



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

# **Snapdragon Pro Series**

## **PUBG Mobile**

### **Classifica**

Prefazione

Questo documento illustra le regole da seguire in qualsiasi momento quando partecipa a una competizione SnapDrago 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 spettatori 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

1	Definizioni	7
1.1	Ambito di validità	7
1.2	Regioni	7
1.3	Punizioni	7
1.3.1	Definizioni e ambito delle sanzioni	7
1.3.1.1	Punti di penalità minori	7
1.3.1.2	Pasti penalità	7
1.3.1.3	Sanzioni pecuniarie	7
1.3.1.4	Esclusioni/sospensioni	7
1.3.1.5	Disqualifica	8
1.3.1.6	Metodi di punizione aggiuntivi	8
1.3.2	Combinazione di punizioni	8
1.3.3	Sanzioni per violazioni reiterate	8
1.3.4	Esclusione dalle leghe e punti di penalità al di fuori di ESL	8
1.4	Partite live	8
1.5	Discipline	8
1.6	Organizzazione dei tornei	8
2	Generale	9
2.1	Modifiche alle regole	9
2.2	Validità delle regole	9
2.3	Riservatezza	9
2.4	Privacy	9
2.5	Discorda	9
2.5.1	Riservatezza	9
2.6	Trasmissione partita	10
2.6.1	Diritti	10
2.6.2	Rinuncia a questi diritti	10
2.6.3	Responsabilità del giocatore	10
2.6.4	Streaming/Approvazione della ritrasmissione	10
2.6.4.1	Ritardi nello streaming	10
2.6.4.2	Divulgazione non autorizzata di password o informazioni sulla lobby	10
2.7	Condizioni di partecipazione all'evento	11
2.7.1	Limitazione di età	11
2.7.1.1	Specifiche delle squalifiche	11
2.7.2	Limitazioni regionali ai partecipanti	11
2.7.3	Limitazioni alla residenza	11
2.7.4	Richieste di partecipazione ai viaggi	11
2.7.5	Paese di residenza/regione	11
2.7.6	Dettagli del giocatore	11
2.7.7	Versione del gioco e patch	11
2.7.8	Account del gioco	12

2.7.9	Modifiche al nome	12
2.7.10	Nickname PUBG Mobile	12
2.7.11	ID PUBG Mobile	12
2.7.12	Diniego della partecipazione	12
2.7.12.1	Usò fraudolento di identità altrui	13
2.8	Account di squadra	13
2.8.1	Descrizione della squadra	13
2.8.2	Nomi delle squadre	13
2.8.3	Nomi, simboli e sponsor	13
2.8.4	Acquisizione da parte di organizzazioni	13
2.8.5	Descrizione generale del roster	14
2.8.6	Modifiche ai roster	14
2.8.7	Modifiche ad account di squadra	14
2.9	Restrizioni dello Sponsor	14
2.9.1	Contenuto maturo	14
2.10	Inizia partita	14
2.10.1	Puntualità nelle partite trasmesse	14
2.10.2	Non essere puntuale per una partita trasmessa	14
2.10.3	Partecipanti che non mostrano	14
2.11	Procedure di partita	15
2.11.1	Materiali relativi alla partita	15
2.12	Intervista	15
2.13	Dispositivi	15
2.14	Limitazioni relative all'impiego	15
2.15	Presentazione Video	15
3	Allegato	16
3.1	Stagione 1	16
3.2	Stagione 2	17
4	Formato	18
4.1	Qualificazioni all'interno del gioco	18
4.2	Qualificazioni ESL Play	18
4.3	Apri le finali	18
5	Montepremi	18
5.1	Accettazione e scambio di dati	18
5.2	Montepremi complessivi	19
5.2.1	Europa	19
5.2.2	Medio Oriente e Nord Africa	19
5.2.3	Africa	21
5.2.4	Nord America	22
5.3	Deduzioni a premi dovute a penalità	22
5.4	Deduzioni a premi dovute a sanzioni pecuniarie	22
5.5	Revoca del premio	22
5.6	Trasferimento di denaro premio	22
6	Regole di gioco	22

6.1	Tornei FFA ESL	22
6.1.1	Concept	22
6.1.2	Mancata presentazione	23
6.2	Abbigliamento all'interno del gioco	23
6.3	Impostazioni, formato e regole delle partite	23
6.3.1	Fase 1: all'interno del gioco	23
6.3.2	Fase 2: ESL Play	23
6.4	Punteggio delle partite	23
6.5	Risultati	23
6.6	Problemi tecnici	24
6.7	Spareggio	24
6.8	Riavvio partita	24
7	Norme sugli eventi	24
7.1	Attrezzatura	24
7.2	Abbigliamento	24
7.3	Amministratori	24
7.4	Spara al giocatore e al torneo	24
7.5	Checklist tecnica	24
7.6	Obblighi verso i media	25
7.6.1	Obblighi dei media mancanti	25
7.7	Zone di gioco	25
7.7.1	Cibo, bevande e fumo	25
7.7.2	Oggetti rimovibili	25
7.7.3	Apparecchi fotografici o di natura analogica	25
7.7.4	Oggetti non utilizzati	25
7.7.5	Utilizzo dei dispositivi	26
7.8	Foto e altri diritti sui media	26
7.9	Cerimonia dei vincitori	26
7.10	Aree di ESL	26
8	Violazione delle regole, punizioni e ESIC	26
8.1	Codice di condotta	26
8.2	Cassa	26
8.2.1	Alterazione dei risultati	26
8.2.2	Attacchi DDoS	27
8.2.3	Software di riscaldamento	27
8.2.4	Abuso di informazioni	27
8.2.5	Sanzioni per pratiche scorrette	27
8.2.6	Metodi per rilevare la frode	27
8.3	Disegno	27
8.3.1	Rifiuta di essere testato	27
8.3.2	Elenco di sostanze e metodi vietati	27
8.3.3	Medicazione prescolare	27
8.3.4	Punizioni per il doping	27
8.4	Uso di alcool o sostanze psicoattive	27

