione e in piedi per ciò che è giusto.

I Partecipanti non devono fare in alcun modo molestie o discorsi d'odio. Ciò include, a titolo esemplificativo, i seguenti dati:

- Interazione, comportamento offensivo o abuso verbale legati al sesso, identità e espressione di genere, orientamento sessuale, razza, etnicità, disabilità, aspetto fisico, dimensioni corporali, età o religione.
- Rapimenti o intimidazioni (fisicamente o online).
- Spam, trarranno, hacker o incitamento ai flussi o ai social media.
- Pubblicare o minacciare di pubblicare dati personali di altre persone ("xing").
- L'attenzione sessuale non gradita. Ciò include, a titolo esemplificativo e non gradito, commenti sessuizzati, scherzi e progressi sessuali.
- Advocare o incoraggiare uno dei comportamenti di cui sopra.

Per maggiori informazioni sulle migliori pratiche sportive, consultare il [AnyKey Keystone Code](#). Per maggiori dettagli su regole di condotta e sanzioni, consultare [ESIC Code of Conduct](#).

La violazione del Codice di condotta comporterà punti di penalità. In caso di violazioni ripetute o estreme, le penalità potrebbero includere la disabilitazione o la sospensione da futuri eventi ESL.

## 10.2 Cassa

### 10.2.1 Software di riscaldamento

Qualsiasi utilizzo di software potenzialmente in grado di favorire gioco scorretto è severamente proibito. L'organizzatore del torneo si riserva il diritto di specificare le caratteristiche del gioco scorretto di cui sopra.

### 10.2.2 Abuso di informazioni

La comunicazione durante la partita con persone non coinvolte nella partita è severamente proibita, lo stesso è vero per l'utilizzo di informazioni sul gioco da altre fonti esterne (ad esempio flussi).

### 10.2.3 Punimenti per barare

In caso di rilevamento di pratiche scorrette durante l'evento, i risultati della partita o delle partite in questione saranno annullati. Il giocatore sarà squalificato, perde il suo denaro premio e verrà bandito da tutte le gare di ESL per una durata di solito di 5 anni. Questa durata può essere inferiore, se sono presenti fattori di mitigazione significativi, ma anche superiore, se sussistono circostanze aggravanti.

Nei tornei a squadre, la squadra viene squalificata dall'evento ESL nel quale si sono verificate le pratiche scorrette.

### 10.2.4 Metodi per rilevare la frode

ESL si riserva il diritto di utilizzare metodi diversi per ispezionare i partecipanti e le loro attrezzature, con o senza informazioni precedenti.

## 10.3 Disegno

### 10.3.1 Rifiuta di essere testato

Il rifiuto da sottoporre a test è considerato doping. Le punizioni saranno uguali a quelle dei casi gravi di abuso di sostanze.

### 10.3.2 Elenco di sostanze e metodi vietati

L'elenco delle sostanze e dei metodi vietati creati dall'Esports Integrity Commission (ESIC) è valido anche per i tornei ESL. L'elenco si trova qui:

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

Qualsiasi uso non sanzionato di queste sostanze è considerato doping.

### 10.3.3 Medicazione prescolare

Se i giocatori hanno una prescrizione attiva per una sostanza sulla lista WAA, essi devono inviare una prova all'amministrazione del torneo prima del primo giorno del torneo (termine in ora locale). Possono essere soggetti a un test dopante, ma non saranno presi in considerazione i risultati positivi della sostanza stabilita.

### 10.3.4 Punizioni per il doping

I casi di doping saranno puniti con un avvertimento ed eventualmente per penalità di modesta entità per il partecipante.

Casi gravi (ad esempio l'uso di sostanze che contengono sostanze che migliorano le prestazioni, come Adderall) saranno puniti con l'annullamento dei risultati ottenuti nell'ambito dell'influenza della sostanza, la sospensione di uno a due (1-2) anni, la perdita del denaro premio vinto e la squalifica del partecipante.

Se un giocatore è colpevole di un caso grave di doping solo dopo che l'ultima partita del torneo è già stata superata per almeno 24 ore, il giocatore riceverà ancora un divieto, ma il risultato del torneo rimarrà in vigore e non ci sono conseguenze per la squadra. I casi di lieve entità non saranno puniti, dopodiché.

## 10.4 Uso di alcool o sostanze psicoattive

Disputare una partita online od offline sotto l'effetto di alcool o di altre sostanze psicoattive, anche se non elencate tra le sostanze punibili in base all'articolo 10.3.2 è severamente vietato e può essere causa di cospicui sanzionamenti. Il consumo moderato di alcool da parte dei partecipanti al di fuori delle ore di partecipazione attiva al torneo è consentito, purché non in conflitto con la legislazione locale o nazionale.

