



Snapdragon
PRO SERIES
—  **ESL** —

Snapdragon Pro Series

Clash Royale

Правила

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	7
Диапазон действительности	7
Регион	7
Конфиденциальность	7
Наказания	7
Определения и сфера применения санкций	7
Учетные записи	7
Основные меры наказания	7
Денежные штрафы	7
Bans/приостановление	8
Дисквалификация	8
Дополнительные способы наказания	8
Сочетание наказаний	8
Наказания за повторные преступления	8
Запреты на Лигу и меры наказания за пределами ESL	8
Личные матчи	8
Правила	8
Организация Турнир	8
Общие положения	9
Требования и ограничения участия	9
Региональные ограничения для участников	9
Главная страница/регион	9
Отказ в участии	9
Внесение изменений	9
Действительность правил	9
Дополнительные соглашения	9
Коммуникация	9
Дискорд	9
Конфиденциальность	10
Подробности игрока	10
Игровые счета	10
Запустить неправильные учетные записи	10
Ограничения Спонсора	10
Извещающие контент	10
Начало матча	10
Путешествие в транслируемые матчи	10
Не является пунктуальным для транслируемого матча	10
Участники не показывали	10
Порядок использования	10
Материалы матча	10
Протесты	10
Определение	11
Правила оспаривания результатов матча	11
Учетные записи	11
Права	11
Отказ от этих прав	11

Ответственность игроков	11
Передача/передача данных	11
Интервью	11
Видеопрезентация	11
Правила проведения турниров	12
Изменение игрового аккаунта	12
Использование правильных идентификаторов игрока	12
Изменения в матчах	12
Наблюдатели и катеры	12
Размножение	12
График	12
Время 1	12
Открытая квалификация №1	12
Откройте Finals#1	12
Открытая квалификация №2	12
Открытые Finals №2	12
1-й сезон отсеивающего турнира	12
Время 2	12
Откройте Квалификаторы#1	13
Откройте Finals#1	13
Откройте Квалификаторы №2	13
Открытые Finals №2	13
Формат	13
Открытые квалификационные данные	13
Положение в открытых квалификациях	13
Открыть финал	13
Сезон 1 фильтра	13
Платежные деньги	14
Время 1	14
Открытые финалы Snapdragon Mobile	14
1-й сезон отсеивающего турнира	14
Время 2	15
Редакторы Snapdragon Mobile Open	15
Правила игры	15
Версия игры	15
Патч	15
Арена	15
Уровень аккаунта	15
Ограничения на карты	15
Автоматические приглашения на матч	15
Приглашение на матч вручную	16
Параметры боя	16
Результаты	16
Автоматические приглашения на матч	16
Приглашение на матч вручную	16
Ничья	16

Поведение игроков	16
Конкурентная целостность	16
Соблюдение	16
Передача учетной записи	17
Устройства	17
Программное обеспечение и оборудование	17
Подготовка к игре	17
Технические вопросы	17
Правила о событиях	17
Оборудование	17
Клотинг	17
Администраторы	17
Игрок и краткое описание игры	18
Техническая информация	18
Обязательства в отношении средств массовой информации	18
Обязательства в средствах массовой информации	18
Игровые зоны	18
Продовольствие, напитки, курение и поведение	18
Съемные носители	18
Камеры или подобные устройства	19
Неиспользованные предметы	19
Использование устройств	19
Фото и другие права СМИ	19
Церемония Победов	19
Территории ESL	19
Нарушения правил, наказания и ESIC	19
Правила поведения	19
Чейтинг	20
Программное обеспечение Cheat	20
Информация о злоупотреблении информацией	20
Наказание за оскорбление	20
Способы обнаружения	20
Допинг	20
Отказ от тестирования	20
Список запрещенных веществ и методов	20
Доказанные лекарства	20
Наказания за допинг	21
Использование алкоголя или других психоактивных наркотиков	21
Сброс	21
Манипуляция конкуренцией	21
Меры наказания за манипуляции в области конкуренции	21
Учетная запись	21
Наказание в соответствии с креплениями	21
Ограничения в отношении выдачи наказания	21
Запрет на издателя или ESIC	22
Близка некетета	22
Общественное поведение	22
Изоляция	22

Spamming	22
Spamming в игре	22
Повреждение или зазор	22
Непортовое поведение	22
Учетные данные	22
Рингер/фикер	23
Невероятные администраторы или игроки	23
Условия соблюдения Сервисов	23
ESL	23
Supercell	23
Уведомление об авторском праве	23

1 Определения

1.1 Диапазон действительности

Евентильация управляется в рамках ESL GmbH.

