



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

# **Snapdragon Pro Series**

## **Clash of Clans**

## **Свод правил**

## Изоляция

В настоящем документе описаны правила, которые должны соблюдаться в любое время при участии в конкурсе Snapdragon Pro Series. Несоблюдение настоящих правил может быть наказано как описано.

Следует помнить, что всегда администрирование турнира, которое имеет последнее слово, и что решения, которые не поддерживаются или подробно не поддерживаются настоящей книжной записью, или даже идут вразрез с настоящей книжной записью, могут быть приняты в крайних случаях для сохранения честной игры и спорта.

Мы в ESL надеемся, что вы являетесь участником, зрителем или прессой приятного соперничества, и мы сделаем все возможное, чтобы сделать это честным, веселым и интересным соперником для всех.

С уважением,  
Персонал ESL

# Содержание

Определения	8
Диапазон действительности	8
Регион	8
Конфиденциальность	8
Наказания	8
Определения и сфера применения санкций	8
Учетные записи	8
Основные меры наказания	8
Денежные штрафы	8
Bans/приостановление	9
Дисквалификация	9
Дополнительные способы наказания	9
Сочетание наказаний	9
Наказания за повторные преступления	9
Запреты на Лигу и меры наказания за пределами ESL	9
Личные матчи	9
Правила	9
Организация Турнир	9
Общие положения	10
Требования к участникам и ограничения	10
Региональные ограничения для участников	10
Главная страница/регион	10
Отказ в участии	10
Внесение изменений	10
Действительность правил	10
Дополнительные соглашения	10
Коммуникация	11
Дискорд	11
Конфиденциальность	11
Подробности игрока	11
Игровые счета	11
Запустить неправильные учетные записи	11
Аккаунты команды	11
Названия команд	11
Внесение изменений в аккаунты команд	11
Ограничения Спонсора	11
Извещающие контент	11
Начало матча	11
Путешествие в транслируемые матчи	11
Не является пунктуальным для транслируемого матча	11
Участники не показывали	12
Порядок использования	12
Материалы матча	12
Протесты	12
Определение	12
Правила оспаривания результатов матча	12

Учетные записи	12
Права	12
Отказ от этих прав	12
Ответственность игроков	12
Передача/передача данных	13
Интервью	13
Видеопрезентация	13
<b>Правила проведения турниров</b>	<b>13</b>
Размер команды	13
Фиксация состава команды	13
Изменение состава команды	13
Назначенный период трансфера	13
Определение изменения состава команды	14
Изменение игрового аккаунта	14
Использование правильного ID игрока	14
Кланы	14
Смена клана	14
Изменения в матчах	14
Наблюдатели и стримеры	15
Посев	15
Вызовы турнирной лестницы	15
Типы вызовов турнирной лестницы	15
Ограничения вызовов турнирной лестницы	15
Распространение информации об атаке и структуре базы	15
<b>График</b>	<b>15</b>
Время 1	15
Открытые квалификации турнирной лестницы №1	15
Открытый финал №1	15
Открытые квалификации турнирной лестницы №2	15
Открытый финал №2	15
Сезон вызовов	15
Европа, Ближний Восток, Северная Африка:	16
Северная Америка:	16
Финал вызовов	16
Отсеивающий турнир 1 сезона	16
Время 2	16
Откройте Certifier Ladder#1	16
Откройте Finals#1	16
Северная Америка:	16
Европа, Ближний Восток и Северная Африка:	16
Откройте квалификационный код № 2	16
Открытые Finals №2	16
Северная Америка	16
Европа-amp; MENA	16
Challenges Season	16
Северная Америка	16
Европа-amp; MENA	16
Final Finance	16

Формат	17
Открытые квалификации	17
Занятые места на открытых квалификациях турнирной лестницы	17
Занятые места в турнирной лестнице 2-го сезона для Европы, Ближнего Востока и Северной Африки	17
Открытые финалы	17
Открытые финалы 1-го сезона	17
Открытые финалы 2-го сезона	17
Северная Америка	17
Европа-amp; MENA	17
Требования для участия в открытых квалификациях	18
Challenges Season	18
Final Finance	18
Сезон 1 фильтра	18
Платежные деньги	18
Призовые	18
Упоминание призов из-за штрафных баллов	18
Упоминание призов из-за денежных штрафов	18
Отказ от призов	18
Передача призов	19
Распределение наград за 1-й сезон для Европы, Ближнего Востока, Северной Африки и Северной Америки	19
Открытый этап Snapdragon Mobile	19
Snapdragon Mobile Challenge	19
Распределение наград за 2-й сезон для Европы, Ближнего Востока и Северной Африки	20
Особые правила игры	20
Версия игры	20
Патч	20
Уровень клана	20
Уровень ратуши	20
Уровень отряда	20
Ограничения на отряды	20
Ограничения атаки	20
Члены клана	20
Технология Snapdragon Mobile Steam	21
Этап Snapdragon Mobile Challenge	21
Журнал боя	21
Ограничения по количеству войн	21
Вызов на бой	21
Время подготовки и боя	21
Нетранслируемые матчи	21
Транслируемые матчи	21
Время для атаки	21
Порядок атак	22
Равенство очков	22
Равенство очков в матче	22
Равенство очков в турнирной таблице	23
Результаты	23

Отключение/потеря соединения с сервером	23
Отключение до начала атаки	23
Отключение после начала атаки	23
<b>Поведение игроков</b>	<b>23</b>
Честная конкуренция	23
Соблюдение правил	23
Передача аккаунта	23
Устройства	23
Программное и аппаратное обеспечение	24
Подготовка к игре	24
Технические вопросы	24
Голосовая связь	24
Камеры игроков	24
<b>Правила о событиях</b>	<b>24</b>
Оборудование	24
Клотинг	24
Администраторы	25
Игрок и краткое описание игры	25
Техническая информация	25
Обязательства в отношении средств массовой информации	25
Невыполнение медийных обязательств	26
Игровые зоны	26
Продовольствие, напитки, курение и поведение	26
Съемные носители	26
Камеры или подобные устройства	26
Неиспользованные предметы	26
Использование устройств	26
Фото и другие права СМИ	27
Церемония Победов	27
Территории ESL	27
<b>Нарушения правил, наказания и ESIC</b>	<b>27</b>
Правила поведения	27
Чейтинг	27
Программное обеспечение Cheat	27
Информация о злоупотреблении информацией	27
Наказание за оскорбление	28
Способы обнаружения	28
Допинг	28
Отказ от тестирования	28
Список запрещенных веществ и методов	28
Доказанные лекарства	28
Наказания за допинг	28
Использование алкоголя или других психоактивных наркотиков	28
Сброс	28
Манипуляция конкуренцией	29
Меры наказания за манипуляции в области конкуренции	29
Учетная запись	29
Наказание в соответствии с креплениями	29

Ограничения в отношении выдачи наказания	29
Запрет на издателя или ESIC	29
Близка некетета	29
Общественное поведение	29
Изоляция	29
Spamming	30
Spamming в игре	30
Повреждение или зазор	30
Непортовое поведение	30
Учетные данные	30
Рингер/фикер	30
Невероятные администраторы или игроки	30
Соблюдение условий предоставления услуг	<b>30</b>
ESL	30
Supercell	30
Уведомление об авторском праве	<b>31</b>

# 1 Определения

## 1.1 Диапазон действительности

Мероприятие проводится в рамках ESL компанией ESL Gaming GmbH.

Это базовый свод правил, который применяется к данному мероприятию, его участникам и всем матчам, проводимым в рамках мероприятия. Своим участием участник подтверждает, что он понимает и принимает все правила.

## 1.2 Регион

В рамках мероприятий Snapdragon Pro Series Clash of Clans мир делится на 2 основных региона:

- Северная Америка: Соединенные Штаты Америки, Канада, Ямайка, Мексика и Пуэрто-Рико;
- Европа & MEN: Австрия, Албания, Алжир, Андорра, Бахрейн, Бельгия, Болгария, Босния и Герцеговина, Великобритания, Венгрия, Германия, Гибралтар, Греция, Грузия, Дания, Египет, Йемен, Израиль, Иордания, Ирак, Ирландия, Исландия, Испания, Италия, Казахстан, Катар, Кипр, Кувейт, Кыргызстан, Латвия, Ливан, Ливийская Арабская Джамахирия, Литва, Лихтенштейн, Люксембург, Мальта, Марокко, Молдова, Монако, Нидерланды, Норвегия, Объединенные Арабские Эмираты, Оман, Палестинская территория (оккупированная), Польша, Португалия, Румыния, Саудовская Аравия, Святой Престол (город-государство Ватикан), Сербия, Словакия, Словения, Таджикистан, Тунис, Туркменистан, Турция, Узбекистан, Украина, Финляндия, Франция, Хорватия, Черногория, Чехия, Швейцария, Швеция и Эстония.