8.5	Citazione	28
8.6	Manipolazione della concorrenza	28
8.6.1	Sanzioni per la manipolazione della concorrenza	28
8.7	Alterazione dei risultati	28
8.7.1	Sanzioni per l'alterazione dei risultati	28
8.8	Limitazioni al rilascio di punizioni	28
8.9	Esclusione dell'editore o di ESIC	28
8.10	Violazione della netiquette	28
8.10.1	Comportamento pubblico	28
8.10.2	Insulti	29
8.10.3	Spam	29
8.10.4	Spam all'interno del gioco	29
8.10.5	Danneggiamento o degrado	29
8.11	Comportamento antisportivo	29
8.11.1	Inserimento di risultati delle partite alterati	29
8.11.2	Frode/falsificazione	29
8.11.3	Inganno ai danni di amministratori o giocatori	29
9	Avviso relativo ai diritti d'autore	29

# 1 Definizioni

## 1.1 Ambito 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 Regioni

Per i tornei SnapDragon Pro Series il mondo è diviso in 3 regioni principali descritte di seguito:

- **Europa:** Albania, Andorra, Austria, Belgio, Bosnia ed Erzegovina, Bulgaria, Croazia, Cipro, Repubblica Ceca, Danimarca, Inghilterra, Estonia, Finlandia, Francia, Germania, Grecia, Groenlandia, Ungheria, Islanda, Irlanda, Isole Aland, Israele, Italia, Lettonia, Lichtenstein, Lituania, Lussemburgo, Malta, Monaco, Montenegro, Olanda, Macedonia del Nord, Irlanda del Nord, Norvegia, Polonia, Portogallo, Romania, San Marino, Scozia, Serbia, Slovacchia, Slovenia, Spagna, Svezia, Svizzera, Vaticano e Galles
- **Medio Oriente e Nord Africa:** Algeria, Bahrain, Giordania, Kuwait, Libano, Libia, Mauritania, Marocco, Oman, Palestina, Qatar, Sudan, Tunisia, Yemen, Arabia Saudita, Iraq, Egitto ed Emirati Arabi Uniti
- **Africa:** Angola, Benin, Botswana, Burkina Faso, Burundi, Camerun, Capo Verde, Repubblica Centrafricana, Ciad, Comore, Repubblica Democratica del Congo, Gibuti, Guinea Equatoriale, Eritrea, Eswatini, Etiopia, Gabon, Guinea, Guinea Bissau, Costa d'Avorio, Kenya, Lesotho, Liberia, Madagascar, Malawi, Mali, Mauritius, Mozambico, Namibia, Niger, Nigeria, Repubblica del Congo, Ruanda, Sao Tome, Senegal, Sierra Leone, Somalia, Sud Africa, Sud Sudan, Tanzania, Togo, Uganda, Zambia e Zimbabwe
- **Nord America:** Antigua e Barbuda, Bahamas, Barbados, Canada, Cuba, Dominica, Repubblica Dominicana, Grenada, Haiti, Giamaica, St. Kitts e Nevis, St. Lucia, St. Vincent e Grenadine, Trinidad e Tobago e Stati Uniti d'America

## 1.3 Punizioni

### 1.3.1 Definizioni e ambito delle sanzioni

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 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.

#### 1.3.1.1 Punti di penalità minori

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 penalità detrae una percentuale (1% ) della somma complessiva dei premi ricevuti dalla squadra o dal giocatore nella competizione.

#### 1.3.1.2 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.

#### 1.3.1.3 Sanzioni pecuniarie

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.

#### 1.3.1.4 Esclusioni/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.

### 1.3.1.5 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.

### 1.3.1.6 Metodi di punizione aggiuntivi

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

## 1.3.2 Combinazione di punizioni

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

## 1.3.3 Sanzioni per violazioni reiterate

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.

## 1.3.4 Esclusione dalle leghe e punti di penalità al di fuori di 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.

## 1.4 Partite live

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.

## 1.5 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
- League of Legends : Wild Rift

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

## 1.6 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 Modifiche alle regole

ESL si riserva il diritto di modificare, rimuovere o altrimenti modificare le regole, senza alcun preavviso. L'ESL si riserva inoltre il diritto di prendere in giudizio casi non specificamente coperti dalla legge al fine di preservare lo spirito di concorrenza e di sportivo leale.

Il seguente regolamento è un documento guida valido per tutte le fasi del torneo. Gli amministratori del torneo si riservano il diritto di apportare modifiche al presente regolamento con o senza preavviso ai giocatori. Gli amministratori operano in qualità di giudici per tutti i casi e le controversie verificabili non contenute nel presente regolamento.

### 2.2 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.

### 2.3 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. In assenza di consenso scritto da parte degli organizzatori ESL, la pubblicazione di tale materiale è proibita.

### 2.4 Privacy

I dati personali dei giocatori saranno raccolti, elaborati e archiviati per la partecipazione e l'organizzazione delle partite online, oltre che per la consegna dei premi. I dati personali dei giocatori saranno conservati fino al 21.02.2023, in conformità con le politiche o le procedure interne, per rispondere ai requisiti legali vigenti. 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>

I dati personali condivisi con terze parti saranno trattati in conformità con le loro normative sulla privacy.

### 2.5 Discorda

Il metodo principale di comunicazione ufficiale per SnapDragon Pro Series è Discord. **DURANTE L'INTERA STAGIONE, TUTTE LE SQUADRE SONO TENUTE AD AVERE SEMPRE ALMENO 1 PROPRIO RAPPRESENTANTE NEL SERVER.**

Assicurati di controllare regolarmente il nostro server in modo che non ti siano stati annunciati importanti della lega.

Tale richiesta si rende necessaria per mantenere ogni squadra aggiornata sulle modifiche alle regole, affinché possa vedere gli annunci pubblicati e comunicare con gli amministratori e i membri delle altre squadre. Inoltre, alcune informazioni possono essere comunicate in via esclusiva nel summenzionato server Discord. È responsabilità di ogni giocatore assicurarsi di essere a conoscenza delle informazioni ufficialmente pubblicate nel server Discord.