Это база Правила событие, ее участники и все матчи играли в поле зрения событие. С их Участвующие государства они понимать и принимать все правила.

1.2 Регион

Для мероприятий Clash Royale в Snapdragon Pro Series к странам Европы, Ближнего Востока и Северной Африки относятся следующие: Албания, Алжир, Андорра, Австрия, Бахрейн, Бельгия, Болгария, Босния и Герцеговина, Ватикан, Венгрия, Германия, Гибралтар, Греция, Грузия, Дания, Египет, Израиль, Иордания, Ирак, Ирландия, Исландия, Испания, Италия, Йемен, Казахстан, Катар, Кипр, Кувейт, Кыргызстан, Латвия, Ливан, Ливия, Литва, Лихтенштейн, Люксембург, Мальта, Марокко, Молдова, Монако, Объединенные Арабские Эмираты, Оман, Нидерланды, Норвегия, Палестинские территории, Польша, Португалия, Румыния, Саудовская Аравия, Сербия, Словакия, Словения, Соединенное Королевство, Таджикистан, Тунис, Турция, Туркменистан, Узбекистан, Украина, Финляндия, Франция, Хорватия, Черногория, Чешская Республика, Швеция, Швейцария и Эстония.

1.3 Конфиденциальность

Персональные данные игрока будут собираться, обрабатываться и храниться для совмещения участия, организации и доставки призов. Персональная информация игрока будет храниться до 25.03.2023 в соответствии с внутренней политикой или процедурами, чтобы отвечать на юридические требования. 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.

Для получения вашей персональной информации обратитесь по адресу: ESL <https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

1.4 Наказания

1.4.1 Определения и сфера применения санкций

Наказания за нарушения правил в рамках ESL предусмотрены. К таковым могут относиться малые либо большие штрафные очки, денежные штрафы, техническое поражение, временное отстранение игрока или дисквалификация в зависимости от конкретного нарушения, а часто — 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 назначенный его представитель вправе подавать апелляции.

1.4.1.1 Учетные записи

Малые штрафные очки начисляются за мелкие нарушения, такие как незагрузка требуемого программного материала, непредставление достаточной статистики матча, достаточной информации об аккаунте игрока или других связанных с ними материалов и т. д. Каждое малое штрафное очко вычитает 1% (один процент) общих призовых, полученных игроком в рамках соревнований.

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 предоставляются для не выполнить обязательства, которые непосредственно не связаны с турниром, например, для прессы/рекламы, или запланированных сессий для взаимодействия вентиляторов.

1.4.1.4 Bans/приостановление

За особенно серьезные нарушения, такие как оскорбление или использование не допущенного до соревнований игрока, предусмотрен бан или временное отстранение. Такие меры могут применяться как к игроку, так и к команде.

1.4.1.5 Дисквалификация

В наиболее серьезных случаях нарушения правил возникает дисквалификация. Дисквалифицированного участника лишат всех призов, полученных в ходе конкурса, и был запрещен 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 настоящей книжке, применимы к первому времени Преступления. Повторите Преступления, как правило, подлежат наказанию в виде более сурового наказания, чем указано в соответствующем разделе настоящих правил, пропорционально перечисленным в нем мерам наказания.

1.4.4 Запреты на Лигу и меры наказания за пределами ESL

Запреты и штрафные знаки Лиги за пределами ESL обычно не применяется к ESL, за исключением случаев, когда наказание было присуждено издателем/разработчик любого конкретного правового титула. Некоторые исключения могут применяться по усмотрению команды.

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 Snapragon Pro Series проводятся соревнования по следующим играм:

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

В любом месте могут быть игры или новые игры.

1.7 Организация Турнир

Это мероприятие организуется ESL. ESL управляется ESL GmbH.

ESL GmbH

Schanzenstr. 23

51063 Köln

Германия

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

2 Общие положения

2.1 Требования и ограничения участия

Для участия в турнирах Snapdragon Pro Series по Clash Royale необходимо соответствовать следующим требованиям.