## 1.3 Конфиденциальность

Персональные данные игрока будут собираться, обрабатываться и храниться для участия в матчах, их организации и вручения призов. Персональная информация игрока будет храниться до 25.03.2023 в соответствии с внутренней политикой или процедурами в целях соблюдения юридических требований. Все игроки информируются о том, что ESL будет собирать свою персональную информацию в качестве контроллеров данных и в отношении применимых законов о конфиденциальности каждой участвующей страны.

Запросы о ваших правах в отношении вашей персональной информации направляйте по адресу: ESL <https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

## 1.4 Наказания

### 1.4.1 Определения и сфера применения санкций

За нарушения правил в рамках ESL предусмотрены наказания. Они могут быть представлены: штрафными очками, денежными штрафами, техническим поражением, временным отстранением игрока (команды) или дисквалификацией. Вид наказания зависит от конкретного нарушения, зачастую — от сочетания двух и более нарушений. Участники будут проинформированы о мерах наказания по почте и будут предоставлены время, до которого они могут подать апелляцию. Только владелец лицензии или его назначенный представитель вправе подавать апелляции.

#### 1.4.1.1 Учетные записи

В отношении мелких инцидентов, таких как не загружать требуемые средства массовой информации, не хватает средств, недостаточно заявлений, недостаточной информации о аккаунте или других связанных с ними материалах и т.д. Каждая незначительная мера наказания вычитает 1% (1%) общих призов, полученных группой или игроком в рамках конкурса.

#### 1.4.1.2 Основные меры наказания

В отношении крупных инцидентов, таких как умышленно обманчиво обмана администраций, предусмотрены основные меры наказания, не показывая, что они совпадают, повторные нарушения правил и т.д. Каждая крупная мера наказания вычитает 10% (10%) общих призов за эту конкуренцию.

#### 1.4.1.3 Денежные штрафы

Денежные штрафы накладываются за невыполнение обязательств, непосредственно не связанных с турниром, например в отношении встреч с представителями прессы/СМИ, или запланированных сессий для общения с фанатами.

#### 1.4.1.4 Bans/приостановление

В отношении самых серьезных инцидентов, таких как оскорбление или использование неразрешенного игрока, предоставляются Bans или приостановки. Они могут быть присуждены игроком или организации.

#### 1.4.1.5 Дисквалификация

В наиболее серьезных случаях нарушения правил возникает дисквалификация. Дисквалифицированного участника лишил всех призов, полученных в ходе конкурса, и был запрещен до окончания этой конкуренции. В конкурсах игроков, организация и все ее члены запрещены до окончания этой конкуренции.

#### 1.4.1.6 Дополнительные способы наказания

В особых случаях администрация турнира может определить и использовать другие способы наказания.

### 1.4.2 Сочетание наказаний

Перечисленные способы наказания не являются взаимоисключающими и могут быть предоставлены в сочетании со службой турнира.

### 1.4.3 Наказания за повторные преступления

Все наказания, указанные в настоящем своде правил, применимы к впервые совершенным нарушениям. Повторные нарушения, как правило, приводят к более суровым мерам наказания относительно перечисленных в соответствующем разделе настоящих правил.

### 1.4.4 Запреты на Лигу и меры наказания за пределами ESL

Отстранение и штрафные очки лиги, полученные за пределами ESL, обычно не применяются в рамках ESL, за исключением случаев, когда наказание было назначено издателем/разработчиком любой конкретной игры. По усмотрению команды администраторов могут быть сделаны исключения.

## 1.5 Личные матчи

Термин “Live matches” означает матчи, которые происходят в общественном месте, во время событий, матчей в студии или в матчах ESL или официального партнера.

## 1.6 Правила

В настоящее время в рамках Snapdragon Pro Series проводятся соревнования по следующим играм:

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

В любом месте могут быть игры или новые игры.

## 1.7 Организация Турнир

Это мероприятие организуется ESL. ESL управляется ESL Gaming GmbH.

ESL Gaming GmbH

Schanzenstr. 23

51063 Köln

Германия

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

## 2 Общие положения

### 2.1 Требования к участникам и ограничения

Для участия необходимо выполнить следующие действия:

- У всех игроков должны быть действительные документы необходимые для поездки (например, визы, если это необходимо).
- Все игроки в сезоне должны быть старше 16 лет или старше до начала первого турнира сезона
- Все игроки должны зарегистрироваться на платформе ESL Play.
- Все игроки должны пройти проверку честной игры, пользоваться «чистыми» аккаунтами, а также придерживаться честного спортивного поведения.

Если вы не выполнили эти требования, вы будете считаться недействительными. Команда должна соответствовать всем требованиям Snapdragon Mobile Challenge, иначе она будет дисквалифицирована, и ее место займет следующая по списку команда. Если команда соответствует требованиям Snapdragon Mobile Challenge турнирной лестницы №1 или первого открытого финала, команда и все ее члены не могут участвовать в турнирной лестнице №2. Команда и игрок могут пройти квалификацию только один раз. Если команда доходит до первого открытого финала, но не соответствует требованиям Snapdragon Mobile Challenge, она может присоединиться к турнирной лестнице №2.

#### 2.1.1 Региональные ограничения для участников

Любая команда или любой игрок не может постараться получить такое же событие из нескольких стран или регионов.

#### 2.1.2 Главная страница/регион

Родной страной участника считается страна, где находится его основное место жительства (что подтверждается юридической регистрацией или долгосрочной визой вкпе с доказательством длительного проживания — визы на 90 дней недостаточно) или страна, действительным паспортом которой он обладает. Это решение может обновляться для каждого мероприятия ESL, но после принятия оно становится окончательным и необратимым для текущего мероприятия и его отборочных турниров.

### 2.2 Отказ в участии

ESL оставляет за собой право отказывать в участии любой команды или игрока по любой причине и предосторожности.

### 2.3 Внесение изменений

ESL оставляет за собой право вносить поправки в свод правил, в том числе без предварительного уведомления игроков. ESL оставляет за собой право в особых случаях выносить решения, которые противоречат правилам, чтобы сохранить честную игру и соревновательный дух. По всем ситуациям и разногласиям, которые не предусмотрены в настоящем документе, решения принимают администраторы турнира.

### 2.4 Действительность правил

Если положение настоящей книжки или становится незаконным, недействительным или не имеющим юридической силы в какой-либо юрисдикции, то это не влияет на действительность или возможность применения в этой юрисдикции любого другого положения настоящей книжки или действительности или приведения в исполнение в других юрисдикциях или любого другого положения настоящей книжки.

### 2.5 Дополнительные соглашения

Администрация ESL не несет ответственности за какие-либо дополнительные соглашения и отказывается обеспечивать соблюдение любых таких соглашений между отдельными игроками или командами. ESL настоятельно не рекомендует заключать такие соглашения. Заключение соглашений, противоречащих своду правил ESL, не допускается ни при каких обстоятельствах.

## 2.6 Коммуникация

### 2.6.1 Дискорд

Основной официальный способ связи Snapdragon Pro Series — посредством Discord. Не забывайте регулярно проверять наш сервер, чтобы не пропустить важные объявления от лиги.

## 2.7 Конфиденциальность

Содержание переписки по электронной почте, каналы матчей, обсуждения или любой другой обмен сообщениями с сотрудниками турнира и администраторами считаются строго конфиденциальной информацией. Публикация таких материалов запрещена без письменного согласия администрации ESL.

## 2.8 Подробности игрока

По запросу игроки обязаны отправлять нам всю необходимую информацию, в том числе для полного имени, контактные данные, дату рождения, адрес и фотографию.

## 2.9 Игровые счета

Каждый участник должен иметь игровой аккаунт в своем профиле ESL. Если у вас нет аккаунта ESL Play, необходимо создать его до привязки игровых аккаунтов.

### 2.9.1 Запустить неправильные учетные записи

Игроки имеют право использовать только тот игровой аккаунт, который привязан к их аккаунту ESL. Использование некорректного игрового аккаунта может привести к отстранению от участия в кубке или турнире до тех пор, пока проблема не будет исправлена, или лишению всех очков, набранных за время игры с некорректными данными.

## 2.10 Аккаунты команды

### 2.10.1 Названия команд

Название команды ESL не может иметь дополнения, такие как «команда ESL». Оно может состоять только из названия команды и/или потенциальной организации.