## 10.5 Citazione

Nessun giocatore, manager della squadra, personale o direzione di partecipare a organizzazioni possono essere coinvolte nelle scommesse o sul gioco d'azzardo, associando i beta o i giocatori o fornisci qualsiasi informazione che possa aiutare le scommesse o il gioco d'azzardo, direttamente o indirettamente, per una delle partite ESL o il torneo in generale. Qualsiasi scommessa o gioco d'azzardo contro le partite della propria organizzazione comporterà l'eliminazione immediata dell'organizzazione e l'esclusione pari ad almeno un anno da tutti i tornei ESL per tutte le persone coinvolte. Ogni altra violazione sarà penalizzata a esclusiva discrezione della direzione del torneo.

## 10.6 Gestione della concorrenza

Offrire denaro o benefit, ovvero rivolgere minacce o esercitare pressioni nei confronti di chiunque abbia connessioni con ESL con il proposito di influenzare il risultato di una partita è considerato una manipolazione della concorrenza. Il più comune esempio offre il tuo denaro avversario per permetterti di vincere.

### 10.6.1 Punizioni per la manipolazione della concorrenza

Quando un tentativo di manipolazione della concorrenza viene scoperto da ESL, i risultati delle partite in questione vengono annullati. Il giocatore sarà squalificato, perde il suo denaro premio e verrà bandito da tutte le gare di ESL per una durata compresa tra uno e due anni (1-2) anni. È possibile un'ammenda monetaria.

Nei tornei a squadre, la squadra viene squalificata dall'evento ESL nel quale si è verificato il tentativo.

## 10.7 Risoluzione delle partite

L'utilizzo di qualsiasi mezzo per manipolare il risultato di una partita per scopi che esulino dall'ambito sportivo del torneo in questione viene considerato alterazione dei risultati. Un esempio comune consiste nel perdere intenzionalmente una partita per alterare una scommessa sulla stessa.

### 10.7.1 Punimenti per la fissazione delle partite

Quando ESL determina un caso di alterazione dei risultati, i risultati della partita o delle partite in questione vengono annullati. Il giocatore sarà squalificato, perde il suo denaro premio e verrà bandito da tutte le gare di ESL per una durata di solito di 5 anni. Questa durata può essere inferiore, se sono presenti fattori di mitigazione significativi, ma anche superiore, se sussistono circostanze aggravanti. Inoltre, al giocatore può essere comminata una sanzione pecuniaria.

## 10.8 Limitazioni al rilascio di punizioni

Le penalità possono essere rilasciate per un periodo di tempo limitato dopo l'avvenuta punizione. In caso di fissazione e fissazione delle partite, questa durata è impostata a 10 anni. Per le frazioni come la chiamata, il faunking, i dati personali di carattere legale (nome, età, nazionalità, residenza, ...), la durata è fissata a 5 anni. Le infrazioni più piccole possono scadere prima.

## 10.9 Distributore o divieti di ESIC

ESL si riserva il diritto di rifiutare che giocatori esclusi in maniera permanente dall'editore dei giochi prendano parte a tornei ESL.

I divieti di ESIC vengono altresì presi in carico e tradotti in esclusioni da eventi ESL.

## 10.10 Violazione della newsletter

Per un gioco ordinato e piacevole, è essenziale che tutti i giocatori abbiano un atteggiamento sporante e corretto. Violazioni di questa norma saranno punite con una (1) a sei (6) punti di penalità minori. Le offensive più importanti e più comuni sono elencate di seguito. Tuttavia, l'amministrazione può assegnare penalità per non solo tipi di violazione della legge (ad esempio molestie).

### 10.10.1 Comportamento pubblico

In ogni momento, tutti i partecipanti devono astenersi da comportamenti violenti, indesiderabili o negativi nei confronti di chiunque partecipi al torneo a qualsiasi titolo.

Tutti i partecipanti si asterranno, in ogni momento, da qualsiasi azione o azione che porta a chiunque partecipi al torneo in qualsiasi modo disonorevole, offensivo, scandalo o ridicolo o riduca il pubblico le relazioni o il valore commerciale di una parte coinvolta. Ciò include commenti di deroga rivolti all'ESL, ai suoi partner o prodotti in colloqui, dichiarazioni e/o canali di social media.

### 10.10.2 Materiale isolante

Tutti gli insulti proferiti durante gli eventi ESL saranno puniti. Ciò si applica principalmente a insulti durante una partita, ma anche a insulti sul sito web ESL (forum, commenti delle partite, elenchi degli ospiti dei giocatori, ticket di supporto e di protesta, ecc.). Gli insulti diffusi attraverso programmi di messaggistica istantanea, e-mail o altri mezzi di comunicazione saranno puniti qualora riconducibili a ESL in maniera chiara e univoca.

