



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

# **Snapdragon Pro Series**

## **Clash Royale**

## **Classifica**

## 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	7
Gamma di validità	7
Regione	7
Privacy	7
Punizioni	7
Definizioni e portata delle punizioni	7
Pasti penalità di entità minore	7
Pasti penalità	7
Molme monetarie	7
Fan/sospensioni	7
Disqualifica	8
Metodi di punizione aggiuntivi	8
Combinazione di punizioni	8
Punizioni per violazioni ripetute	8
Vizi di League e penalità di punizione al di fuori dell'ESL	8
Partite in tempo reale	8
Discipline	8
Organizzazione dei tornei	8
Generale	9
Requisiti e restrizioni di partecipazione	9
Limitazioni regionali ai partecipanti	9
Paese di residenza/regione	9
<b>Rifiuto di partecipazione</b>	9
Modifiche alle regole	9
Validità delle regole	9
<b>Ulteriori accordi</b>	9
<b>Comunicazione</b>	9
<b>Discorda</b>	9
<b>Riservatezza</b>	9
Dettagli del giocatore	10
Account del gioco	10
Giocare con account di gioco sbagliati	10
Restrizioni dello Sponsor	10
Contenuto maturo	10
Inizia partita	10
Puntualità nelle partite trasmesse	10
Non essere puntuale per una partita trasmessa	10
Partecipanti che non mostrano	10
Procedure di partita	10
Multimediali partita	10
Raggiera le proteste	10
Definizione	10
<b>Regole per le proteste relative alle partite</b>	11
Trasmissione partita	11
Diritti	11
Rinuncia a questi diritti	11

Responsabilità del giocatore	11
Streaming/Verifica della ritrasmissione	11
<b>Interviste</b>	<b>11</b>
<b>Presentazione video</b>	<b>11</b>
Norme sui tornei	<b>12</b>
Modifica del gioco	12
Utilizzo degli ID dei giocatori corretti	12
Modifiche alle partite	12
Osservatori e gatti	12
Spuntamento	12
Allegato	<b>12</b>
Stagione 1	12
Qualificazioni Open #1	12
Apri le finali#1	12
Qualificazioni Open #2	12
Apri finali#2	12
Stagione 1 - Torneo Filter	12
Stagione 2	12
Qualcosa aperta#1	13
Apri le finali#1	13
Qualifiche aperte 2	13
Apri finali#2	13
Formato	<b>13</b>
Apri qualifiche	13
Piazzamenti nelle qualificazioni Open	13
Apri le finali	13
Stagione 1 Torneo del filtro	13
Ricompensa	<b>13</b>
Stagione 1	14
Finali Open Snapdragon Mobile	14
Torneo Filter della stagione 1	14
Stagione 2	14
Finali Open Snapdragon	14
Regole specifiche del Gioco	<b>15</b>
Versione del gioco	15
Patch	15
Arena	15
Livello dell'account	15
Limitazioni all'uso di carte	15
Inviti automatici al match	15
Inviti manuali per le partite	15
Impostazioni di battaglia	16
<b>Risultati</b>	<b>16</b>
<b>Inviti automatici al match</b>	<b>16</b>
<b>Inviti manuali per le partite</b>	<b>16</b>
Pareggio	16

Condotta dei giocatori	<b>16</b>
Integrità Competitive	16
Conformità	16
Condivisione dell'Account	16
Dispositivi	16
Software e Hardware	17
Preparazione del gioco	17
Problemi tecnici	17
Norme sugli eventi	<b>17</b>
Attrezzature	17
Abbigliamento	17
Amministratori	17
Spara al giocatore e al torneo	17
Checklist tecnica	17
Obblighi di Media	18
Obblighi dei media mancanti	18
Zone di gioco	18
Cibo, bevande, fumo e comportamenti	18
Supporti rimovibili	18
Apparecchi fotografici o simili	18
Oggetti non utilizzati	18
Utilizzo dei dispositivi	18
Foto e altri diritti sui media	19
Cerimonia dei vincitori	19
Aree di ESL	19
Violazione delle regole, punizioni e ESIC	<b>19</b>
Codice di condotta	19
Cassa	19
Software di riscaldamento	19
Abuso di informazioni	19
Punimenti per barare	19
Metodi per rilevare la frode	20
Disegno	20
Rifiuta di essere testato	20
Elenco di sostanze e metodi vietati	20
Medicazione prescolare	20
Punizioni per il doping	20
Uso di alcool o sostanze psicoattive	20
Citazione	20
Gestione della concorrenza	20
Punizioni per la manipolazione della concorrenza	21
Risoluzione delle partite	21
Punimenti per la fissazione delle partite	21
Limitazioni al rilascio di punizioni	21
Distributore o divieti di ESIC	21
Violazione della newsletter	21
Comportamento pubblico	21
Materiale isolante	21