Если две команды спонсируются одним и тем же партнером, они должны прийти с ним к соглашению о том, какую из команд он продолжит спонсировать в течение всего турнира.

### 2.10.2 Внесение изменений в аккаунты команд

Любые изменения аккаунта команды должны быть одобрены администрацией ESL до начала внесения изменений. Изменения включают в себя, в том числе:

- добавление или удаление игроков,
- изменение названия команды,
- изменение логотипа команды.

## 2.11 Ограничения Спонсора

### 2.11.1 Извещающие контент

Спонсоры или партнеры, связь которых с порнографией, употреблением наркотиков или другими темами и продукцией для взрослых известны кому-либо или широкой общественности, не допускаются к мероприятиям ESL.

## 2.12 Начало матча

### 2.12.1 Путешествие в транслируемые матчи

Все матчи во время трансляции должны начинаться по усмотрению ESL. Все матчи во время трансляции должны начинаться не позднее, чем через ESL. Если игрока/команда не готовы играть, ESL должен быть информирован.

### 2.12.2 Не является пунктуальным для транслируемого матча

Два (2) незначительных штрафных пункта могут быть присуждены, если участник не готов к участию в объявленном начальном время. В этой точке не будет выдан номер. Если матч транслируется ESL или партнерами ESL, за любые задержки начала матча по вине команды будут начислены три (3) дополнительных малых штрафных очка.

### 2.12.3 Участники не показывали

Если участник не готов к игре по прошествии 15 минут после запланированного начала матча, он считается неявившимся и противнику будет присуждена полная победа за все серии матча. (Этот таймер запускается по усмотрению администратора трансляции, когда команда не является для участия в транслируемом матче.)

## 2.13 Порядок использования

### 2.13.1 Материалы матча

Все медийные материалы матча (скриншоты, демо, повторы и т. д.) должны храниться участниками как минимум в течение 2 недель после окончания матча. В случае возникновения возражения касательно результата матча участникам необходимо хранить эти записи как минимум в течение 2 недель после окончания рассмотрения возражения и принятия решения.

Все демос или реплики должны быть доступны по запросу администраторам. ESL оставляет за собой право играть и/или загружать на веб-сайты ESL, все демос, записанные в режиме ESL.

## 2.14 Протесты

### 2.14.1 Определение

Возражения связаны с проблемами, которые влияют на результаты матча; возражение может быть подано даже во время матча по таким причинам, как неправильные настройки игры и другие подобные проблемы. Возражение — официальное общение между сторонами и администратором.

### 2.14.2 Правила оспаривания результатов матча

В знак протеста должна содержаться подробная информация о том, почему протест был отправлен, как это произошло, и когда это произошло. При отсутствии надлежащей документации, протест может быть отклонен. Простой «ним» не будет делать. Изоляция и расселение строго запрещены в знак протеста и могут привести к штрафам, а протест против оскорбительной стороны.

## 2.15 Учетные записи

### 2.15.1 Права

Все права на вещание ESL принадлежат ESL Gaming GmbH. В эту категорию в том числе входят: комментаторские стримы, видеостримы (например, стримы от первого лица), повторы, демо или телевизионные трансляции.

### 2.15.2 Отказ от этих прав

ESL Gaming GmbH может предоставить право на трансляцию одного или нескольких матчей третьей стороне или самим участникам. В таких случаях трансляция должна быть согласована с командой ESL по организации вещания до начала матча.

### 2.15.3 Ответственность игроков

Игроки не могут отказаться от трансляции своих матчей, если трансляция одобрена ESL, и не могут выбирать, как будет транслироваться их матч. Только главный администратор может отклонить трансляцию. Игрок соглашается обеспечить условия, позволяющие вести трансляцию матчей.

## 2.15.4 Передача/передача данных

Игроки, стримеры или члены сообщества, которые хотели бы вести стрим или ретранслировать какие-либо части Snapdragon Pro Series вместе с ESL, будут проверяться сотрудниками ESL и должны будут подписать соответствующий список обязательств. Все мастер-мастер и создатели контента будут соблюдать этот код поведения при передаче потоки/reming/co-mainting всех связанных с ESL или ESL событий.

Чтобы получить разрешение на получение разрешения на создание контента, отправьте сообщение по электронной почте по следующему адресу электронной почты

Северная Америка: [sps\\_na@eslgaming.com](mailto:sps_na@eslgaming.com)

Европа, страны Ближнего Востока и Северной Африки: [sps\\_emea@eslgaming.com](mailto:sps_emea@eslgaming.com)

ESL оставляет за собой право отказаться от этого разрешения от любого лица вследствие нарушения кодекса поведения или условий предоставления услуг.

## 2.16 Интервью

Если игра транслируется на стриме, организованном ESL, один игрок или тренер от каждой команды должны быть доступны для интервью. По запросу команда должна предоставить контактные данные для интервью. Также после матча игрок должен быть доступен для комментария. Одиночные игроки всегда должны быть доступны для интервью перед матчем и после него.

## 2.17 Видеопрезентация

В видеозаписях (например, интервью, комментариях и т. п.), снимаемых без контроля ESL, видимое окружение и фон должны быть нейтральными, чистыми и презентабельными. Если команда планирует продемонстрировать спонсоров, логотипы или рекламные объявления (например, на баннере на заднем фоне или иных предметах), необходимо предварительно согласовать их внешний вид с администрацией лиги. В любом случае не допускается очевидное продвижение спонсорской продукции (включая потребление). Размер логотипа не может превышать размер лица игрока.

## 3 Правила проведения турниров

### 3.1 Размер команды

В команде может быть только пять (5) действующих игроков и два (2) игрока на замену.

### 3.2 Фиксация состава команды

Состав команды фиксируется сразу после регистрации и остается неизменным в течение всего срока действия обеих турнирных лестниц, а также на протяжении всего Snapdragon Mobile Challenge.

### 3.3 Изменение состава команды

#### 3.3.1 Назначенный период трансфера

За пределами установленного периода трансфера никакие изменения не допускаются. Командам будет разрешено внести одно (1) изменение в состав команды в следующие сроки.

- Европа, Ближний Восток, Северная Африка: с 6 до 14 июня.
- Северная Америка: с 6 до 16 июня.

### 3.3.2 Определение изменения состава команды

Когда команда проходит проверку на соответствие требованиям Snapdragon Mobile Challenge, к ней начинают применяться следующие правила.

- Команды могут добавить только 1 игрока в течение сезона.
- Команды могут свободно удалять игроков, но в составе всегда должно быть не менее четырех игроков (даже в перерывах между играми).
- Если команда насчитывает 7 игроков и хочет добавить нового, сначала нужно будет удалить одного из действующих игроков.
- Если команда насчитывает 5 игроков и хочет удалить игрока, то сразу после этого нужно добавить нового.
- С учетом времени и других факторов такие запросы могут быть отклонены.
- Составы команд зафиксированы на странице ESL Play, поэтому команда может вносить изменения в состав только после согласования с администрацией турнира.

Любая команда, которая не удовлетворяет требованиям Snapdragon Mobile Challenge для открытой турнирной лестницы №1 или открытого финала №1, сможет поменять любых и всех игроков в составе. Для внесения изменений в состав команды создайте новую команду на ESL Play с новым составом и зарегистрируйте ее для участия в турнирной лестнице №2. Вы также можете подать заявку в службу поддержки с просьбой о том, чтобы ваша команда была разблокирована для внесения изменений, если вы хотите сохранить страницу команды без изменений.

### 3.4 Изменение игрового аккаунта

Игроки не могут свободно менять аккаунты или имена аккаунтов после того, как они начали свое участие в соревновании. Внесение изменений в аккаунт без разрешения администрации турнира может повлечь наказание.

В особых случаях администрация турнира могут дать согласие на смену аккаунта или имени аккаунта, если была направлена просьба через службу поддержки.

В соответствии с правилами администрация турнира оставляет за собой право изменять аккаунты или имена аккаунтов, в том числе без предварительного уведомления игроков.

### 3.5 Использование правильного ID игрока

Все игроки должны войти в свой аккаунт и указать свой реальный ID в качестве игрового аккаунта в своем аккаунте ESL Play до начала или сразу после регистрации. Любые несоответствия между зарегистрированными и игровыми данными должны быть одобрены администрацией турнира через службу поддержки до начала турнира. Несоблюдение этого правила может привести к дисквалификации. Все команды должны состоять как минимум из 5 отдельных игроков с 5 отдельными аккаунтами.