In caso di comunicazioni al di fuori dei giorni di gioco, si prega di aprire un ticket utilizzando il sistema di ticket presente sulle pagine Ladder o Cup su ESL Play. Il link di assistenza per l'apertura di un ticket è sempre presente nei messaggi fissati in alto del canale di assistenza PUBGMobile.

#### 2.5.1 Riservatezza

Il contenuto di proteste, ticket, discussioni o altre comunicazioni con i giudici delle leghe è da considerarsi di carattere strettamente riservato. La pubblicazione di tale materiale è proibita in assenza del previo consenso scritto da parte degli organizzatori ESL.

## 2.6 Trasmissione partita

### 2.6.1 Diritti

Tutti i diritti di trasmissione di ESL sono di proprietà di Tencent e ESL. Ciò include, a titolo esemplificativo e non esaustivo, streaming su Shoutcast, live score bot, streaming video (come POV streaming), repliche, demo o trasmissioni televisive.

### 2.6.2 Rinuncia a questi diritti

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

### 2.6.3 Responsabilità del giocatore

I giocatori non possono negare la trasmissione delle loro partite a trasmissioni autorizzate da ESL, né possono scegliere come saranno trasmessi il gioco. Il diritto di opporsi a una trasmissione può essere esercitato solo dagli amministratori principali. Il giocatore si impegna a creare un alloggio sufficiente in modo da poter effettuare la trasmissione delle partite.

### 2.6.4 Streaming/Approvazione della ritrasmissione

Giocatori, commentatori o membri della community che desiderino trasmettere in streaming o ritrasmettere qualsiasi parte della Mobile series al di fuori di ESL verranno valutati dal personale ESL, che fornirà loro il pertinente codice di condotta da firmare. Tutti gli streamer e i creatori di contenuti dovranno attenersi al suddetto codice di condotta durante la trasmissione di streaming, restreaming e co-streaming di qualsivoglia evento ESL o evento correlato.

Per richiedere l'autorizzazione a diventare un creatore di contenuti autorizzato, si prega di inviare un'e-mail al seguente indirizzo di posta elettronica, diverso in base alla regione di appartenenza:

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

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

India: [karndeeep.sharma@nodwin.com](mailto:karndeeep.sharma@nodwin.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.

#### 2.6.4.1 Ritardi nello streaming

I giocatori possono trasmettere le partite della fase della qualificazione Open, a condizione che il loro streaming abbia un ritardo minimo di 5 minuti rispetto al gioco in tempo reale. Qualora un giocatore venga scoperto a trasmettere in streaming senza soddisfare i requisiti di ritardo minimi, verranno applicate le seguenti sanzioni:

1. Prima violazione - Avvertimento
2. Seconda violazione - Perdita dei punti conquistati il giorno della partita e 2 punti di penalità al giocatore e alla sua squadra.
3. Terza violazione - 2 punti di penalità aggiuntivi al giocatore e alla sua squadra, oltre all'impossibilità di partecipare alle partite per sette giorni.

#### 2.6.4.2 Divulgazione non autorizzata di password o informazioni sulla lobby

Qualsiasi giocatore che, durante la stagione, divulghi senza autorizzazione informazioni sulla lobby, inclusi il nome della lobby o la relativa password, incorrerà nelle sanzioni descritte di seguito:

1. Prima violazione - Avvertimento
2. Seconda violazione - Squalifica della squadra nel giorno di gioco, con annessa perdita di tutti i punti guadagnati. Al giocatore che ha divulgato le informazioni verranno inoltre comminati 2 punti di penalità.
3. Terza violazione - 2 punti di penalità aggiuntivi al giocatore, oltre all'impossibilità di partecipare alle partite per sette giorni per il giocatore e la sua squadra.

## 2.7 Condizioni di partecipazione all'evento

Per partecipare all'evento è necessario soddisfare le seguenti condizioni.

### 2.7.1 Limitazione di età

Tutti i giocatori devono avere compiuto almeno 16 anni entro l'inizio della prima partita della stagione. Qualora un giocatore venga scoperto a partecipare o ad aver partecipato in precedenza a una o più partite con un'età inferiore a 16 anni, tutte le squadre e i relativi membri verranno squalificati per la durata dell'intera stagione e saranno tenuti a rinunciare a tutte le somme di denaro pagate loro, o che sarebbero state loro corrisposte durante tale stagione.

#### 2.7.1.1 Specifiche delle squalifiche

Qualora la squalifica avvenga durante la fase delle qualificazioni Open della stagione, i giocatori della squadra che abbiano raggiunto la maggiore età potranno formare una nuova squadra o unirsi ad altre squadre, a condizione che non sussistano prove evidenti che i membri della squadra abbiano cercato di ingannare l'amministrazione per mascherare la partecipazione di un giocatore minorenni. Se un giocatore ha un'età inferiore ai 18 anni, un genitore o un tutore legale deve accompagnare il minore ai tornei live. Se un genitore o un tutore legale non sono in grado di viaggiare, sarà necessario designare un tutore temporaneo e fornire appropriata documentazione a riguardo a ESL. ESL declina ogni responsabilità derivante dalla fornitura della documentazione necessaria per la nomina di un tutore temporaneo.

### 2.7.2 Limitazioni regionali ai partecipanti

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

### 2.7.3 Limitazioni alla residenza

Tutti i giocatori devono essere residenti nella regione dalla quale gareggiano e partecipare alle partite da tale regione. Le regioni sono descritte nel paragrafo **1.2 Regioni**.

### 2.7.4 Richieste di partecipazione ai viaggi

Ogni giocatore che partecipa a Snapdragon Pro Series avrà l'opportunità di presentare una richiesta di partecipazione ai viaggi qualora dovesse viaggiare al di fuori dei paesi di partecipazione specificati per la serie. Tale richiesta deve essere inviata almeno una settimana prima della data di presentazione per permetterne un'adeguata valutazione. L'accettazione della richiesta sarà basata sulle informazioni fornite dal giocatore relativamente alle ragioni del viaggio, nonché sulla durata dello stesso. Si procederà a un'accettazione delle richieste caso per caso. Il tempo massimo di partecipazione di un giocatore da un'altra regione al di fuori dei paesi ammessi nella serie sarà pari a una settimana. Nessuna proroga potrà essere accettata e al giocatore verrà negata l'idoneità alla partecipazione.