Spam	21
Spara al gioco	21
Spuntamento o scarico	22
Il comportamento degli sport	22
Risultati della partita	22
Ringer/cher	22
Amministratore o giocatori	22
Rispetto delle condizioni di servizio	<b>22</b>
ESL	22
Supercell	22
Avviso SUL Diritto D'AUTORE	<b>22</b>

# 1 Definizioni

## 1.1 Gamma di validità

La esfiato è gestito come parte integrante ESL di SELL Gaming GmbH.

Questo è il base legge valida per il evento, i suoi partecipanti e tutte le partite giocate nell'ambito del evento. Con loro partecipare ai partecipanti loro comprendere e accettare tutte le regole.

## 1.2 Regione

Per gli eventi di Snapdragon Pro Series - Clash Royale, la regione Europa e MENA include i seguenti paesi: Albania, Algeria, Andorra, Austria, Bahrain, Belgio, Bosnia-Erzegovina, Bulgaria, Croazia, Cipro, Repubblica Ceca, Danimarca, Egitto, Estonia, Finlandia, Francia, Georgia, Germania, Gibilterra, Grecia, Ungheria, Islanda, Iraq, Irlanda, Israele, Italia, Giordania, Kazakistan, Kuwait, Kirghizistan, Lettonia, Libano, Libia, Liechtenstein, Lituania, Lussemburgo, Malta, Moldavia, Monaco, Montenegro, Marocco, Paesi Bassi, Norvegia, Oman, Territori Palestinesi, Polonia, Portogallo, Qatar, Romania, Arabia Saudita, Serbia, Slovacchia, Slovenia, Spagna, Svezia, Svizzera, Tagikistan, Tunisia, Turchia, Turkmenistan, Ucraina, Emirati Arabi Uniti, Regno Unito, Uzbekistan, Vaticano e Yemen.

## 1.3 Privacy

I dati personali del giocatore saranno raccolti, elaborati e archiviati per la partecipazione, l'organizzazione e 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 tuoi diritti personali, contattate: ESL all'indirizzo <https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

## 1.4 Punizioni

### 1.4.1 Definizioni e portata delle punizioni

Le punizioni vengono fornite per violazioni di regole all'interno del ESL. Possono essere di entità minore o maggiore, consistere in sanzioni pecuniarie, sconfitte a tavolino, sospensioni o squalifica dei giocatori, 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 penalità di entità minore

Punti di penalità minori vengono comminati per incidenti piccola entità, come il mancato caricamento de materiali relativi alla partita richiesti, dichiarazioni sulla partita insufficienti, informazioni insufficienti sull'account di un giocatore o altro materiale correlato, eccetera. Ogni penalità minore detrae l'un per cento (1%) della somma complessiva del montepremi ricevuto dal giocatore nel torneo.

#### 1.4.1.2 Pesti penalità

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 penalità detrae il 10% (10% ) del denaro premio complessivo per tale competizione.

#### 1.4.1.3 Molme monetarie

Le sanzioni pecuniarie sono concesse per mancato adempimento obblighi che non sono direttamente correlati al torneo, come premi/appuntamenti dei media o sessioni programmate per l'interazione dei fan.

#### 1.4.1.4 Fan/sospensioni

Esclusioni o sospensioni vengono comminate per incidenti molto gravi, come frodi o utilizzo di un giocatore non consentito. Possono essere comminate sia a un giocatore sia 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.