После допуска к участию в турнирной лестнице игроки не могут менять свой ID.

### 3.6 Клань

Игроки могут состоять только в 1 клане, участвующем в Snapdragon Pro Series. Участники могут находиться в нескольких игровых кланах при условии, что эти дополнительные клань не участвуют в Snapdragon Pro Series. Игроки, которые вступают в новую команду в процессе трансфера, имеют право вступить в новый клан, но они должны покинуть все клань, в которых они состояли ранее.

### 3.7 Смена клань

Игроки и команды не могут свободно менять клань после того, как они начали свое участие в соревновании. Изменение клань без разрешения администрации турнира может повлечь наказание.

Администрация Tournament может в особых случаях принять решение о внесении изменений в аккаунт/названия, если запрос отправлен в службу поддержки.

В соответствии с правилами администрация турнира оставляет за собой право менять клань или их названия, в том числе без предварительного уведомления игроков.

### 3.8 Изменения в матчах

ESL может по своему собственному усмотрению смещать дату или время начала матчей. ESL уведомит об этом всех участвующих игроков при первой возможности.

## 3.9 Наблюдатели и стримеры

По запросу команды должны включить наблюдателей и стримеров в состав своих кланов.

## 3.10 Посев

Посев определяет исходное положение каждой команды в турнирной таблице перед началом каждой фазы соревнования с целью составить пары противников. Посев на всех начальных отборочных этапах будет случайным. Посев на всех последующих этапах турнира будет зависеть от текущей позиции команды в рейтинге. Например, команда-победитель первого отборочного этапа получит наилучшую позицию в списке (номер 1), а команда, прошедшая отбор последней, получит худшее место в списке.

## 3.11 Вызовы турнирной лестницы

### 3.11.1 Типы вызовов турнирной лестницы

В матчах турнирной лестницы можно участвовать только через опцию Instant Challenger.

### 3.11.2 Ограничения вызовов турнирной лестницы

У каждой команды может быть один (1) открытый вызов в единицу времени. Неявка на матч из-за того, что команда участвовала в другом матче вызова, приведет к поражению по умолчанию.

## 3.12 Распространение информации об атаке и структуре базы

Во время Open Ladder фазы турнира запрещается распространять информацию об атаке и/или структуре базы вашего оппонента без предварительного письменного согласия с его стороны. Это включает, но не ограничивается публикациями в Twitter, YouTube, Discord и личных сообщениях.

Письменное согласие должно быть запрошено и предоставлено в разделе комментариев на странице матча ESL Play.

Несоблюдение этого правила приведет к проигрышу по умолчанию для всех матчей, в которых это требование не было выполнено. В отдельных случаях наказание может быть увеличено.

## 4 График

### 4.1 Время 1

#### 4.1.1 Открытые квалификации турнирной лестницы №1

Проходят в течение 3 недель с 12 по 29 апреля каждый вторник, четверг и пятницу.

#### 4.1.2 Открытый финал №1

Проходит 8 мая, длится 1 день, выбывание после двух поражений.

#### 4.1.3 Открытые квалификации турнирной лестницы №2

Проходят в течение 3 недель с 10 по 26 мая каждый вторник, четверг и пятницу.

В течение последней недели Open Ladder #2 игровой день с 27 мая (пятница) будет изменен на 25 мая (Среда).

#### 4.1.4 Открытый финал №2

Проходит 5 июня, длится 1 день, выбывание после двух поражений.

## 4.1.5 Сезон вызовов

### 4.1.5.1 Европа, Ближний Восток, Северная Африка:

длится 4 недели с 15 июня по 6 июля, круговая система по одному матчу.

### 4.1.5.2 Северная Америка:

длится 4 недели с 17 июня по 8 июля, круговая система по одному матчу.

## 4.1.6 Финал вызовов

Более подробная информация будет объявлена позже.

## 4.1.7 Отсеивающий турнир 1 сезона

Более подробная информация должна быть объявлена позднее.

## 4.2 Время 2

### 4.2.1 Откройте Certifier Ladder#1

Открытая турнирная лестница, длится 3 недели с 4 по 21 октября, матчи проходят каждый вторник, четверг и пятницу.

### 4.2.2 Откройте Finals#1

#### 4.2.2.1 Северная Америка:

проходит 30 октября, длится 1 день, выбывание после двух поражений.

#### 4.2.2.2 Европа, Ближний Восток и Северная Африка:

проходит 30 октября, длится 1 день, выбывание после первого поражения.

### 4.2.3 Откройте квалификационный код № 2

Открытая турнирная лестница, длится 3 недели с 1 по 18 ноября, матчи проходят каждый вторник, четверг и пятницу.

### 4.2.4 Открытые Finals №2

#### 4.2.4.1 Северная Америка

Проходит 27 ноября, длится 1 день, выбывание после двух поражений.

#### 4.2.4.2 Европа-amp; MENA

Проходит 27 ноября, длится 1 день, выбывание после первого поражения.

### 4.2.5 Challenges Season

#### 4.2.5.1 Северная Америка

Длится 4 недели с 7 декабря по 18 января, круговая система по одному матчу.

#### 4.2.5.2 Европа-amp; MENA

Во втором сезоне в странах Европы, Ближнего Востока и Северной Африки сезона вызовов не будет, поэтому распределительные этапы сразу оканчиваются открытыми финалами.

## 4.2.6 Final Finance

Более подробная информация должна быть объявлена позднее.

## 5 Формат

### 5.1 Открытые квалификации

Команды смогут соревноваться в двух отдельных сезонах турнирной лестницы. Каждый из них будет длиться 3 недели с 3 игровыми днями в неделю. Все команды начинают с 1000 очков и на протяжении этапа перемещаются по турнирной лестнице в зависимости от побед и поражений. Команды с наибольшим количеством очков перейдут в следующий этап по описанной ниже схеме.

В 1-м сезоне 2 команды из 2 турнирных лестниц сразу перейдут в сезон вызовов, кроме того, из каждой лестницы будет отобрано 8 команд для собственного открытого финала.

Во 2-м сезоне для Северной Америки 2 команды из 2 турнирных лестниц сразу перейдут в сезон вызовов, кроме того, из каждой лестницы будет отобрано 8 команд для собственного открытого финала.

Так как для Европы, Ближнего Востока и Северной Африки во 2-м сезоне не будет сезона вызовов, из каждой лестницы будет отобрано 8 команд для собственного открытого финала.

#### 5.1.1 Занятые места на открытых квалификациях турнирной лестницы

Размещение	Награда
1	Автоматический переход в этап вызовов
2–9	Право на участие в открытом финале

#### 5.1.2 Занятые места в турнирной лестнице 2-го сезона для Европы, Ближнего Востока и Северной Африки

Размещение	Премия
1–8	Получите право на получение финалы открытых Finals

## 5.2 Открытые финалы

### 5.2.1 Открытые финалы 1-го сезона

8 команд, прошедших отбор в соответствующей турнирной лестнице, будут состязаться по системе выбывания после двух поражений. Все матчи будут проводиться в течение одного дня, пока не будут определены три лучшие команды.

Три лучшие команды из каждого открытого финала перейдут в сезон вызовов. В результате 2 открытых финалов 6 команд перейдут в сезон вызовов.

### 5.2.2 Открытые финалы 2-го сезона

#### 5.2.2.1 Северная Америка

Восемь команд, имеющих право на получение соответствующего сезона, будут конкурировать в двойную скобу. В течение одного дня скоб будет играть до тех пор, пока не будут определены три команды.

Три команды из каждого финала «Открытое фиg». Предоставьте вам вызов. В программе «Открытые финалы» будут обучены 6 команд на время игры.

### 5.2.2 Европа-amp; MENA

8 команд, прошедших отбор в соответствующей турнирной лестнице, будут состязаться до первого поражения. Все матчи будут проводиться в течение одного дня.

### 5.2.3 Требования для участия в открытых квалификациях

Все команды должны поучаствовать хотя бы в 10 матчах турнирной лестницы, чтобы пройти в открытый финал и получить награды за сезон. Любая команда, не сыгравшая по крайней мере 10 матчей, потеряет свое место, а все команды, находящиеся ниже, поднимаются на 1 позицию, чтобы заполнить место, освободившееся из-за дисквалификации.

## 5.3 Challenges Season

8 команд (1-е место турнирной лестницы №1, 1–3 места открытого финала №1, 1-е место турнирной лестницы №2, 1–3 места открытого финала №2) будут соревноваться по круговой системе по одному матчу (команды будут играть друг против друга по одному разу) в течение четырех недель, чтобы определить четыре лучшие команды.