- 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, принять участие в чистых аккаунтах, а также следовать инструкциям на высоком уровне

Если вы не выполнили эти требования, вы будете считаться недействительными. Игрок должен соответствовать всем требованиям, иначе будет дисквалифицирован и его место займет следующий по списку игрок. Игрок может пройти квалификацию для участия в открытом финале только один раз. Если игрок проходит квалификацию для участия в первом открытом финале, он не может участвовать в дальнейших квалификационных матчах. Если игрок участвует в квалификационном матче для отсеивающего турнира, он имеет право на участие во втором распределительном этапе.

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 Ограничения Спонсора

2.10.1 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.

2.11 Начало матча

2.11.1 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.

2.11.2 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.

2.11.3 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.)

2.12 Порядок использования

2.12.1 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.

2.13 Протесты

2.13.1 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.

2.13.2 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.

2.14 Учетные записи

2.14.1 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.

2.14.2 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.

2.14.3 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.

2.14.4 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 потоков/streaming/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

Европа, страны Ближнего Востока и Северной Африки: sps.emea@eslgaming.com

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

2.15 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.

2.16 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 демонстрировать 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 Изменение игрового аккаунта

Игры могут не свободно менять имена аккаунтов и аккаунтов, когда они начнут свое участие в серии. Внесение изменений в аккаунт без разрешения администрации компании Tournament может быть наказуемым.

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

Администрация Tournament оставляет за собой право вносить поправки в аккаунты/названия с предварительного уведомления игроков в соответствии с руководящими принципами серии.

3.2 Использование правильных идентификаторов игрока

Все игроки должны войти и связать свой реальный идентификатор игрока в качестве игрового аккаунта на своем аккаунте ESL Play до начала или после регистрации. Любые ошибки между зарегистрированными и игровыми данными должны быть утверждены Администрацией tournament через службу поддержки до начала турнира. Несоблюдение этого правила может привести к дисквалификации. По окончании регистрации в турнире игроки не могут менять свой идентификатор.

3.3 Изменения в матчах

ESL может по своему собственному усмотрению перемещать дату или начать совпадение. ESL сообщит всем участвующим игрокам как можно скорее.

3.4 Наблюдатели и катеры

При необходимости игроки должны включить в список друзей или кланы наблюдателей и стримеров.

3.5 Размножение

Посев позволяет определить предварительный рейтинг для каждого игрока перед началом всех фаз турнира для определения игроков-противников. Запрет на все начальные этапы отбора будет произвольно. Посев на последующих этапах турнира определяется в зависимости от текущей позиции игрока. Например, победитель первого квалификационного матча получает высшую позицию при посеве (1), а последний прошедший квалификацию игрок получает худшую позицию.

4 График

4.1 Время 1

4.1.1 Открытая квалификация №1

Открытый трехнедельный турнир будет проходить с 22 апреля по 8 мая по пятницам и воскресеньям с 18:00 CEST.

4.1.2 Откройте Finals#1

1-й день игры по олимпийской системе пройдет 21 мая с 18:00 CEST.

4.1.3 Открытая квалификация №2

Открытый трехнедельный турнир будет проходить с 20 мая по 5 июня по пятницам и воскресеньям с 18:00 CEST.

4.1.4 Открытые Finals №2

1-й день игры по олимпийской системе пройдет 18 июня с 18:00 CEST.

4.1.5 1-й сезон отсеивающего турнира

1-й день игры по олимпийской системе пройдет 25 июня с 18:00 CEST.

4.2 Время 2

4.2.1 Откройте Квалификаторы#1

Открытый трехнедельный турнир будет проходить с 7 по 23 октября по пятницам и воскресеньям с 18:00 CEST.

4.2.2 Откройте Finals#1

1-й день игры по олимпийской системе пройдет 12 ноября с 18:00 CET.

4.2.3 Откройте Квалификаторы №2

Открытый трехнедельный турнир будет проходить с 11 по 27 ноября по пятницам и воскресеньям с 18:00 CET.

4.2.4 Открытые Finals №2

1-й день игры по олимпийской системе пройдет 3 декабря с 18:00 CET.

5 Формат

5.1 Открытые квалификационные данные

Игроки могут принимать участие на 2 отдельных распределительных этапах. Каждый распределительный этап продлится 3 недели, каждая из недель включает 2 турнира. Победители каждого из турниров автоматически проходят квалификацию для участия в открытых финалах, а 15 игроков получают очки в зависимости от положения в турнирной таблице. 10 игроков, заработавших наибольшее количество очков в распределительном этапе, проходят квалификацию и примут участие в открытом финале.