Casi di abuso particolarmente gravi con dichiarazioni radicali o la minaccia di violenza fisica possono portare a sanzioni molto pesanti, tra cui l'esclusione o la squalifica del giocatore.

A seconda della natura e della gravità dell'insulto, la penalità sarà attribuita al giocatore o al team nelle campionati di squadra. Nei tornei a squadre, ai giocatori potrà altresì essere impedito di giocare per una o più settimane.

### 10.10.3 Spam

La pubblicazione eccessiva di messaggi insensati e offensivi è considerata spam da ESL.

La diffusione di spam sul sito web (forum, commenti delle partite, liste degli ospiti dei giocatori, ticket, ticket di protesta, ecc.) sarà punita a seconda della natura e della gravità della violazione.

### 10.10.4 Spara al gioco

Tre (3) punti per penalità minore saranno comminati qualora la funzione di chat del gioco venga utilizzata per infastidire l'avversario, o in generale disturbare l'andamento del gioco. Tutte le funzioni di chat sono ideate per comunicare in modo efficiente con l'avversario e gli amministratori del gioco.

### 10.10.5 Spuntamento o scarico

Ai partecipanti che si rendano autori di azioni in grado di causare il potenziale danneggiamento o degrado di stanze, mobili, attrezzature od oggetti analoghi verrà comminata una sanzione. Tale sanzione sarà basata sui costi da sostenere per ripristinare lo stato originale di luoghi od oggetti, per la gestione degli sforzi necessari a risolvere il problema, per il danneggiamento della reputazione presso terze parti o con il pubblico.

## 10.11 Il comportamento degli sport

Per un gioco ordinato e piacevole, è essenziale che tutti i giocatori mantengano un comportamento sportivo. Le violazioni di carattere più comune e più grave sono elencate di seguito. Tuttavia, gli organizzatori si riservano il diritto di assegnare sanzioni non esplicitamente elencate in casi di comportamento antisportivo.

### 10.11.1 Risultati della partita

Qualora una squadra venga sorpresa a inserire risultati alterati di partite nella pagina dedicata alla partita, ovvero provi in altro modo a falsificare il risultato di una partita, anche falsificando i materiali relativi alla partita, a tale squadra vengono comminati fino a quattro (4) punti di penalità minore. (I materiali relativi alla partita sono tutti i caricamenti, inclusi, a titolo esemplificativo e non esaustivo: screenshot, demo, modelli, eccetera.)

### 10.11.2 Ringer/cher

Qualsiasi giocatore che partecipi a una frode ai danni di un altro giocatore viene bandito per un periodo minimo di 3 partite e subisce un (1) punto di penalità grave per ciascun caso scoperto.

### 10.11.3 Amministratore o giocatori

I tentativi di ingannare giocatori, amministratori o altri relativi a ESL possono essere penalizzati con un (1) a quattro (4) punti di penalità minori.

## 11 Conformità ai termini di servizio

### 11.1 ESL

Attraverso l'iscrizione e la partecipazione, tutti i giocatori dichiarano di accettare i Termini d'uso ESL e l'Informativa sulla privacy ESL.

### 11.2 Supercell

Attraverso l'iscrizione e la partecipazione, tutti i giocatori dichiarano di accettare i Termini di servizio Supercell, le Regole dei tornei Supercell e danno contestuale conferma del buono stato in cui versano i propri account.

## 12 Avviso SUL Diritto D'AUTORE

Tutti i contenuti presenti in questo documento sono di proprietà di ESL Gaming GmbH o che vengono utilizzati con il permesso del proprietario. Distribuzione, duplicazione, alterazione o altro utilizzo non autorizzato del materiale contenuto nel presente documento, incluse, a titolo esemplificativo e non esaustivo, l'immagine, il disegno, il testo, l'immagine o la fotografia del marchio, possono costituire una violazione delle leggi sul copyright e dei marchi depositati e possono essere perseguite in base a una normativa penale e/o civile.

Nessuna parte del contenuto del presente documento può essere riprodotto in alcun modulo o tramite qualsiasi mezzo o tramite qualsiasi mezzo o tramite un sistema di database o recupero, salvo per uso personale, senza le autorizzazioni scritte di ESL Gaming GmbH.

Tutti i contenuti presenti in questo documento sono accurati rispetto alle nostre conoscenze. ESL Gaming GmbH non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori o omissioni. Ci riserviamo il diritto di modificare contenuti e file sul nostro sito (tra cui, a titolo esemplificativo e non esaustivo, eslgaming.com, intelxtremasters.com, esl-one.com e tutti i sottodomini) in qualsiasi momento senza preavviso o notifica.