Четыре лучшие команды перейдут в финалы вызовов.

В Season 2, europe & регион MENA не будет иметь никаких проблем, а спрятанный финал завершится с помощью открытых Finals.

## 5.4 Final Finance

Более подробная информация должна быть объявлена позднее.

## 5.5 Сезон 1 фильтра

Победитель отсеивающего турнира в первом сезоне получит золотой билет на чемпионат мира по Clash of Clans в 2022 г.

Более подробная информация должна быть объявлена позднее.

## 6 Платежные деньги

### 6.1 Призовые

Все призовые в идеале должны выплачиваться в течение 90 рабочих дней после завершения мероприятия ESL, но для завершения платежа может потребоваться до 180 рабочих дней.

#### 6.1.1 Упоминание призов из-за штрафных баллов

Каждая мера наказания заключается в том, что участник приобретает в течение какого-либо события или его квалификационные данные наказываются за вычетом призов. Ниже приводятся вычеты

- В случае любого незначительных штрафных баллов появится 1% от общей суммы призов.
- В отношении каждого из основных штрафных санкций появится 10% общей суммы призов.

Учетные данные исчисляются из общего количества призов за призы, присужденные участнику в конце последней части соответствующего конкурса, в том числе как в сети Интернет, так и в автономном режиме, но за исключением той части, которая призвана компенсировать путевые расходы (если таковые имеются). Учтенные награды за вычитанные призы будут пропорционально добавлены в другие команды. Таким образом, деньги за призы не будут потеряны.

Следует отметить, что группа, получившая чрезвычайно высокую награду за призы в общей сложности за несколько этапов турнира, может быть дисквалифицирована.

#### 6.1.2 Упоминание призов из-за денежных штрафов

Денежные штрафы не распространяются на другие участники, а только удаляют из них.

### 6.1.3 Отказ от призов

До тех пор пока призовые ESL не выплачены, ESL оставляет за собой право отменить любые причитающиеся платежи, если были обнаружены какие-либо доказательства мошенничества или умышленного нарушения правил.

В случае дисквалификации игрок или команда автоматически лишаются призовых, выигранных на этапе. В зависимости от серьезности случая эта мера может распространяться на всю сумму, выигранную в течение сезона.

### 6.1.4 Передача призов

Платежные деньги будут отправлены в банковскую передачу или через PayPal. Неспособность предоставить достаточную информацию для завершения платежей приведет к уплате платежей. Если участник не собрал чек или перевел чек в течение одного года после первоначальной даты оплаты, призы были аннулированы.

## 6.2 Распределение наград за 1-й сезон для Европы, Ближнего Востока, Северной Африки и Северной Америки

### 6.2.1 Открытый этап Snapdragon Mobile

Распределение осуществляется в конце сезона турнирной лестницы. \*Все призовые суммы указаны в долларах США и пересчитываются в другие валюты в зависимости от валютных курсов.

Место	Премия
1	1750 \$
2	1250 \$
3	750 \$
4	500 \$
5	300 \$
6	200 \$
7	150 \$
8	100 \$

### 6.2.2 Snapdragon Mobile Challenge

\*Все призовые суммы указаны в долларах США и пересчитываются в другие валюты в зависимости от валютных курсов.

Местоположение	Премия
1	20 000 \$
2	10 000 \$
3	7500 \$
4	5000 \$
5	3000 \$
6	2000 \$
7	1500 \$
8	1000 \$

## 6.3 Распределение наград за 2-й сезон для Европы, Ближнего Востока и Северной Африки

Распределение осуществляется по результатам открытых финалов. \*Все призовые суммы указаны в долларах США и пересчитываются в другие валюты в зависимости от валютных курсов.

Размещение	Премия
1	\$2000
2	\$1000
3	\$500
4	\$500
5	250 \$
6	250 \$
7	250 \$
8	250 \$

## 7 Особые правила игры

### 7.1 Версия игры

Все игроки должны установить новейшую версию игры для участия в турнирах, размещенных ESL. До начала турнира необходимо установить обновления.

### 7.2 Патч

Все матчи будут проводиться в патче, доступном на live-серверах на момент их проведения.

### 7.3 Уровень клана

Командам разрешено участие с кланами любого уровня.

### 7.4 Уровень ратуши

Игроки должны использовать аккаунт с самым высоким уровнем ратуши, доступным на live-серверах на момент начала матча. Игроки с уровнем ратуши ниже максимального не могут участвовать в игре.

### 7.5 Уровень отряда

Игроки могут использовать отряды любого уровня.

### 7.6 Ограничения на отряды

- На протяжении всего мероприятия Snapdragon Pro Series разрешается использование особых отрядов и временных отрядов, если администрация турнира не примет иного решения.
- На протяжении всего мероприятия Snapdragon Pro Series разрешается использование суперотрядов, если администрация турнира не примет иного решения.
- На протяжении всего мероприятия Snapdragon Pro Series разрешается использование внутриигровых бустов и магических предметов, если администрация турнира не примет иного решения.

### 7.7 Ограничения атаки

Каждый игрок может использовать только 1 атаку. Применимо ко всем этапам турнира.

## 7.8 Члены клана

### 7.8.1 Технология Snapdragon Mobile Steam

В кланы может входить кто угодно, кроме членов других команд-участниц Snapdragon Pro Series. Ответственность за должный подбор игроков для «Дружеской войны» ложится на капитана команды. Если этого не будет сделано, команде будет засчитано техническое поражение.

### 7.8.2 Этап Snapdragon Mobile Challenge

Входить в клан и участвовать в «Дружеской войне» могут только 7 игроков, входящих в одну команду ESL Play и заранее утвержденных капитаном команды. Все кланы должны предъявлять минимальные требования к уровню Ратуши и трофеям при приглашении в свои ряды.

## 7.9 Журнал боя

Каждая из команд обязана обеспечить публичный доступ к журналу боя.

## 7.10 Ограничения по количеству войн

Если команда планирует начать «Дружескую войну», она обязуется не принимать участия в любой другой войне. Отклонение вызова в связи с участием в другой войне приводит к техническому поражению. Подобное ограничение по количеству войн касается каждого конкретного игрока, поэтому удостоверьтесь, что все ваши игроки готовы к участию, так как иначе вы не сможете сражаться в «Дружеской войне».

## 7.11 Вызов на бой

В рамках открытой фазы команда с левой стороны страницы матча создает игру и направляет команде противника приглашение принять участие в «Войне друзей» в формате 5 на 5.

Приглашение должно быть отправлено со следующими настройками:

- Время подготовки: 5 минут
- Продолжительность битвы: 30 минут
- Количество атак: 1

При трансляции матча в прямом эфире член администрации турнира свяжется с командами для начала войны изнутри клана. Начало транслируемого боя без разрешения администрации турнира влечет наказание.

## 7.12 Время подготовки и боя

### 7.12.1 Нетранслируемые матчи

Если матч не транслируется, на подготовку отводится 5 минут, а на сам бой — 30 минут.

### 7.12.2 Транслируемые матчи

Если матч транслируется, на подготовку отводится 5 минут, а на сам бой — 45 минут.

## 7.13 Время для атаки

Понятие времени для атаки относится только к транслируемым матчам. Первые атакующие определяются в ходе посева команд (см. 3.11. Посев).

Время для атаки установлено правилами. Администрация турнира укажет игрокам на время начала атак.

Очередность атак		
Атака	Оставшееся время боя	Атакующая команда
1	37 минут 0 секунд	Команда с наименьшей позицией после посева — Игрок 1
2	33 минуты 0 секунд	Команда с наивысшей позицией после посева — Игрок 1
3	29 минут 0 секунд	Команда с наименьшей позицией после посева — Игрок 2
4	25 минут 0 секунд	Команда с наивысшей позицией после посева — Игрок 2
5	21 минута 0 секунд	Команда с наименьшей позицией после посева — Игрок 3
6	17 минут 0 секунд	Команда с наивысшей позицией после посева — Игрок 3
7	13 минут 0 секунд	Команда с наименьшей позицией после посева — Игрок 4
8	09 минут 0 секунд	Команда с наивысшей позицией после посева — Игрок 4
9	05 минут 0 секунд	Команда с наименьшей позицией после посева — Игрок 5
10	01 минута 0 секунд	Команда с наивысшей позицией после посева — Игрок 5

## 7.14 Порядок атак

Во время транслируемых матчей команды обязаны предоставить Администрации Турнира порядок, в котором игроки будут атаковать во время боя. Список должен быть предоставлен не позднее чем через 5 минут после начала боя (за 40 минут оставшегося времени боя).