6 участников турниров пройдут квалификацию и непосредственно примут участие в открытом финале. Еще 10 игроков пройдут квалификацию в зависимости от очков, полученных на распределительном этапе.

5.1.1 Положение в открытых квалификациях

Размещение	Премия
1	Автоматически проходит квалификацию для участия в открытом финале
2	45 очков
3–4 места	25 очков
5–8 места	10 очков
9–16 места	5 очков

5.2 Открыть финал

16 игроков, прошедших открытую квалификацию, будут состязаться по олимпийской системе. Игру будет играть в один день.

Четыре лучших игрока каждого открытого финала первого сезона проходят в отсеивающий турнир.

Во втором сезоне 2 отсеивающего турнира не будет, поэтому распределительные этапы сразу оканчиваются открытыми финалами.

5.3 Сезон 1 фильтра

8 игроков первого сезона, прошедших квалификацию в открытых финалах, будут состязаться по олимпийской системе. Игру будет играть в один день.

Победитель отсеивающего турнира в первом сезоне получит золотой билет лиги Clash Royale 2022 г.

6 Платежные деньги

6.1 Время 1

6.1.1 Открытые финалы Snapdragon Mobile

Распределение осуществляется по результатам распределительного этапа. * Все суммы призовых указаны в долларах США и зависят от валютных курсов.

Размещение	Премия
1	9000 \$
2	4000 \$
3–4	\$2000
5–8	\$1000
9-16	\$500

6.1.2 1-й сезон отсеивающего турнира

*Все призы перечислены в долларах США и с учетом валютных курсов.

Размещение	Премия
1	4000 \$ + Золотой билет CRL 2022 г.
2	\$2000
3–4	\$1000
5–8	\$500

6.2 Время 2

6.2.1 Редакторы Snapdragon Mobile Open

Распределение осуществляется на разделя.*Все призы перечислены в долларах США и распространяются на валютные курсы.

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

7 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

Во время матча все матчи будут играть в нужный патч.

7.3 Арена

В рамках турнира может использоваться любая арена.

7.4 Уровень аккаунта

Игрокам разрешено участие с аккаунтами любого уровня.

7.5 Ограничения на карты

На протяжении всего Snapdragon Pro Series разрешается использование любых карт, в том числе карт событий и временных карт, если администрация турнира не примет иного решения.

7.6 Автоматические приглашения на матч

Внутриигровая интеграция отвечает за отправку приглашений игрокам на их матчи

- Если приглашение не будет принято ни одним из игроков в течение 5 минут, будет отправлено новое приглашение
- Если новое приглашение не будет принято ни одним из игроков, то матч автоматически получит особый статус исключения
 - Если ваш матч находится в особом статусе исключения, откройте протест, чтобы получить помощь от Администрации турнира.
- Игрок, дважды отклонивший или не принявший приглашение, получит поражение по умолчанию в данном матче

Имейте в виду, если к вашему матчу открыт протест, то внутриигровые приглашения не будут отправлены автоматически. В этом случае ваш матч должен быть сыгран вручную

7.7 Приглашение на матч вручную

Если не работает внутриигровая интеграция или открыт протест, вам нужно будет приглашать друг друга вручную

Игрок с левой стороны страницы матча должен создать лобби и отправить приглашение на дружеский матч 1 на 1 своему оппоненту

- Игрок с левой стороны страницы матча направляет первый запрос на участие в бою друзей
- Игрок с правой стороны страницы матча направляет второй запрос на участие в бою друзей
- Игрок с левой стороны страницы матча направляет (при необходимости) третий запрос на участие в бою друзей

Есть два способа, как можно разослать приглашения на дружеский матч:

- Присоединитесь или будьте в одном клане
- Добавьте друг друга в друзья
 - Вы можете найти тег Clash Royale вашего оппонента на странице матча

7.8 Параметры боя

- Режим: Friendly Battle
- Формат: Duels
- Best of Three (Bo3)
- Игрокам не разрешается повторять карты между матчами Bo3
 - Для каждого матча необходимо использовать уникальную колоду
 - Если игрок использует повторяющуюся карту, игра будет аннулирована, а оппонент получит победу по умолчанию
- Арена: Любая
- Продолжительность матча: 3 минуты
- Фиксированный порядок карт в колоде: нет