### 2.7.5 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.

### 2.7.6 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.

### 2.7.7 Versione del gioco e patch

Per partecipare ai tornei ospitati da ESL, tutti i giocatori devono installare la versione disponibile più recente del gioco. Prima di avviare il gioco, gli aggiornamenti devono essere installati. Le partite online saranno giocate sulla patch disponibile sui server live al momento della partita. Tutte le partite offline verranno giocate sul server del torneo.

## 2.7.8 Account del gioco

Ogni giocatore deve disporre di uno o più account di gioco inseriti nel proprio profilo ESL. Se non possiedi un account ESL Play, dovrai creare uno prima di collegare gli account di gioco. Qualora si scopra che un giocatore ha modificato il proprio account di gioco (gameaccount) o i propri nomi di gioco in qualsiasi momento durante la serie senza avere ottenuto l'esplicito permesso dalla squadra degli amministratori, tale giocatore sarà considerato non idoneo a partecipare fin quando il nome non sia nuovamente cambiato sia nel gioco che sul sito di gioco ESL. Giocare con un giocatore non registrato o un giocatore con un account di gioco dalle informazioni imprecise comporterà la rimozione della propria squadra dalle lobby delle partite e il guadagno di 0 punti per tale giorno di gioco. Qualora la squadra degli amministratori riscontri che gli account di gioco e i nomi di gioco non corrispondono esattamente, la squadra guadagnerà 0 punti per la giornata in cui l'infrazione sia stata scoperta e sarà inoltre bandita dal gioco nel giorno della partita. È responsabilità di ogni giocatore e di ogni squadra assicurarsi che tutti i nomi degli account di gioco ESL e i nomi di gioco corrispondano prima dell'inizio del giorno della partita. Qualora non sia possibile far coincidere il proprio account di gioco ESL con il proprio nome in gioco, sarà necessario modificare il secondo di conseguenza.

## 2.7.9 Modifiche al nome

Nessuna modifica del nome del gioco sarà consentita in nessun momento della stagione, a meno che il nome utilizzato non sia illegale o una squadra sia stata rilevata da una nuova organizzazione. Ciò include, a titolo esemplificativo e non esaustivo: Account di gioco, ID PUBGMobile o Nickname PUBG mobile. Una volta che un giocatore abbia partecipato a una coppa, sia come titolare sia come sostituto, il suo nome di gioco e il relativo account di gioco NON possono essere modificati, salvo qualora un membro della squadra degli amministratori non abbia fornito esplicitamente il permesso di apportare correzioni a causa del carattere illegale del nome, ovvero il nome di gioco e l'account di gioco ESL play non corrispondano o l'uso di un dato nome risulti inappropriato.

## 2.7.10 Nickname PUBG Mobile

Tutti i nomi di gioco e gli account di gioco ESL Play devono utilizzare i caratteri elencati di seguito: non è prevista alcuna eccezione. Qualora si utilizzino attualmente caratteri standard o speciali non inclusi nella lista fornita, per poter partecipare sarà necessario modificare il proprio nome di gioco e aggiornare il proprio account di gioco su ESL Play. Ai giocatori e alle squadre **È FATTO DIVIETO** di modificare il proprio nome di gioco o ESL Play dopo aver partecipato a una coppa FFA.

Nome e account di gioco devono contenere esclusivamente i seguenti caratteri:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

Si prega di tenere presente che se il proprio account di gioco su ESL Play non corrisponde **ESATTAMENTE** a quello visualizzato nel gioco, la propria squadra non guadagnerà alcun punto durante il giorno della partita. (Quanto detto riguarda anche l'utilizzo delle lettere maiuscole)

## 2.7.11 ID PUBG Mobile

Tutti i numeri di ID dei personaggi presenti nel gioco e gli account di gioco ESL Play PUBGMobile ID devono corrispondere **ESATTAMENTE**. Qualora si constati che un giocatore abbia un ID che non corrisponde, la squadra guadagnerà 0 punti per la giornata e non potrà più giocare nella giornata della partita.

I giocatori e le squadre **NON POSSONO** modificare il proprio nome di gioco o il proprio numero PUBG Mobile ID dopo aver partecipato a una coppa. Una volta che un giocatore ha partecipato a una coppa, sia come titolare sia come sostituto, il suo nome di gioco e il relativo account di gioco NON possono essere modificati, salvo qualora un membro della squadra degli amministratori non abbia esplicitamente espresso l'obbligo di apportarvi correzioni.

## 2.7.12 Diniego della partecipazione

ESL si riserva il diritto di negare la partecipazione di qualsiasi squadra o giocatore per qualsiasi ragione o scopo precauzionale.

### 2.7.12.1 Uso fraudolento di identità altrui

A tutti i giocatori è fatto obbligo di utilizzare i propri account personali. I giocatori non possono partecipare utilizzando account stranieri, né incoraggiare altri giocatori a farlo. Qualsiasi squadra in cui un giocatore utilizzi un account diverso sarà considerata colpevole di uso fraudolento di identità altrui. Tale squadra verrà squalificata dalla stagione e ai giocatori coinvolti verranno comminati da 2 a 6 punti di penalità in base alla gravità della situazione, oltre all'esclusione dalla partecipazione al resto della stagione a qualsiasi titolo e in qualsiasi misura. 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.

## 2.8 Account di squadra

### 2.8.1 Descrizione della squadra

Le squadre devono giocare con il roster con cui sono registrate per la durata di ogni split Open. Durante tali split Open il roster non può essere modificato. Si raccomanda di controllare attentamente le informazioni dell'account. Eventuali informazioni errate comporteranno il mancato calcolo del punteggio, l'assegnazione di zero punti alla squadra per una data partita e l'eliminazione dalla coppa in caso di riscontro di informazioni errate.