## 7.15 Равенство очков

### 7.15.1 Равенство очков в матче

В случае ничьей по количеству полученных звезд в матче во время любого этапа Snapdragon Pro Series победитель будет определяться в следующем порядке.

1. Общая доля уничтоженных объектов (до 2 знаков после запятой)
2. Наименьшая средняя продолжительность атаки (до 2 знаков после запятой)
3. Больше количество атак с 3 звездами
4. Наименьшее время атаки

## 7.15.2 Равенство очков в турнирной таблице

Если на каком-либо из этапов команды имеют равное количество очков для квалификации или призового места, а также в тех случаях, когда в зависимости от занятого места команды выбывают одновременно (например, 3/4 место, 5–8 места), окончательное расположение команд определяется в следующем порядке.

1. Результаты личной встречи на данном этапе
2. Общее количество побед на данном этапе
3. Общее количество звезд, заработанных во всех матчах на данном этапе
4. Общая доля уничтоженных объектов на данном этапе (до 2 знаков после запятой)
5. Больше количество атак с 3 звездами на данном этапе

## 7.16 Результаты

Обе команды несут ответственность за указание очков, а также за достоверность сведений об очках, указанных на странице ESL Play. В конце матча обе команды обязаны сделать скриншот, на котором виден правильный результат, и загрузить его на веб-сайт ESL Play. Если желаете оспорить результаты матча, подайте заявление о протесте. Если доказательств для объявления победителя недостаточно, оба игрока могут быть дисквалифицированы.

## 7.17 Отключение/потеря соединения с сервером

### 7.17.1 Отключение до начала атаки

В случае, если игрок отключился до начала атаки, второй игрок в очереди должен начать атаку в соответствии с заявленным игроком порядком атаки.

Отключенный игрок может начать свою атаку со следующего слота своей команды, как только его соединение станет стабильным.

В случае, если соединение не будет стабильным до конца битвы, то атака будет засчитана с результатом ноль (0) звезд и ноль (0) процентов атаки. Повторить данную атаку нельзя.

### 7.17.2 Отключение после начала атаки

В случае, если игрок отключился после начала атаки, но атака не была зарегистрирована на сервере, атака будет засчитана с результатом ноль (0) звезд и ноль (0) процентов атаки. Повторить данную атаку нельзя.

В случае отключения игрока после начала атаки и регистрации атаки на сервере, атака будет засчитана по мере её регистрации на сервере. Повторить данную атаку нельзя.

## 8 Поведение игроков

### 8.1 Честная конкуренция

От игроков ожидается постоянное стремление показать себя в лучшем свете. Нечестным поведением считается взлом, использование программных лазеек, создание помех, намеренное отключение и другие правонарушения. Игроки должны демонстрировать спортивное поведение и вести честную игру. Администрация турнира выносит решения в связи с фактами нарушения этих правил исключительно по собственному усмотрению.

### 8.2 Соблюдение правил

Игроки обязаны постоянно соблюдать инструкции Администрации Турнира.

### 8.3 Передача аккаунта

Все игроки должны использовать свои собственные аккаунты. Передача аккаунта запрещена и приводит к ее блокировке на всех этапах турнира.

## 8.4 Устройства

На всех этапах состязания игроки должны использовать мобильное устройство (смартфон или планшет). Эмуляторы или любое программное обеспечение, измененное в игру с помощью ПК или других несанкционированных устройств, запрещены. Игры, пойманные с помощью такого программного обеспечения, будут подвергнуты наказанию.

## 8.5 Программное и аппаратное обеспечение

Использование любого программного или аппаратного обеспечения, позволяющего получить преимущество, не доступное с использованием внутриигровых способов, запрещено и влечет наказание. К таким способам можно отнести в том числе использование какого-либо программного обеспечения, произведенного третьими сторонами (не получившие одобрения приложения, влияющие на игровой процесс), игру на частных серверах, а также атаки с использованием скриптов.

## 8.6 Подготовка к игре

Для участия в Snapdragon Pro Series необходимо стабильное оборудование и Интернет-соединение. Игроки должны обеспечить наличие исправного оборудования и надлежащего качества связи до начала соревнований.

## 8.7 Технические вопросы

Игры несут ответственность за свои собственные технические проблемы, включая аппаратные, программные и/или интернет-проблемы. Перенос матчей по техническим причинам не производится, они в любом случае состоятся.

## 8.8 Голосовая связь

Каждый игрок, участвующий в транслируемых матчах, обязан подключиться к Discord-серверу Snapdragon Pro Series и выделенному голосовому каналу команды для общения со своей командой и с администрацией турнира.

Помимо пяти (5) участвующих игроков и Администраторов Турнира, к командам могут присоединиться два (2) запасных игрока.

## 8.9 Камеры игроков

Участники открытых финалов и на этапах Вызовов обязаны иметь устройства с камерой, чтобы игроков можно было видеть в прямом эфире во время матчей, транслируемых онлайн.

Если у игрока такое устройство отсутствует, необходимо уведомить об этом Администрацию Турнира. Администрация Турнира может выслать игроку устройство. Если такой возможности не имеется, вместо изображения с камеры будет показано фото игрока.

Администрация Турнира сохраняет за собой право не демонстрировать изображения с камер игроков в онлайн-трансляциях, если оно не соответствует предъявляемым требованиям или минимальным стандартам качества.

## 9 Правила о событиях

### 9.1 Оборудование

ESL всегда предоставляет мобильные устройства. В зависимости от дисциплины и этапа турнира могут предоставляться наушники с шумоподавлением.

## 9.2 Клотинг

Игроки и команды должны обеспечивать, чтобы они были все в равной цветной группе, упорядоченной длинной тройке и замкнутых обувах (например, короткое замыкание или флюс). Любое головное изношение запрещено. За незначительные нарушения данного правила предусмотрены наказания (не менее 250 долларов штрафа), однако в случае значительных нарушений (например, использование оскорбительных материалов, формы другой команды и т. п.) игрокам будет запрещено начинать матчи до замены элемента одежды, с которым возникли проблемы. Если это возможно и сочтено целесообразным администрацией, eSL предоставит вам соответствующую одежду для участников, которые не были одеты в соответствии с правилом. Затем расходы на предоставление одежды вычитаются из суммы призов, выплаченных участникам.

Игроки считаются виновными в любых задержках, связанных с заменой элементов одежды, и понесут наказание в соответствии с правилами, касающимися пунктуальности.

## 9.3 Администраторы

Необходимо исполнять все указания администраторов и следовать им. Несоблюдение этого правила может привести к начислению штрафных очков.

## 9.4 Игрок и краткое описание игры

Инструкции по участию в турнире для игроков представляют собой документы, рассылаемые по почте участникам до начала турнира. Они считаются дополнениями к своду правил для конкретного офлайн-мероприятия и имеют равную с ним силу.

## 9.5 Техническая информация

По завершении процесса настройки игрок подписывает технический контрольный перечень от администратора ESL. Этот процесс предназначен для обеспечения целостности системы, которая используется для участия в конкурсе. Технические приложения, вызванные проблемами, которые были отмечены в том случае, если контрольный перечень был надлежащим образом соблюден, подлежат наказанию в виде одного (1) несовершеннолетнего наказания. Подпись в данном документе свидетельствует о подтверждении участником готовности принять участие в матче в соответствии с расписанием. Участников могут обязать начать матч, даже если эта процедура не была полностью соблюдена.

## 9.6 Обязательства в отношении средств массовой информации

Если ESL решит, что один или несколько игроков должны принять участие в интервью (короткие пред-/послематчевые интервью и/или более продолжительные интервью-сессии), пресс-конференции или автограф-, фото- или видео-сессии, то игрок или игроки не вправе отказаться от этого и должны присутствовать на таких мероприятиях. Для большинства мероприятий предусмотрен обязательный день общения со СМИ, во время которого ESL будет фотографировать, снимать на видео и брать интервью у участников для презентации мероприятия.

Участники будут заранее проинформированы о характере, продолжительности и графике любой деятельности такого рода, которая займет более 5 минут.