7.9 Результаты

7.9.1 Автоматические приглашения на матч

Результаты матча будут автоматически отправлены интеграцией игры. Если вы обнаружите какие-либо несоответствия с результатом, отправленным интеграцией, откройте протест к матчу

7.9.2 Приглашение на матч вручную

Оба игрока несут ответственность за указание очков, а также за правильность очков, указанных на странице ESL Play. В конце матча оба игрока обязаны сделать скриншот, на котором виден окончательный результат, и загрузить его на страницу ESL Play. Если у вас возник конфликт с помощью матча, откройте билет протеста. Оба игрока могут быть дисквалифицированы, если нет достаточных доказательств для объявления победителя.

7.10 Ничья

При best of 3 (Bo3) игра, завершившаяся ничьей, не будет учитываться

Игрокам разрешается использовать колоду/карты из этой игры в дальнейших матчах best of 3 (Bo3)

8 Поведение игроков

8.1 Конкурентная целостность

Как ожидается, игроки будут действовать в лучшем случае. Нечестным поведением считается взлом, использование программных лазеек, создание помех, намеренное отключение и другие правонарушения. Игроки должны демонстрировать спортивное поведение и вести честную игру. Администрация Tournament поддерживает единоличное решение о нарушении настоящих правил.

8.2 Соблюдение

Игры должны всегда следовать инструкциям Администрации Tournament.

8.3 Передача учетной записи

Все игроки должны использовать свои собственные аккаунты. Раздел аккаунта запрещен и приведет к блокированию аккаунта на всех этапах турнира.

8.4 Устройства

Для всех этапов конкуренции игроки должны играть на мобильном устройстве (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 обеспечение и оборудование

Использование любого программного или аппаратного обеспечения для получения выгод, которые в противном случае недоступны в игре, запрещено и будет наказываться. В качестве примера можно привести, однако, любые программные продукты сторонних производителей (неутвержденные приложения, которые манипулируют игровыми играми), играми на частных серверах, нападающие на сценарии.

8.6 Подготовка к игре

Для участия в серии Snapdragon Pro требуется Stable аппаратное и интернет-соединение. Как ожидается, игроки обеспечат адекватность своих устройств и соединений до начала конкурса.

8.7 Технические вопросы

Игры несут ответственность за свои собственные технические проблемы, включая аппаратные, программные и/или интернет-проблемы. В связи с техническими проблемами и матчем будут перенесены изменения по техническим причинам.

9 Правила о событиях

9.1 Оборудование

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

9.2 Клотинг

Игроки должны обеспечить ношение собственной турнирной одежды, длинных брюк и закрытой обуви (т. е. шорты или шлепанцы не допускаются). Любое головное изношение запрещено. За незначительные нарушения этого правила будут применяться штрафы (минимальный штраф в размере 250 долларов США), но в серьезных случаях (например, помимо прочего, оскорбительный контент, использование одежды другой команды и т. д.) игрокам не будет разрешено начинать матч до тех пор, пока несоответствующий предмет одежды не будет заменен. Если это возможно и сочтено целесообразным администрацией, eSL предоставит вам соответствующую одежду для участников, которые не были одеты в соответствии с правилом. Стоимость предоставленной одежды будет затем вычтена из призовых, выплаченных участникам.

Любые задержки, вызванные изменением одежды, будут рассматриваться в качестве игроков и игроков. Наказание в соответствии с правилами пунктуальности.

9.3 Администраторы

Инструкции администраторов всегда должны соблюдаться и соблюдаться. Неспособность сделать это может привести к присуждению штрафных баллов.

9.4 Игрок и краткое описание игры

Игрок и турнир записок - документы это будет отправлено участникам по почте до турнира. Они - как расширения в книжную книгу для отдельного неофонического события и не имеющего обязательной силы.

9.5 Техническая информация

После завершения процесса настройки игрока зайдите в технический контрольный список ESL admins. 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, подлежит наказанию в виде одного (1) несовершеннолетнего наказания. Подписав этот документ, участники подтверждают, что они готовы начать свое совпадение. Участники могут быть вынуждены запустить матч, даже если они не выполнили должным образом этот процесс.