#### 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 punizioni descritte in questa legge sono applicabili alla prima volta offensivi. Ripeti offensivi di solito saranno puniti più severamente rispetto a quanto indicato nella sezione appropriata di queste regole, in proporzione alla punizione.

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

Violazione delle regole e penalità di penalità al di fuori di ESL non si applica in genere al ESL, salvo quando la punizione è stata concessa dall'editorer/sviluppatore di qualsiasi titolo dato. Alcune eccezioni possono essere applicate a discrezione della squadra di amministratore.

## 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

I giochi attualmente disponibili in Snapdragon Pro Series sono:

- Clash of Clans
- Brawl Stars
- PUBG Mobile
- Asphalt 9
- Clash Royale
- Free Fire
- Legends of Runeterra
- League of Legends : Wild Rift

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 restrizioni di partecipazione

Per partecipare ai tornei Snapdragon Pro Series Clash Royale, è necessario soddisfare i seguenti requisiti:

- 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 di gioco ESL
- Tutti i giocatori devono superare il controllo del gioco corretto, partecipare a account puliti e seguire la buona pratica sportiva

Se l'utente non soddisfa questi requisiti, si considera non idoneo. Qualora un giocatore non soddisfi tutti i requisiti, tale giocatore perde i diritti relativi alla qualificazione ottenuta e il giocatore qualificatosi in posizione immediatamente successiva ne occupa il posto. Un giocatore può qualificarsi alle finali Open soltanto una volta. Se un giocatore si qualifica per le prime finali Open non può partecipare a ulteriori qualificazioni. Se un giocatore si qualifica per il torneo Filter, può partecipare al secondo split.

#### 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 Restrizioni dello Sponsor

### 2.10.1 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.

## 2.11 Inizia partita

### 2.11.1 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.

### 2.11.2 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.

### 2.11.3 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)

## 2.12 Procedure di partita

### 2.12.1 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.

## 2.13 Raggiera le proteste

### 2.13.1 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.

## 2.13.2 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.

## 2.14 Trasmissione partita

### 2.14.1 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.

### 2.14.2 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).

### 2.14.3 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.

### 2.14.4 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.

## 2.15 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.

## 2.16 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 Modifica del gioco

I giocatori potrebbero non cambiare account/account una volta avviato la loro partecipazione alle serie. Le modifiche agli account senza permesso di gestione dei tornei possono essere penalizzate.

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.

La Tournament Administration si riserva il diritto di apportare modifiche agli account/nomi con o senza preavviso ai giocatori in conformità con le linee guida della serie.

### 3.2 Utilizzo degli ID dei giocatori corretti

Prima o dopo la registrazione, tutti i giocatori devono registrarsi e collegare il loro vero giocatore di gioco come un gameaccount sul proprio account ESL Play. Ogni errore tra i dati registrati e quelli di gioco deve essere approvato dalla tournament Administration tramite un ticket di supporto prima dell'inizio del torneo. Il mancato rispetto della presente regola può comportare la disabilitazione. Dopo essere stati accettati in un torneo, i giocatori non potranno più modificare il proprio ID giocatore.

### 3.3 Modifiche alle partite

L'ESL può, a propria esclusiva discrezione, trasferire la data o l'inizio delle partite. L'ESL informerà tutti i giocatori coinvolti nel più presto possibile.

### 3.4 Osservatori e gatti

Qualora richiesto, i giocatori devono permettere a osservatori e commentatori di entrare a far parte dei propri clan o dell'elenco degli amici.

### 3.5 Spuntamento

La regola sulle teste di serie determina la classifica preliminare di ogni giocatore antecedentemente all'inizio di ogni fase del torneo per l'abbinamento con un altro giocatore. Il semina per tutte le fasi iniziali del candidato sarà randomizzato. La selezione in tutte le fasi successive del torneo sarà determinata in base al piazzamento del giocatore nella classifica attuale. Ad esempio, il giocatore vincente della prima qualificazione riceverà la migliore posizione possibile (1) e l'ultimo giocatore qualificato riceverà invece il numero corrispondente alla posizione peggiore.