## 9.6.1 Невыполнение медийных обязательств

Не выполнение средств массовой информации или сопоставимых обязательств приведет к денежным штрафам. Их диапазон зависит от деталей. Для наиболее распространенных случаев наказания предусмотрены следующие штрафы:

- Полная неявка или несвоевременная явка на пресс-день: 4000 долларов США + 5% от полученных призовых денег
- Явка в неполном составе или несвоевременная явка на автограф-сессию
  - Неявка 1–30% состава: 600 долларов + 0,75% от полученных призовых денег
  - Неявка 31–50% состава: 800 долларов + 1% от полученных призовых денег
  - Неявка 51–70% состава: 1000 долларов + 1,25% от полученных призовых денег
  - Неявка 71–99% состава: 1200 долларов + 1,5% от полученных призовых денег
  - Неявка 100% состава: 2000 долларов + 2,5% от полученных призовых денег
- Явка в неполном составе или несвоевременная явка на пресс-конференцию
  - Неявка 1–30% состава: 360 долларов + 0,45% от полученных призовых денег
  - Неявка 31–50% состава: 480 долларов + 0,6% от полученных призовых денег
  - Неявка 51–70% состава: 600 долларов + 0,75% от полученных призовых денег
  - Неявка 71–99% состава: 720 долларов + 0,9% от полученных призовых денег
  - Неявка 100% состава: 1200 долларов + 1,5% от полученных призовых денег

Сумма штрафов может быть уменьшена, если участник явится с задержкой, но при этом достаточно заблаговременно для создания требуемого контента/надлежащего проведения сессии. Размер штрафов также может быть уменьшен, если участник представит доказательства смягчающих обстоятельств. Решение по этому вопросу будет принято ESL по своему единоличному усмотрению.

## 9.7 Игровые зоны

### 9.7.1 Продовольствие, напитки, курение и поведение

Если не объявлено иного, в зоны турнира запрещается приносить и есть любую еду. Также строго запрещается курение или паров. Игроки могут иметь напитки, но только в кузах или бутылках, которые предоставляются ESL, а только в таблице не указано иное. Запрещается громкий шум и оскорбительный язык. Участники должны соблюдать правила отеля или места проведения соревнований, находясь на тренировочных площадках. Любые нарушения могут быть наказаны штрафами.

### 9.7.2 Съемные носители

Запрещается подключение или использование съемных носителей на устройствах турнира без предварительного осмотра и одобрения администраторами турнира.

### 9.7.3 Камеры или подобные устройства

Участникам запрещается приносить электронные устройства, камеры или аналогичные устройства (например, испаритель) в игровую зону, если это заранее не разрешено сотрудниками турнира. До начала установки такие устройства должны быть переданы сотрудникам турнира. Персональные телефоны также могут подлежать предварительной сдаче.

Участникам не разрешают фотографировать и/или отправлять записи на этапе и во время открытия церемоний, если иное не разрешено ESL.

Файлы документов для тактических целей разрешаются в разумных размерах и количестве (например, ноутбук).

### 9.7.4 Неиспользованные предметы

Предметы, в которых нет необходимости в данный момент (неиспользуемые предметы одежды, сумки и т. п.), должны храниться вне зоны видимости, в соответствии с указаниями ESL.

### 9.7.5 Использование устройств

Все предоставленные ESL устройства должны использоваться только в турнирных целях. За неразрешенное использование устройств (просмотр социальных сетей и т. п.) присуждается (1) малое штрафное очко.

## 9.8 Фото и другие права СМИ

Участвуя в акции, все игроки и другие члены команды предоставляют ESL право использовать любые фотографические, аудио- или видеоматериалы на их веб-сайте или для любых других рекламных целей. Кроме того, каждый игрок должен подписать две копии формы, которую они получают заранее для чтения и должны быть подписаны до начала первого матча.

## 9.9 Церемония Победов

Участники игры должны находиться в турнире в турнире по победителю после окончания Великого фигуры.

## 9.10 Территории ESL

Только маркетинговые мероприятия, разрешенные ESL, разрешаются в любых областях, предусмотренных ESL (например, в турнирах, кабинетах, гостиничных помещениях и т. д.).

## 10 Нарушения правил, наказания и ESIC

ESL и его турниры являются частью ESIC, *commission Integrity*. Это означает, что все правила и положения ESIC распространяются на все турниры ESL. Вы можете ознакомиться с ними на сайте <https://esic.gg/>.

Представление о запретах можно получить из следующих подпунктов. Более подробные сведения также можно найти на сайте ESIC.

### 10.1 Правила поведения

Каждый участник должен вести себя в отношении представителей ESL, прессы, зрителей, партнеров и других игроков. Участникам предлагается представлять эспорты, eSL и их спонсоры. Это относится к поведению в игре, а также в чат, посылных, комментариях и других средствах массовой информации. Мы ожидаем, что игроки будут проводить себя по следующим значениям:

- Команда Comras: относиться к другим, как вам будет относиться.
- Порядочность: честность, преданность своему делу, добросовестность в игре.
- Уважение: проявляйте уважение по отношению ко всем, включая членов вашей команды, противников и персонал.
- Stage: — это смелость в соревнованиях и в игре, где есть право.

Участники не должны заниматься притеснениями или ненавистью в любой форме. Сюда входят:

- Напряженные слова, оскорбительное поведение или словесные оскорбления в отношении пола, пола и выражения мнений, сексуальной ориентации, расы, этнического происхождения, инвалидности, физического вида, размера тела, возраста или религии.
- Учетные записи или запугивание (физически или в сети).
- Спамирование, захват, угон или подстрекательство к подрыву потоков или социальных сетей.
- Остановите или угрожали размещать персональную информацию других людей («dox»).
- Неприятное сексуальное внимание. Это включает, в частности, нежелательные комментарии, шутки и сексуальные новинки.
- Пропаганда или стимулирование любого из вышеуказанных действий.

Ознакомьтесь с [кодексом AnyKey Keystone](#), чтобы больше узнать о должном спортивном поведении. Более подробные сведения о правилах поведения и наказаниях см. в Правилах поведения ESIC

Нарушение настоящего Кодекса поведения приведет к штрафам. В случае повторяющихся или крайних нарушений наказания могут включать отказ от ответственности или запрет на будущие действия ESL.

### 10.2 Чейтинг

#### 10.2.1 Программное обеспечение Cheat

Любое использование программного обеспечения, которое может быть признано мошенническим, строго запрещено. Администрация турнира оставляет за собой право определять, что считается мошенничеством.

#### 10.2.2 Информация о злоупотреблении информацией

Сообщение во время матча с людьми, не участвующими в матче, строго запрещено, и это относится к использованию информации о вашей игре из других внешних источников (например, потоков).

### 10.2.3 Наказание за оскорбление

При обнаружении мошенничества на мероприятии результаты соответствующего матча будут аннулированы. Игрок будет дисквалифицирован, лишается своих призов и будет запрещено на всех конкурсах в ESL на срок, обычно 5 лет. Эта продолжительность может быть ниже, если будут играть существенные смягчающие факторы, но также выше, если возникают отягчающие обстоятельства.

В случае с командными соревнованиями команда отстраняется от участия в мероприятии ESL, на котором был выявлен случай мошенничества.

### 10.2.4 Способы обнаружения

ESL оставляет за собой право использовать различные методы для проверки участников и их оборудования, а также без предварительной информации.

## 10.3 Допинг

### 10.3.1 Отказ от тестирования

Отказ от тестирования считается допингом. Наказания будут такими же, как и в случае серьезных случаев злоупотребления наркотиками.

### 10.3.2 Список запрещенных веществ и методов

Список запрещенных веществ и методов, разработанный Комиссией по честности в киберспорте (ESIC) действует в отношении всех турниров ESL. Ист можно найти здесь:

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

Любое несанкционированное использование этих веществ считается допингом.

### 10.3.3 Доказанные лекарства

Если игроки имеют активный рецепт для вещества в списке WAD, они должны отправлять нам доказательство до первого дня турнира (крайний срок). Они могут по-прежнему подвергаться критическому испытанию, однако положительный результат для данного вещества будет игнорироваться.

### 10.3.4 Наказания за допинг

Мильные случаи допинга будут наказаны с предупреждением и, возможно, незначительными штрафами.

Серьезные случаи (например, использование наркотиков, содержащих улучшенные вещества, например Adderall), будут наказаны за аннулирование результатов, достигнутых под воздействием вещества, запрет на одно-два (1-2) года, конфискацию призов за призы, а также отказ от участия в акции.

Если игрока признана виновной в серьезном случае допинга только после того, как последний матч уже находится в течение не менее 24 часов, игрока все равно получит запрет, но результаты турнира остаются в силе, а для команды нет никаких последствий. Дела Милда не будут наказаны по истечении этого срока.