Tutti i nomi dei partecipanti devono essere appropriati. Qualora un nome venga ritenuto inappropriato, è necessario sottoporre ad approvazione il nuovo nome e modificarlo nella finestra indicata dalla squadra degli amministratori. In caso di mancata modifica, si incorre nel rischio di squalifica.

### 2.8.2 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.

### 2.8.3 Nomi, simboli e sponsor

ESL si riserva il diritto di proibire l'utilizzo di nomi e/o simboli indesiderati nei propri tornei. Parole o simboli legalmente protetti sono generalmente proibiti, a meno che il titolare non abbia ottenuto il permesso di utilizzarli. In relazione ai tornei ESL è fatto divieto di utilizzare qualsivoglia pubblicità o promozione di sponsor che siano, in via esclusiva o maggioritaria, noti per pornografia, uso di droghe, o altri temi e prodotti per adulti. I contenuti generati dall'utente saranno disciplinati dai termini e dalle condizioni di PUBGMobile.

### 2.8.4 Acquisizione da parte di organizzazioni

Se una squadra viene rilevata da una nuova organizzazione o abbandonata da una vecchia, si prega di aprire un ticket e inviarlo alla coppa a cui si partecipa. È **OBBLIGATORIO** fornire una prova valida dell'acquisizione della propria squadra da parte dell'organizzazione (come il contratto che la squadra e l'organizzazione hanno sottoscritto) così come i cambi di nome che tutti i giocatori effettuino nel gioco (per esempio ESLFoody --> MOFoody)

Una volta ottenuta una prova valida dell'acquisizione, la squadra sarà autorizzata a cambiare il proprio nome e la propria immagine sul sito di gioco ESL e i giocatori della squadra saranno autorizzati a cambiare solo il tag della squadra nel proprio nome e account di gioco sul sito di gioco. I giocatori **NON** possono modificare il proprio alias, bensì soltanto il tag della squadra prima o dopo che i propri alias possano essere modificati. Qualora venga rilevato che una squadra abbia modificato il proprio nome nel gioco in modo errato, a tale squadra verrà impedito di competere fin quando il suo nome non sia stato riportato alla versione originale. Questo potrebbe causare l'esclusione dell'intera squadra dalla competizione.

## 2.8.5 Descrizione generale del roster

Le squadre possono avere solo 4 titolari e un massimo di 1 sostituto (5 giocatori in totale) elencati nella propria pagina di squadra e nel roster.

Le squadre possono avere un membro aggiuntivo impostato come manager o proprietario della squadra. Una persona impostata in questo ruolo non viene conteggiata tra i 4 titolari e 1 sostituto e, pertanto, non può prendere parte ad alcuna partita. Inoltre, nel caso in cui i suddetti individui vengano sorpresi a giocare in qualsiasi partita, la squadra perderà tutti i punti accumulati durante la coppa, subendo altresì la notifica di un avvertimento per la prima infrazione e la comminazione di punti di penalità per qualsiasi ulteriore infrazione.

Qualsiasi squadra trovata ad aver scambiato un manager o un proprietario con un ruolo da giocatore senza l'approvazione dell'amministratore non potrà utilizzare tale individuo nelle competizioni e potrà essere soggetta ad azioni disciplinari che includono la perdita di punti, punti di penalità, esclusione dal gioco e/o squalifica.

Se una squadra ha più giocatori rispetto ai 5 consentiti (4 titolari e 1 sostituto) al momento del check-in, tale squadra sarà rimossa dalla coppa e le sarà impedito di giocare fin quando al suo interno non siano rimasti soltanto 5 giocatori.

Il blocco dei roster delle squadre sarà applicato durante le finali di tutte le serie. Nel caso di finali live, qualora una squadra non sia in grado di viaggiare, lo slot lasciato libero verrà riassegnato alla squadra classificatasi in posizione immediatamente successiva.

Roster e squadre verranno bloccati insieme in concomitanza della prima partecipazione a una coppa da parte di una squadra.

## 2.8.6 Modifiche ai roster

I roster verranno bloccati in concomitanza della prima gara della squadra. Finché la squadra è bloccata, non saranno permessi cambi. Le modifiche ai roster saranno autorizzate il 27 maggio 2022. Per effettuare modifiche alla propria squadra, si prega di aprire un ticket.

I punti sono unici per le squadre sul sito Play; pertanto, qualora si crei una nuova squadra durante un periodo di qualificazioni Open i punti della squadra partiranno da 0, indipendentemente dal numero di giocatori mantenuti dal roster originale.

## 2.8.7 Modifiche ad account di squadra

Qualsiasi modifica agli account di squadra deve essere approvata dagli organizzatori 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.

## 2.9 Restrizioni dello Sponsor

### 2.9.1 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.

## 2.10 Inizia partita

### 2.10.1 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.

### 2.10.2 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.

### 2.10.3 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)

## 2.11 Procedure di partita

### 2.11.1 Materiali relativi alla partita

Tutti i media di partita (screenshot/demos/replay/ecc.) devono essere conservati dai partecipanti per almeno 2 settimane dalla fine della partita. 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.

## 2.12 Intervista

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.

## 2.13 Dispositivi

I giocatori devono giocare utilizzando il proprio telefono o tablet; l'uso di emulatori non è consentito.

## 2.14 Limitazioni relative all'impiego

Chiunque lavori o svolga attività di volontariato per ESL e/o Tencent non è idoneo alla partecipazione fintantoché abbia in essere rapporti di lavoro con tali società. Chiunque, a qualsiasi titolo, abbia lavorato o svolto attività di volontariato per una delle società summenzionate, non potrà giocare prima che siano trascorsi 90 giorni dall'ultimo giorno di lavoro per le società di cui sopra.

## 2.15 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 promozione dei prodotti sponsorizzati (incluso il consumo) non è consentita. Sullo schermo, i loghi dei marchi non possono mai apparire più grandi rispetto ai volti dei giocatori.