## 4 Allegato

### 4.1 Stagione 1

#### 4.1.1 Qualificazioni Open #1

3 settimane di tornei Open, dal 22 aprile all'8 maggio, ogni venerdì e domenica dalle ore 18:00 CEST.

#### 4.1.2 Apri le finali#1

1 giorno di selezione a eliminazione diretta, il 21 maggio, delle ore 18:00 CEST.

#### 4.1.3 Qualificazioni Open #2

3 settimane di tornei Open, dal 20 maggio al 5 giugno, ogni venerdì e domenica dalle ore 18:00 CEST.

#### 4.1.4 Apri finali#2

1 giorno di selezione a eliminazione diretta, il 18 giugno, dalle ore 18:00 CEST.

#### 4.1.5 Stagione 1 - Torneo Filter

1 giorno di selezione a eliminazione diretta, il 25 giugno, dalle ore 18:00 CEST.

## 4.2 Stagione 2

### 4.2.1 Qualcosa aperta#1

3 settimane di tornei Open, dal 7 ottobre al 23 ottobre, ogni venerdì e domenica dalle ore 18:00 CEST.

### 4.2.2 Apri le finali#1

1 giorno di selezione a eliminazione diretta, il 12 novembre, dalle ore 18:00 CET.

### 4.2.3 Qualifiche aperte 2

3 settimane di tornei Open, dall'11 novembre al 27 novembre, ogni venerdì e domenica dalle ore 18:00 CET.

### 4.2.4 Apri finali#2

1 giorno di selezione a eliminazione diretta, il 3 dicembre, dalle ore 18:00 CET.

## 5 Formato

### 5.1 Apri qualifiche

I giocatori potranno competere in 2 split separati. Ogni split durerà 3 settimane; durante ogni settimana avranno luogo 2 tornei. Il vincitore di ogni torneo si qualificherà automaticamente per le finali Open degli split e i 15 giocatori riceveranno punti in base ai propri piazzamenti. I 10 giocatori con il maggior numero di punti ottenuti nello split si qualificheranno anche per le finali Open.

I tornei permetteranno a 6 giocatori di qualificarsi direttamente alle finali Open, mentre ulteriori 10 giocatori si qualificheranno in base ai punti ottenuti durante lo split.

#### 5.1.1 Piazzamenti nelle qualificazioni Open

Posizionamento	Riconoscimento
1	Si qualifica automaticamente alle finali Open
2	45 punti
3°-4°	25 punti
5°-8°	10 punti
9°-16°	5 punti

### 5.2 Apri le finali

i 16 giocatori qualificati tramite le qualificazioni Open competeranno in una selezione a eliminazione diretta. La staffa si gioca in un giorno.

Nella stagione 1, i quattro giocatori di ciascuna finale Open proseguiranno con il torneo Filter.

Nella stagione 2 non ci sarà alcun torneo Filter, ogni split terminerà con le finali Open.

### 5.3 Stagione 1 Torneo del filtro

Nella stagione 1, gli 8 giocatori qualificati dalle finali Open competeranno in una selezione a eliminazione diretta. La staffa si gioca in un giorno.

Nella stagione 1, il vincitore del torneo Filter riceverà un Golden Ticket per la Clash Royale League 2022.

## 6 Ricompensa

### 6.1 Stagione 1

#### 6.1.1 Finali Open Snapdragon Mobile

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

Posizionamento	Premio
1	9000 \$
2	4000 \$
3d-4th	2000 \$
5-8°	1.000 \$
9-16	500 \$

#### 6.1.2 Torneo Filter della stagione 1

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

Posizionamento	Premio
1	4000 \$ + Golden Ticket per CRL 2022
2	2000 \$
3d-4th	1.000 \$
5-8°	500 \$

### 6.2 Stagione 2

#### 6.2.1 Finali Open Snapdragon

La distribuzione è suddivisa. \*Tutti i premi sono elencati in USD e soggetti a tassi di cambio di valuta.