## 10.4 Использование алкоголя или других психоактивных наркотиков

Участие в матче, проводимом как онлайн, так офлайн, под воздействием алкоголя или других психотропных средств, даже если они не перечислены в пункте 10.3.2 как вещества, за употребление которых применяется наказание, строго запрещается и может привести к суровому наказанию. Умеренное употребление алкогольных напитков участником не во время активных фаз турниров допускается, если это не противоречит местным/национальным законам.

## 10.5 Сброс

Ни одна игрока, руководители команды, сотрудники или управление участвовавшими в них организаций могут участвовать в обустройстве или азартности, связываться с лучшими лицами или игровыми играми или предоставлять кому-либо любую информацию, которая может помочь вам поклонять или замешать, прямо или косвенно, за любые матчи и турнир ESL в целом. Любые ставки или пари в отношении матчей вашей команды повлекут за собой незамедлительную дисквалификацию команды и наложение запрета на участие во всех соревнованиях ESL на протяжении 1 года в отношении всех вовлеченных лиц. Любое другое нарушение будет наказано по собственному усмотрению.

## 10.6 Манипуляция конкуренцией

Предложение денег/выгод, выражение угроз или оказание давления на любое лицо, участвующее в мероприятии ESL, с целью влияния на результат матча считается манипулированием соревнованиями. Наиболее распространенным примером является предоставление ваших противников.

### 10.6.1 Меры наказания за манипуляции в области конкуренции

Если в ходе мероприятий ESL будет выявлен факт манипулирования соревнованиями, итоги соответствующих матчей аннулируются. Игрок будет дисквалифицирован, лишается призов и будет запрещено на всех конкурсах в ESL на срок от одного до двух (1-2) лет. Денежный штраф возможен.

В случае с командными соревнованиями команда отстраняется от участия в мероприятии ESL, на котором была выявлена попытка манипулирования.

## 10.7 Учетная запись

Использование любых средств для манипулирования исходом матча с целью, отличной от спортивного успеха, считается проведением договорного матча. Наиболее распространенный пример такого поведения — намеренный проигрыш в матче с целью повлиять на результаты размещения ставок.

### 10.7.1 Наказание в соответствии с креплениями

При установлении факта проведения на мероприятии ESL договорного матча результат(ы) соответствующего(-их) матча(-ей) аннулируется(-ются). Игрок будет дисквалифицирован, лишается своих призов и будет запрещено на всех конкурсах в ESL на срок, обычно 5 лет. Эта продолжительность может быть ниже, если будут играть существенные смягчающие факторы, но также выше, если возникают отягчающие обстоятельства. Возможно наложение денежного штрафа.

## 10.8 Ограничения в отношении выдачи наказания

Наказания могут быть выданы на ограниченное время после инцидента, который подлежит наказанию. В случае установления обмана и матча эта продолжительность составляет 10 лет. За нарушения, такие как оскорбление, подсказка, ложь на юридическую соответствующую персональную информацию (имя, возраст, гражданство, вид на жительство, проживание), срок действия составляет 5 лет. Небольшие нарушения могут истечь раньше.

## 10.9 Запрет на издателя или ESIC

ESL оставляет за собой право отказать игроку, в отношении которого действует запрет от издателя, в участии в турнире ESL.

Кроме того, запреты, наложенные ESIC также учитываются и распространяются на ESL.

## 10.10 Близка некетета

Для проведения упорядоченной и приятной игры крайне важно, чтобы все игроки имели беспорядочный и честный подход. Нарушения настоящего правила будут наказаны одним (1) до шести (6) мелких штрафов. Ниже приводится список наиболее важных и наиболее распространенных преступлений. Тем не менее администрация может назначать штрафные санкции за неявное перечисление видов нарушения некетета (например, преследование).

### 10.10.1 Общественное поведение

Всем участникам необходимо постоянно воздерживаться от недостойного, недоброжелательного и негативного поведения в отношении любого из участников турнира.

Все участники в любое время воздерживаются от любых действий или бездействия, которые делают все, кто участвует в турнире, каким-либо образом оскорбляющим, неуважительным, скандал или смешивать или уменьшает публичность

отношения или коммерческая ценность любой участвующей стороны. Сюда относятся отзывы, направленные против ESL, его партнеров или продуктов в интервью, заявлениях и/или социальных сетях.

## 10.10.2 Изоляция

Любое оскорбление, высказанное в связи с ESL, влечет наказание. В первую очередь это касается оскорблений, сделанных во время матча, но, кроме того, и на веб-сайте ESL (на форумах, в комментариях к матчам, в гостевых книгах игроков, обращениях в поддержку, протестных обращениях и т. п.). Оскорбления, сделанные в Интернет-мессенджерах, по электронной почте или через иные средства коммуникации наказуемы, если их можно непосредственно связать с ESL и имеются убедительные доказательства.

Особо серьезные случаи жестокого обращения с радикальными заявлениями или угрозой физического насилия могут привести к значительно более суровому наказанию, включая исключение или отказ игрока.

В зависимости от характера и тяжести оскорбления, это наказание будет передано игроку или команде команды. При участии в командных соревнованиях игроки могут получить запрет на игру на одну или несколько игровых недель.

## 10.10.3 Spamming

Размещение большого количества не имеющих смысла, оскорбительных или уничижительных сообщений считается в рамках ESL распространением спама.

Распространение спама на веб-сайте (на форумах, в комментариях к матчам, в профилях игроков, обращениях в поддержку, протестных обращениях и т. п.) наказуемо в зависимости от характера и тяжести нарушения.

## 10.10.4 Spamming в игре

Если внутренний игровой чат используется в целях раздражения противника или нарушения хода игры каким-либо другим способом, за это присуждается три (3) малых штрафных очка. Функция общего чата предназначена для организации эффективного взаимодействия с противником и администраторами матча.

## 10.10.5 Повреждение или зазор

В случае совершения участниками действий, которые могут привести или приводят к повреждению или загрязнению помещений, мебели, оборудования и иных предметов, на виновных налагается штраф. Размер штрафа зависит от стоимости восстановления до оригинального состояния, затрат на ремонт, а также причинения вреда репутации третьих лиц/общественности.

## 10.11 Непортовое поведение

Для того чтобы игра проходила по плану и приносила удовольствие, необходимо, чтобы все игроки демонстрировали спортивное поведение. Ниже приведен список наиболее значимых и распространенных нарушений. В то же время администрация может назначить наказание за не указанные явным образом виды неспортивного поведения.

### 10.11.1 Учетные данные

В случае уличения команды в указании неверных результатов на странице матча либо попыток иным способом фальсифицировать результаты матча, например при фальсификации материалов матча, команда может получить до четырех (4) малых штрафных очков. (К материалам матча относятся все загружаемые материалы, в том числе скриншоты, демо, модели и т. п.)

### 10.11.2 Рингер/фикер

Любые игроки, принимавшие участие в имитации или подмене игрока, будут отстранены от участия в соревнованиях не менее чем на 3 матча. Кроме того, за каждый подобный инцидент присуждается одно (1) большое штрафное очко.

### 10.11.3 Невероятные администраторы или игроки

Любые попытки обмана противников, администраторов или любого другого лица, связанного с ESL, могут быть наказаны одним (1) до четырех (4) мелких штрафов.

## 11 Соблюдение условий предоставления услуг

### 11.1 ESL

Регистрируясь и участвуя, игроки тем самым выражают согласие соблюдать [Условия предоставления услуг ESL](#) и [политику конфиденциальности ESL](#).

## 11.2 Supercell

Регистрируясь и участвуя, игроки тем самым выражают согласие соблюдать Условия предоставления услуг Supercell и правила турниров Supercell, а также подтверждают, что их аккаунты действительны.

## 12 Уведомление об авторском праве

Все материалы, указанные в настоящем документе, являются собственностью компании ESL GmbH или используются с разрешения владельца. Неразрешенное распределение, дублирование, изменение или иное использование материала, содержащегося в настоящем документе, в том числе в любом товарном знаке, чертеже, тексте, листе или фотографиях, могут представлять собой нарушение законов об авторском праве и товарных знаках и могут быть привлечены к ответственности по уголовному и/или гражданскому праву.

Ни одна часть настоящего документа не может быть воспроизведена в какой-либо форме или каким-либо способом или храниться в базе данных или системы поиска, за исключением личного использования, без письменного разрешения ESL GmbH.

Все контент в настоящем документе является точным для наших знаний. ESL GmbH не несет ответственности за любые ошибки или упущения. Мы оставляем за собой право изменять контент и файлы на нашем сайте (включая, помимо прочего, eslgaming.com, intelxtrememasters.com, esl-one.com и все подзаголовки) в любое время без предварительного уведомления или уведомления.