9.6 Обязательства в отношении средств массовой информации

Если ESL постановляет, что один или несколько игроков должен быть частью собеседований (коротко, по сравнению с послесессионными интервью и/или более продолжительными сессиями), пресс-конференции или автографа, фотографа или видео, а игроки не могут отказать в этом и должны участвовать. Большинство мероприятий будет иметь обязательный день для работы в СМИ, где участники снимают фотографию, снимают и опросят ESL для презентации событий.

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

9.6.1 Обязательства в средствах массовой информации

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:

- Не показывайте все время и время для медиака: 4000 долларов США + 5% от призов
- Загружайте неполные или слишком поздно для проведения подписки:
 - 1-30% магазина — 600 \$ + 0,75% от стоимости призов
 - 31-50% операций по списку: 800 долларов США + 1% от суммы призов
 - 1 51-70% магазина — 1000 долларов США + 1,25% от стоимости призов
 - 71-99% промоакции — 1200 долларов США + 1,5% от прибыли от призов
 - 100% всего магазина — 2000 \$ + 2,5% от призов
- Попробуйте неполные или слишком поздно для пресс-конференции
 - 1-30% операций по поддержанию мира: 360 \$ + 0,45% от стоимости призов
 - 31-50% операций по поддержанию мира: 480 \$ + 0,6% от стоимости призов
 - 1 51-70% продум: 600 \$ + 0,75% от прибыли от призов
 - 71-99% промоакции: 720 \$ + 0,9% от прибыли от призов
 - 100% всего магазина — 1200 долларов США + 1,5% от стоимости призов

Сумма штрафов может быть уменьшена, если участник не сможет задержать задержки, но еще достаточно заблаговременно для создания требуемого контента/проведения разумной сессии. Размер штрафов также может быть уменьшен, если участник представит доказательства смягчающих обстоятельств. Решение по этому вопросу ESL в одиночку.

9.7 Игровые зоны

9.7.1 Продовольствие, напитки, курение и поведение

Если ничего другого не было объявлено, в турнирах в турнирах запрещается отправлять или есть продукты питания. 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 следовать правилам в отношении гостиниц или места проведения работ, а также в областях практической деятельности. 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 создавать электронные устройства, камеры или аналогичные устройства (например, испаритель) в игровую зону, если это не разрешено. Сотрудники турнира. До начала установки такие устройства должны быть переданы сотрудникам турнира. Персональные телефоны может быть также будет собрано до.

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

Товары, которые не являются немедленно необходимыми (например, одежда, которая не является изношенной, мешкой и т. д.), должна храниться из вида, указанного ESL.

9.7.5 Использование устройств

Все устройства, предоставляемые ESL, должны использоваться только в турнирах. Неразрешенное использование устройств (браузеров социальных сетей, etcision) приведет к тому, что пункт 1 не является несовершеннолетним.

9.8 Фото и другие права СМИ

Участвуя в мероприятиях, все игроки предоставляют ESL право использовать любые фотографические, аудио- или видеоматериалы на своем 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/>.

Следующие подпункты призваны создать впечатление о том, что запрещено. Дополнительную информацию 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, послыльных, 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.
- Интеграция: честное, честное, честное.
- Уважение: проявляйте уважение по отношению ко всем, включая 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 побольше 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 рассматриваться в качестве чека, строго запрещено. Игрупоп оставляет за собой право указывать, что считается обманным путем.

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 обмана событие, результаты, полученные (ы), указанные ниже, 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.

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, созданных Комиссией по добросовестности в Эспое (ESIC) ESL турниры. Иист 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 игрок будет признан виновным в серьезном случае употребления допинга только по прошествии как минимум 24 часов с момента окончания последнего матча турнира, в отношении игрока все еще будет вынесен запрет, однако результат турнира не будет изменен. Дела Милда не будут наказаны по истечении этого срока.

10.4 Использование алкоголя или других психоактивных наркотиков

Чтобы играть в матч, будь то онлайн или оффлайн, под воздействием алкоголя или других психоактивных наркотиков, даже если это не относится к уголовно наказуемым веществам 10.3.2, строго запрещается и может привести к суровому наказанию. Умеренное потребление алкогольного напитка за пределы действующих часов в чемпионате допускается, если это не противоречит местным/национальным законам.