Posizionamento	Premio
1	2000 \$
2	1.000 \$
3d-4th	500 \$
5-8°	250 \$

## 7 Regole specifiche del Gioco

### 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

Qui troverai tutte le partite disponibili sui server live al momento della partita.

### 7.3 Arena

Durante i tornei può essere usata qualsiasi arena.

### 7.4 Livello dell'account

I giocatori possono partecipare con account di qualsiasi livello.

### 7.5 Limitazioni all'uso di carte

Tutte le carte, incluse carte evento e carte temporanee, possono essere utilizzate senza limitazioni in Snapdragon Pro Series fino a diversa comunicazione emessa dagli organizzatori del torneo.

### 7.6 Inviti automatici al match

L'integrazione di gioco è responsabile dell'invio di inviti nel gioco per i giocatori e le loro partite.

- Se l'invito non viene accettato da nessuno dei due giocatori entro 5 minuti, verrà inviato un nuovo invito
- Se il nuovo invito non viene accettato da nessuno dei due giocatori, allora lo stato della partita cambierà automaticamente in exception.
  - Se il tuo match è in stato di exception, apri un Protest Ticket per ottenere aiuto dagli amministratori del torneo.
- Il giocatore che rifiuta o non accetta l'invito due volte riceverà una sconfitta a tavolino per quella specifica partita.

Attenzione, se la tua partita ha un Protest Ticket aperto allora gli inviti in-game non saranno inviati automaticamente. In questo caso la tua partita deve essere giocata manualmente.

### 7.7 Inviti manuali per le partite

Se l'integrazione di gioco non funziona o viene aperto un Protest Ticket, dovrete invitarvi a vicenda manualmente.

Il giocatore sulla sinistra della pagina del match deve ospitare una partita e invitare il proprio avversario ad una battaglia amichevole 1v1.

- Il giocatore sul lato sinistro della pagina dedicata alla partita crea la prima richiesta di battaglia amichevole
- Il giocatore sul lato destro della pagina dedicata alla partita crea la seconda richiesta di battaglia amichevole
- Il giocatore sul lato sinistro della pagina dedicata alla partita crea la terza richiesta di battaglia amichevole (se necessario)

Ci sono due modi per inviare inviti per una battaglia amichevole:

- Unitevi o siate nello stesso clan
- Aggiungetevi agli amici
  - Puoi trovare il tag Clash Royale del tuo avversario nella pagina del match

## 7.8 Impostazioni di battaglia

- Modalità: Friendly Battle
- Formato: Duels
- Best of Three (Bo3)
- Nelle partite Bo3 i giocatori non possono utilizzare carte già utilizzate
  - Per ogni partita deve essere utilizzato un mazzo unico
  - Se un giocatore utilizza una carta già usata, la partita sarà persa e l'avversario riceverà una vittoria a tavolino
- Arena: Qualsiasi
- Durata della partita: 3 minuti
- Ordine fisso del mazzo: no

## 7.9 Risultati

### 7.9.1 Inviti automatici al match

I risultati della partita saranno riportati automaticamente dall'integrazione del gioco. Nel caso in cui riscontri delle incongruenze con il risultato riportato dall'integrazione di gioco, apri un Protest Ticket.

### 7.9.2 Inviti manuali per le partite

Entrambi i giocatori sono responsabili dell'inserimento dei punteggi e dell'accuratezza dei punteggi inseriti all'interno di ESL Play. Al termine della partita, entrambi i giocatori devono effettuare un'acquisizione della schermata indicante il risultato corretto e procedere al suo caricamento sul sito ESL Play. Se hai un conflitto con il risultato della partita, apri un ticket di protesta. I giocatori possono essere squalificati se non ci sono sufficienti prove per dichiarare il vincitore.

## 7.10 Pareggio

Durante le partite al meglio delle tre (Bo3), la partita che finisce con un pareggio non sarà presa in considerazione.

I giocatori possono usare il mazzo o le carte della partita finita in pareggio in ulteriori partite al meglio di tre (Bo3).