### 3 Allegato

#### 3.1 Stagione 1

Nome del torneo	Data di tornei
<b>Fase 1</b>	
Qualificazioni all'interno del gioco	21/04/2022 - 04/05/2022
<b>Fase 2</b>	
Qualificazione Open ESL Play #1	12/05/2022
Qualificazione Open ESL Play #2	13/05/2022
Qualificazione Open ESL Play #3	14/05/2022
Qualificazione Open ESL Play #4	16/05/2022
Qualificazione Open ESL Play #5	19/05/2022
Qualificazione Open ESL Play #6	21/05/2022
Qualificazione Open ESL Play #7	23/05/2022
Qualificazione Open ESL Play #8	26/05/2022
Qualificazione Open ESL Play #9	28/05/2022
Qualificazione Open ESL Play #10	30/05/2022
Qualificazione Open ESL Play #11	02/06/2022
Qualificazione Open ESL Play #12	04/06/2022
<b>Fase 3</b>	
Finali Open - Europa	12/06/2022 - 13/06/2022
Finali Open - Medio Oriente e Nord Africa	10/06/2022 - 11/06/2022
Finali Open - Africa	10/06/2022 - 11/06/2022
Finali Open - Nord America	10/06/2022 - 11/06/2022

## 3.2 Stagione 2

Nome del torneo	Data di tornei
<b>Fase 1</b>	
Qualificazioni all'interno del gioco	08/08/2022 - 21/08/2022
<b>Fase 2</b>	
Qualificazione Open ESL Play #1	29/08/2022
Qualificazione Open ESL Play #2	01/09/2022
Qualificazione Open ESL Play #3	03/09/2022
Qualificazione Open ESL Play #4	05/09/2022
Qualificazione Open ESL Play #5	08/09/2022
Qualificazione Open ESL Play #6	10/09/2022
Qualificazione Open ESL Play #7	12/09/2022
Qualificazione Open ESL Play #8	15/09/2022
Qualificazione Open ESL Play #9	17/09/2022
Qualificazione Open ESL Play #10	19/09/2022
Qualificazione Open ESL Play #11	22/ 09/2022
Qualificazione Open ESL Play #12	24/09/2022
<b>Fase 3</b>	
Finali Open - Europa	03/10/2022 - 04/10/2022
Finali Open - Medio Oriente e Nord Africa	01/10/2022 - 02/10/2022
Finali Open - Africa	01/10/2022 - 02/10/2022
Finali Open - Nord America	01/10/2022 - 02/10/2022

## 4 Formato

### 4.1 Qualificazioni all'interno del gioco

2 settimane di qualificazioni all'interno del gioco. Le migliori 1024 squadre si qualificheranno alle qualificazioni ESL Play.

### 4.2 Qualificazioni ESL Play

4 settimane di coppe FFA con un massimo di 1024 squadre qualificate attraverso le qualificazioni interne del gioco. 3 giorni di gare alla settimana con 4 partite giocate al giorno. Le squadre acquisiranno punti in base al proprio piazzamento e al conteggio delle uccisioni, come specificato nel paragrafo **6.4 Punteggi delle partite**.

Dopo ogni 2 giorni di gioco, la metà delle squadre sarà eliminata sulla base dei punti nel ranking:

- Tra il giorno di gioco 2 e 3, il numero delle squadre sarà ridotto a 512
- Tra il giorno di gioco 4 e 5, il numero delle squadre sarà ridotto a 256
- Tra il giorno di gioco 6 e 7, il numero delle squadre sarà ridotto a 128
- Tra il giorno di gioco 8 e 9, il numero delle squadre sarà ridotto a 64
- Tra il giorno di gioco 10 e 11, il numero delle squadre sarà ridotto a 32
- Dopo il giorno di gioco 12, il numero delle squadre sarà ridotto a 16

Le 16 migliori squadre si qualificheranno alle finali Open.

### 4.3 Apri le finali

Le 16 migliori squadre qualificatesi superando le qualificazioni ESL Play si affronteranno in una finale della durata di due giorni. Ogni giorno di gioco sarà composto da 5 partite. Le squadre acquisiranno punti in base al proprio piazzamento e al conteggio delle uccisioni, come specificato nel paragrafo **6.4 Punteggi delle partite**.

## 5 Montepremi

### 5.1 Accettazione e scambio di dati

Partecipando a una coppa a premi, si conferma di soddisfare i requisiti necessari per la partecipazione alla serie e di essere idonei a ricevere premi. L'utente accetta di condividere le informazioni richieste con la persona responsabile per la consegna dei premi al giocatore che riceve il premio. I giocatori che ricevono un premio devono essere gli stessi che hanno giocato nella coppa.

Qualsiasi montepremi deve essere versato entro i 90 giorni lavorativi successivi alla conclusione dell'evento ESL in questione. Le e-mail relative al pagamento dei premi saranno inviate in tale periodo di tempo. Qualora il termine corrispondente sia scaduto senza che il premio in questione sia stato ricevuto, il giocatore deve aprire un ticket dalla pagina di assistenza della coppa informandone gli organizzatori, che prenderanno i necessari provvedimenti.

## 5.2 Montepremi complessivi

### 5.2.1 Europa

La distribuzione è su base regionale e stagionale.

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

Posizionamento	Premio
1	8000 \$
2	4000 \$
3	3.000 \$
4	2.500 \$
5	2300 \$
sesta	2200 \$
7	2100 \$
8	2000 \$
9°	1900 \$
10°	1800 \$
11°	1700 \$
12°	1600 \$
13°	1.500 \$
14°	1300 \$
15°	1200 \$
16°	1100 \$
17°	1.000 \$
18°-19°	900 \$
20°-23°	800 \$
24°-27°	700 \$
28°-32°	600 \$

### 5.2.2 Medio Oriente e Nord Africa

La distribuzione è su base regionale e stagionale.