10.5 Сброс

Никакие игроки, персонал или руководство участвующих организаций не вправе участвовать в ставках или азартных спорах, связываться с участниками ставок или азартных споров или предоставлять кому-либо какую-либо информацию, которая может прямо или косвенно способствовать заключению ставок или азартных споров в отношении любого из матчей ESL турнира в целом. Любой отказ или игровой ущерб матчи организаций приведет к незамедлительному дисквалификации организации и минимальным запретом на все конкурсы ESL на всех участвующих лиц. Любое другое нарушение будет наказано по собственному усмотрению.

10.6 Манипуляция конкуренцией

Предложите деньги/выгоды, создайте угрозы или оказывайте давление на любое лицо, участвующее в акции ESL с целью влияния матча считается манипуляцией конкуренции. Наиболее распространенным примером является предоставление ваших противников.

10.6.1 Меры наказания за манипуляции в области конкуренции

При попытке манипуляции в области конкуренции ESL, результаты, полученные (ы), указанные ниже, будут аннулированы. 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.

10.7 Учетная запись

Использование любого способа манипулировать результатами матча для целей, не являющихся спорт Учетные записи в турнире считаются матчи. Наиболее распространенным примером является умышленно утеря матча, чтобы манипулировать выбором.

10.7.1 Наказание в соответствии с креплениями

При установлении факта проведения на ESL договорного матча результаты соответствующих матчей аннулируются. 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 возникаютотягающие обстоятельства. Денежный штраф возможен.

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 игрокам, которые постоянно блокируются от издателя игрового издателя ESL турниры.

Кроме того, запреты ESIC будут почетный и переведите в режим 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

Все участники в любое время воздерживаются от бедных, нежелательных или негативных поведение к любому лицу, участвующему в турнире.

Все участники в любое время воздерживаются от любых действий или бездействия, которые делают все, кто участвует в турнире, каким-либо образом оскорбляющим, неуважительно, 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

Все изолирующие соединения ESL будет наказано. Это относится главным образом к оскорблениям во время матча, но также на веб-сайте ESL (форумы, матча, проигрыватель) гостевые книги, поддержки и протеста и т. д.). Изоляция по программам, электронной почте или другим средствам связи будет наказана, если они могут быть связаны с ESL и доказательства очевидны.

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 степени тяжести оскорбления игроку будет назначено наказание.

10.10.3 Spamming

Чрезмерное использование бессмысленных сообщений, притеснения или оскорбительных сообщений считается пятым в поле ESL.

Spamming на веб-сайте (форумы, матча, проигрыватель) гостевые книги) подлежит наказанию в зависимости от характера и тяжести преступления.

10.10.4 Spamming в игре

В трех (3) случаях, если функция чата будет использоваться в игре, то в игре будет нарушена цель отказа противника или в целом нарушения поток игры. Все функции чаты могут эффективно общаться с противником и администратором матча.

10.10.5 Повреждение или зазор

Участники, принявшие меры, которые могли бы или могут привести к повреждению помещений, мебели, оборудования или аналогичных предметов, будут оштрафованы. Этот штраф будет основываться на стоимости восстановления первоначального штата, обработки попыток решить проблему и поврежденный репутацию третьих сторон/публичное.

10.11 Непортовое поведение

Для упорядоченной и приятной игры крайне важно, чтобы все игроки имели звездные поведение. Наиболее важным и наиболее распространенным Преступления введите В то же время администрация может назначать штрафные санкции, не имеющие прямого отношения к типам непортов: поведение.

10.11.1 Учетные данные

В случае указания игроком неверных результатов на странице матча либо попыток иным способом фальсифицировать результаты матча, например при фальсификации материалов матча, игрок может получить до четырех (4) малых штрафных очков. (Match media — все загрузки, в том числе по адресу: Снимки, демос, модели и т.д.)

10.11.2 Рингер/фикер

Любые игроки, участвовавшие в отправке или нарушении игрока, будут лишены возможности 3 В случае возникновения неисправности в случае одного инцидента будет присуждено одно (1) крупное наказание.

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 Условия соблюдения Сервисов

11.1 ESL

Ознакомившись и выразив согласие со сказанным, игроки также соглашаются с [Условиями предоставления услуг ESL](#) и [политикой конфиденциальности ESL](#).

11.2 Supercell

Регистрируясь и участвуя, все 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 Gaming GmbH или используются с разрешения владельца. Незапрещенное 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 Gaming GmbH.

Все контент в настоящем документе является точным для наших знаний. ESL Gaming 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, intelextrememasters.com, esl-one.com и все подзаголовки) в любое время без предварительного уведомления или уведомления.