## 8 Condotta dei giocatori

### 8.1 Integrità Competitive

Ci si aspetta che i giocatori comportino sempre il loro meglio. 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. La Tournament Administration conserva la sola sentenza delle violazioni di queste regole.

### 8.2 Conformità

I giocatori devono seguire le istruzioni della Tournament Administration.

### 8.3 Condivisione dell'Account

Tutti i giocatori devono utilizzare i propri account. La condivisione dell'account è proibita e comporterà il divieto di un account in tutte le fasi del torneo.

### 8.4 Dispositivi

Per tutte le fasi della competizione, 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

L'utilizzo di qualsiasi software o hardware per ottenere vantaggi che non siano altrimenti disponibili nel gioco è proibito e saranno penalizzati. Tra gli esempi rientrano, a titolo esemplificativo e non esaustivo, software di terze parti (app non approvate che manipolano gameplay), giocando su server privati, attacchi scripted.

## 8.6 Preparazione del gioco

Per partecipare al Snapdragon Pro Series è richiesto l'hardware stabile e la connessione a internet.

I giocatori garantiscono che i loro dispositivi e la loro connessione siano adeguati prima che inizi la competizione.

## 8.7 Problemi tecnici

I giocatori sono responsabili dei propri problemi tecnici, inclusi hardware, software e/o problemi a internet. I match non saranno rinegoziati a causa di problemi tecnici e delle partite.

## 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 devono assicurarsi di indossare tutti abiti della propria organizzazione, pantaloni lunghi e scarpe chiuse (ad esempio, pantaloncini o infradito non sono consentiti). È proibito qualsiasi abbigliamento. Per violazioni minori di tale regola verranno comminate sanzioni di importo minimo pari a 250 \$ e, in casi di particolare gravità (quali, ad esempio, la diffusione di contenuti offensivi o l'utilizzo di abiti di una diversa organizzazione), ai giocatori non sarà consentito iniziare le partite prima che l'abbigliamento sia stato sostituito. Se possibile e ritenuto appropriato dall'amministrazione, sESL fornirà capi idonei ai partecipanti che non sono trattati in base alla norma. Il costo per la fornitura dei capi sostitutivi verrà sottratto dalla somma del montepremi pagato ai partecipanti.

Ogni ritardo causato da un cambiamento di abbigliamento sarà considerato il difetto dei giocatori e penalizzato secondo le regole di puntualità.

### 9.3 Amministratori

Le istruzioni degli amministratori devono sempre essere obedate e seguite. In caso contrario potrebbe comportare penalità.

### 9.4 Spara al giocatore e al torneo

Il giocatore e torneo slip sono documenti che saranno inviati ai partecipanti per posta prima del torneo. Essi sono come proroghe alla legge per un evento offline specifico e equamente vincolante.

### 9.5 Checklist tecnica

Dopo aver completato il processo di configurazione, si disconetterà nella lista di controllo tecnica dell'amministratore 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. Firmando il presente documento, i partecipanti confermano di essere pronti ad avviare la loro partita come previsto. I Partecipanti possono essere obbligati a iniziare la partita anche se non hanno completato correttamente questo processo.

## 9.6 Obblighi di Media

Se ESL stabilisce che uno o più giocatori devono partecipare a colloqui (colloqui brevi o post-partita e/o colloqui più lunghi), una conferenza stampa o un'autografa, fotografare o video, che i giocatori non possono negare a questo punto e devono partecipare. La maggior parte degli eventi avrà un giorno di media obbligatorio, dove saranno fotografati, filmati e intervistati i partecipanti ESL per la presentazione di eventi.