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

Posizionamento	Premio
1	8000 \$
2	4000 \$
3	3.000 \$
4	2.500 \$
5	2300 \$

sesta	2200 \$
7	2100 \$
8	2000 \$
9°	1900 \$
10°	1800 \$
11°	1700 \$
12°	1600 \$
13°	1.500 \$
14°	1300 \$
15°	1200 \$
16°	1100 \$
17°	1.000 \$
18°-19°	900 \$
20°-23°	800 \$
24°-27°	700 \$
28°-32°	600 \$

### 5.2.3 Africa

La distribuzione è su base regionale e stagionale.

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

Posizionamento	Premio
1	8000 \$
2	4000 \$
3	3.000 \$
4	2.500 \$
5	2300 \$
sesta	2200 \$
7	2100 \$
8	2000 \$
9°	1900 \$
10°	1800 \$
11°	1700 \$
12°	1600 \$
13°	1.500 \$
14°	1300 \$
15°	1200 \$
16°	1100 \$
17°	1.000 \$
18°-19°	900 \$
20°-23°	800 \$
24°-27°	700 \$
28°-32°	600 \$

## 5.2.4 Nord America

La distribuzione è su base regionale e stagionale.

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

Posizionamento	Premio
1	5.500 \$
2	4500 \$
3	3.500 \$
4	2.500 \$
5-8°	1.750 \$
9°-12°	1.500 \$
13°-16°	1.250 \$
17°-32°	1.000 \$

## 5.3 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.

## 5.4 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.

## 5.5 Revoca del premio

Fin quando il montepremi 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, potrebbe essere prolungato all'intero totale durante la stagione.

## 5.6 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 Regole di gioco

È vietato qualsiasi uso di oggetti non ottenuti tramite i metodi di gioco approvati per PUBG Mobile (escluse le ricompense ufficiali) o di oggetti non dichiarati. I casi di violazione di tale regola saranno trattati come hacking. La squadra sarà pertanto squalificata, nessun premio sarà assegnato, e gli individui coinvolti verranno esclusi dalla partecipazione alle gare.

## 6.1 Tornei FFA ESL

### 6.1.1 Concept

I tornei FFA ESL sono progettati per determinare i migliori giocatori o squadre attraverso un torneo tutti contro tutti a più round. Il sistema di ESL calcola i punti in base alla posizione finale nelle partite, talvolta aggiungendo punti per risultati specifici di gioco come le uccisioni. I giocatori con i punteggi più alti si classificano nelle migliori posizioni. Per saperne di più, consultare la [guida del torneo](#).

### 6.1.2 Mancata presentazione

In genere, le lobby FFA non attendono i giocatori per più di 5 o 10 minuti a seconda del torneo. Se un giocatore o una squadra non si presenta alla partita una volta decorso tale termine, detto giocatore o squadra viene considerato rinunciatario. Per ulteriori dettagli, consultare le regole specifiche del torneo.

## 6.2 Abbigliamento all'interno del gioco

I giocatori non possono essere nudi e devono indossare vestiti durante qualsiasi partita trasmessa di Snapdragon Pro Series.

## 6.3 Impostazioni, formato e regole delle partite

### 6.3.1 Fase 1: all'interno del gioco

La Fase 1 si disputa all'interno del client di gioco, in conformità alle regole del gioco stesso.

### 6.3.2 Fase 2: ESL Play

Mappe di gioco: Erangel, Miramar, Sanhok

Modalità di gioco: TPP

Ogni squadra partecipa a un massimo di 4 partite al giorno durante le fasi delle qualificazioni Open.

Durante le finali Open, le squadre giunte alle finali aperte disputano 5 partite al giorno.

- Il totale è pari a 10 partite disputate per le finali di 2 giorni

Tutti i punteggi delle partite di un giorno di gioco sono cumulabili.

## 6.4 Punteggio delle partite

Posizionamento	Punti
1	15
2	12
3	10
4	8
5	6
6	4
7	2
8	1
9	1
10	1
11	1
12	1
13	0
14	0
15	0
16	0

Le uccisioni valgono 1 punto ciascuna

## 6.5 Risultati

A ciascun membro della squadra viene richiesto di effettuare l'acquisizione della schermata di fine partita

contenente i propri risultati in caso di controversie e/o difficoltà tecniche nelle lobby. La mancata presentazione di tali acquisizioni di schermata su richiesta può comportare l'avvio di un'azione disciplinare e/o una perdita di punti. Qualora si riscontrino problemi o si notino situazioni dubbie, si prega di contattare gli amministratori IMMEDIATAMENTE, APRENDO UN TICKET. Per domande rapide è possibile utilizzare Discord; per qualsiasi altra questione, invece, si prega di aprire un ticket.

## 6.6 Problemi tecnici

Le squadre sono responsabili dei propri problemi tecnici, inclusi problemi relativi ad hardware, software e/o problemi di connessione a Internet. Non sarà possibile riavviare alcuna partita a causa dei suddetti problemi; pertanto, le partite verranno giocate in ogni caso.

## 6.7 Spareggio

In caso di parità durante qualsiasi fase della Snapdragon Pro Series 2022, la classifica sarà stabilita alla luce di:

1. Totale dei primi posti ottenuti in tutte le partite della fase.
2. Totale dei punti di piazzamento accumulati in tutte le partite della fase.
3. Totale delle uccisioni accumulate in tutte le partite della fase.
4. Piazzamento nell'ultima partita giocata nella fase.

## 6.8 Riavvio partita

Una partita potrà essere riavviata solo con l'approvazione dell'amministratore.

# 7 Norme sugli eventi

## 7.1 Attrezzatura

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

## 7.2 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 l'uso di qualsiasi tipo di copricapo. 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. Ove possibile, e se ritenuto appropriato dagli organizzatori, ESL fornirà capi idonei ai partecipanti che non indossino abiti conformi al regolamento. Il costo di fornitura dei capi verrà sottratto alla somma del montepremi conquistato dai partecipanti.

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

## 7.3 Amministratori

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

## 7.4 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.

## 7.5 Checklist tecnica

Dopo aver completato il processo di configurazione, si disconetterà nella lista di controllo tecnica dell'amministratore ESL. Tale procedura è volta a garantire l'integrità del sistema utilizzato per gareggiare prima dell'inizio della partita. Le interruzioni tecniche causate da problemi rilevabili attraverso l'applicazione della checklist di cui sopra saranno punite con un (1) punto di 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.