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 Obblighi dei media mancanti

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:

- Non è stato aggiornato e aggiornato per il medio: 4000 \$ + 5% dei vincitori di denaro premio
- Per una sessione di firma, appare incompleto o troppo tardi
  - 1-30% della cattiva operazione: 600 \$ + 0,75% dei vincitori di denaro premio
  - 31-50% della cattiva operazione: 800 \$ + 1% dei vincitori di denaro premio
  - 51-70% della cattiva operazione: 1.000 \$ + 1,25% dei vincitori di denaro premio
  - 71-99% della cattiva operazione: 1200 \$ + 1,5% dei vincitori di denaro premio
  - 100% della cattiva operazione: 2000 \$ + 2,5% dei vincitori di denaro premio
- Per una conferenza stampa, appare inefficace o troppo tardi
  - 1-30% della cattiva operazione: 360 \$ + 0,45% dei vincitori di denaro premio
  - 31-50% della cattiva operazione: 480 \$ + 0,6% dei vincitori di denaro premio
  - 51-70% della cattiva operazione: 600 \$ + 0,75% dei vincitori di denaro premio
  - 71-99% della cattiva operazione: 720 \$ + 0,9% dei vincitori di denaro premio
  - 100% della cattiva operazione: 1200 \$ + 1,5% dei vincitori di denaro premio

Le penalità possono essere ridotte se il partecipante mostra un ritardo ma ancora prima per creare il contenuto richiesto/avere una sessione ragionevole. Le penalità possono essere ulteriormente ridotte anche se il partecipante fornisce prove di circostanze attenuanti. La decisione di ESL da solo.

## 9.7 Zone di gioco

### 9.7.1 Cibo, bevande, fumo e comportamenti

Se nessun altro è stato annunciato, è proibito portare o mangiare 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. Partecipanti deve seguir le regole dell'hotel o delle località mentre si trova nelle aree di gioco. 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, videocamere o dispositivi simili nell'area di gioco, a meno che non sia consentito da funzionari dei tornei. Tali dispositivi devono essere consegnati ai funzionari dei tornei prima di iniziare a farlo prima della prima partita. Telefoni personali potrebbe essere raccolto anche prima.

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 che non sono immediatamente necessari (per esempio, capi di abbigliamento che non sono utilizzati, sacchi ecc.) devono essere conservati fuori dalla vista come indicato in ESL.

### 9.7.5 Utilizzo dei dispositivi

Tutti i dispositivi forniti da ESL devono essere utilizzati solo per scopi di torneo. L'utilizzo non autorizzato dei dispositivi (navigazione di social media, ecc.) causerà (1) un piccolo punto di penalità.

## 9.8 Foto e altri diritti sui media

Partecipando, tutti i giocatori concedono a ESL il diritto di usare qualsiasi materiale fotografico, audio o video sul proprio 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 sub-paragrafi ti permettono di esprimere l'impressione che le cose siano vietate. Per informazioni più dettagliate, visita 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:** sono onesti, si impegnano, giocano!
- **Rispetto:** mostrarsi rispettosi verso tutti gli altri esseri umani, compresi 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

Ogni utilizzo di software che potrebbe essere considerato un barat è severamente proibito. L'amministratore del torneo si riserva il diritto di specificare cosa è considerato un cheat.

#### 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

Una volta scoperte le operazioni di cheating eventoi risultati 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.

## 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'EPIC Integrity Commission (ESIC) è valido per il ESL tornei. L'list si trova qui:

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

Qualsiasi uso non sanzionato di tali 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 viene ritenuto colpevole di un caso grave di doping solo dopo che il termine dell'ultima partita del torneo sia decorso da almeno 24 ore, il giocatore verrà escluso, ma il risultato del torneo rimarrà valido. I casi di lieve entità non saranno puniti, dopodiché.

## 10.4 Uso di alcool o sostanze psicoattive

Per giocare a una partita, è disponibile online o offline, sotto l'effetto di alcool o di altre sostanze psicoattive, anche se non tra le sostanze punibili in base alla 10.3.2 è severamente vietato e può portare a punizione grave. Il consumo moderato di alcool al di fuori del momento attivo del torneo è consentito se non in conflitto con la normativa locale/nazionale.

## 10.5 Citazione

Nessun giocatore, membro del personale o della direzione può prendere parte a scommesse o gioco d'azzardo, frequentare scommettitori o giocatori d'azzardo né fornire ad alcuno qualsiasi informazione che possa direttamente o indirettamente facilitare scommesse o gioco d'azzardo incentrato su partite ESL o sul torneo in generale. Tutte le scommesse o i giochi d'azzardo partite di organizzazioni comporterà un'eliminazione immediata dell'organizzazione e un divieto minimo di un anno da tutti i concorsi ESL per tutte le persone coinvolte. Ogni altra violazione sarà penalizzata a esclusiva discrezione della direzione del torneo.