## 7.6 Obblighi verso i 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.

### 7.6.1 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. Simili decisioni sono a sola discrezione di ESL.

## 7.7 Zone di gioco

### 7.7.1 Cibo, bevande e fumo

Se nessun altro è stato annunciato, è proibito portare o mangiare cibo nelle aree dei tornei. Inoltre, è severamente vietato fumare; il divieto si estende anche alle sigarette elettroniche. I giocatori possono avere delle bevande, ma solo in coppe o bottiglie fornite da ESL, e solo sotto la tabella, se non diversamente specificato. Rumori eccessivi e linguaggio offensivo sono proibiti. I partecipanti devono seguire le regole dell'hotel o della struttura che li ospita durante la permanenza nelle aree di allenamento. Qualsiasi violazione comporterà l'applicazione di punti di penalità.

### 7.7.2 Oggetti 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.

### 7.7.3 Apparecchi fotografici o di natura analogo

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 giudici di gara prima dell'inizio dei preparativi relativi alla prima partita. I telefoni personali potrebbero altresì essere soggetti allo stesso regime di raccolta preventiva.

I partecipanti non sono autorizzati a scattare foto e/o a effettuare registrazioni sul palco e durante le cerimonie di apertura, fatto salvo quanto diversamente disposto da ESL.

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

### 7.7.4 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.

### 7.7.5 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.

## 7.8 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.

## 7.9 Cerimonia dei vincitori

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

## 7.10 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.).

## 8 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 ESIC trovano applicazione anche in 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.

### 8.1 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:** mostrare rispetto verso tutti gli altri esseri umani, compresi i compagni di squadra, gli avversari e il personale dell'evento
- **Coraggio:** essere coraggiosi durante il torneo e lottare per la giustizia

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.
- **Sostenimento o incoraggiamento di uno o più 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.

### 8.2 Cassa

Non sarà tollerata alcuna pratica scorretta. In caso di riscontro di pratiche scorrette, la squadra in questione verrà immediatamente rimossa dal torneo ed esclusa da tutte le gare per 6 mesi. Ai giocatori può essere

richiesto di installare apposito software anti-illeciti sui propri dispositivi per l'intera durata del torneo.

### 8.2.1 Alterazione dei risultati

Tentare di alterare intenzionalmente i risultati di una partita perdendo o altrimenti provando a influenzarne il risultato.

### 8.2.2 Attacchi DDoS

Limitare, o tentare di limitare la connessione di un altro partecipante al gioco attraverso un attacco DDoS (Distributed Denial of Service) o qualsiasi altro mezzo.

### 8.2.3 Software di riscaldamento

Qualsiasi utilizzo di software potenzialmente in grado di favorire gioco scorretto è severamente proibito. L'amministratore del torneo si riserva il diritto di specificare cosa è considerato un cheat. Avvalersi di qualsiasi software o hardware per ottenere benefici che non sono altrimenti disponibili nel gioco. 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.

### 8.2.4 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).

### 8.2.5 Sanzioni per pratiche scorrette

Una volta scoperte le operazioni di cheating eventoi risultati delle partite in questione saranno annullati. Il giocatore sarà squalificato, perdendo così il montepremi e incorrendo nell'impossibilità di partecipare a tutti i tornei ESL per un periodo di tempo pari di norma a 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.

### 8.2.6 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.

## 8.3 Disegno

### 8.3.1 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.

### 8.3.2 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. ed è consultabile al seguente link:

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

Qualsiasi uso non sanzionato di tali sostanze è considerato doping.

### 8.3.3 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.

### 8.3.4 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.

## 8.4 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 6.3.2, 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.

## 8.5 Citazione

Nessun giocatore, manager, 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 aventi a oggetto 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.

## 8.6 Manipolazione 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. L'esempio più comune di quanto sopra consiste nell'offrire denaro al proprio avversario in cambio di una vittoria.

### 8.6.1 Sanzioni per la manipolazione della concorrenza

Quando il tentativo di manipolazione della competizione è scoperto nel ESL i risultati delle partite in questione saranno annullati. Il giocatore viene squalificato, perde il montepremi vinto e viene escluso da tutte i tornei di ESL per un periodo di tempo dalla durata compresa tra uno e due (1-2) anni. Inoltre, al giocatore può essere comminata una sanzione pecuniaria.

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

## 8.7 Alterazione dei risultati

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.

### 8.7.1 Sanzioni per l'alterazione dei risultati

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.

## 8.8 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.

## 8.9 Esclusione dell'editore o 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.

## 8.10 Violazione della netiquette

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).

### 8.10.1 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 dovranno astenersi, in ogni momento, da qualsiasi azione od omissione che comporti discredito, offesa, scandalo, ridicolo o che riduca il valore commerciale o delle relazioni pubbliche 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.

## 8.10.2 Insulti

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 minacce 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 nei tornei a squadre. Nei tornei a squadre, ai giocatori potrà altresì essere impedito di giocare per una o più settimane.

## 8.10.3 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.

## 8.10.4 Spam all'interno del 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.

## 8.10.5 Danneggiamento o degrado

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.

## 8.11 Comportamento antisportivo

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.

### 8.11.1 Inserimento di risultati delle partite alterati

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.)

### 8.11.2 Frode/falsificazione

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.

### 8.11.3 Inganno ai danni di amministratori o giocatori

I tentativi di ingannare giocatori, amministratori o chiunque sia in alcun modo collegato a ESL possono essere sanzionati con un numero di punti di penalità minore variabili da (1) a quattro (4).

## 9 Avviso relativo ai diritti 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. ESL si riserva il diritto di modificare contenuti e file sul proprio sito (tra cui, a titolo esemplificativo e non esaustivo, eslgaming.com, intelextrememasters.com, esl-one.com e tutti i relativi sottodomini) in qualsiasi momento e senza alcun obbligo di preavviso o notifica.