## 10.6 Gestione della concorrenza

Offrendo denaro/vantaggio, minacce o esercitare pressioni nei confronti di chiunque ESL l'obiettivo 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 il tentativo di manipolazione della competizione è scoperto nel ESLi risultati 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 compresa tra uno e due anni (1-2) anni. È possibile un'ammenda monetaria.

## 10.7 Risoluzione delle partite

Utilizzo di mezzi per manipolare il risultato di una partita per scopi che non sono sport il successo nel torneo in questione è considerato una fissazione delle partite. L'esempio più comune sta perdendo intenzionalmente una partita per manipolare una scommessa sulla partita.

### 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. È possibile un'ammenda monetaria.

## 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 i giocatori che risiedono in modo permanente dal distributore di giochi per partecipare a ESL tornei.

Inoltre, i divieti di ESIC saranno anche premiati e tradotta nei divieti 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

Tutti i partecipanti si astengono da, in ogni momento, dai poveri, indesiderati o negativi comportamento nei confronti di chiunque abbia partecipato al torneo in qualsiasi modo.

Tutti i partecipanti si asteneranno, 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 presenti in ESL saranno puniti. Ciò si applica principalmente ad insulti durante una partita, ma anche sul sito Web ESL (forum, commenti delle partite, giocatore libri degli utenti, biglietti di supporto e di protesta, ecc.). Gli utenti di programmi IM, e-mail o altri mezzi di comunicazione saranno puniti se possono essere collegati a ESL E le prove sono chiare.

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 potrà essere attribuita al giocatore.

### 10.10.3 Spam

La pubblicazione eccessiva di messaggi insensati e offensivi è considerata come spamming ESL.

Spam sul sito (forum, commenti delle partite, giocatore libri degli utenti, i biglietti di supporto e di protesta, ecc.) saranno puniti a seconda della natura e della gravità del danno.

## 10.10.4 Spara al gioco

Tre (3) punti di penalità minori saranno assegnati se la funzione di chat del gioco viene utilizzata per far valere l'avversario, o in generale disturbare il flusso di gioco. Tutte le funzioni di chat ci sono per comunicare in modo efficiente all'avversario e agli amministratori di gioco.

## 10.10.5 Spuntamento o scarico

I partecipanti che assumono azioni che potrebbero o causeranno il danneggiamento o l'eliminazione di stanze, mobili, attrezzature o oggetti simili saranno messi a termine. L'ammenda sarà basata sul costo per ripristinare lo stato originale, gestendo gli sforzi per risolvere il problema; dannoso reputazione con terze parti/pubblico.

## 10.11 Il comportamento degli sport

Per un gioco ordinato e piacevole, è essenziale che tutti i giocatori abbiano sport comportamento. La più importante e più comune offensivi sono elencati di seguito. Tuttavia, l'amministrazione può assegnare penalità non esplicitamente elencate di tipo non esplicativo: comportamento.

### 10.11.1 Risultati della partita

Se un giocatore viene sorpreso a inserire risultati alterati di partite nella pagina dedicata alla partita, ovvero tenta in altro modo di falsificare il risultato di una partita, anche falsificando i materiali relativi alla partita, a tale giocatore vengono comminati fino a quattro (4) punti di penalità minore. (I media di partita sono tutti caricatori, inclusi, a titolo esemplificativo e non esaustivo, a: Screenshot, demo, modelli e così via.)

### 10.11.2 Ringer/cher

Ogni giocatore che partecipa al faunking o a un giocatore scompare per un minimo di 3 per ogni caso verrà assegnato un (1) punto di penalità grave.

### 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 Rispetto delle condizioni 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](#), [intelextremasters.com](#), [esl-one.com](#) e tutti i sottodomini) in qualsiasi momento senza preavviso o notifica.