



Snapdragon
PRO SERIES
—  **ESL** — 

Snapdragon Pro Series

Clash Royale

Rulekitap

Alın

Bu belge, bir Snapdragon Pro Serisi müsabakasına katılırken her zaman takip edilmesi gereken kuralları gösterir. Bu kurallara uymamanız, belirtilen şekilde cezalandırılabilir.

Turnuvanın her zaman en son söz konusu olduğu ve bu ahlak kitaplarında özel olarak desteklenmediği veya daha detaylı bir şekilde desteklenmediği ve bu ruleine karşı bile olsa bile, adil bir oyun ve sportmenlik korumak için bu ruvanın her zaman bir devriyesine sahip olduğunu hatırlamalı.

ESL 'deyiz; bir katılımcının, seyirci veya basının {loc} mücadele etmesi için keyifli bir müsabakaya sahip olmasını umuyoruz ve herkes dahil herkes için adil, eğlenceli ve heyecan verici bir rekabet sunmak için elimizden geleni yapacağız.

Saygılarımızla,
ESL Asası

İçerik Masası

Tanımlar	7
Geçerlilik	7
Bölge	7
Gizlilik	7
Cezalar	7
Övgülerin tanımları ve dürbün	7
Küçük penaltı puanları	7
Büyük penaltı puanı	7
Para cezaları	7
Cezalar/cezalar	7
Diskalifiye Etme	8
Ek ceza yöntemleri	8
Pençelerin Kombinasyonu	8
Öldürmeleri tekrarlayan cezalar	8
Lig Cezası ve ESL dışındaki penaltı puanları	8
Canlı maçlar	8
Disiplin	8
Turnuva örgüsü	8
Genel	9
Katılım Gereksinimleri ve Kısıtlamaları	9
Katılımcılar için Bölgesel sınırlamalar	9
Ev sahibi ülke/bölge	9
Katılımın Reddedilmesi	9
Kural değişiklikleri	9
Kuralların geçerliliği	9
Ek anlaşmalar	9
İletişim	9
Uyuşmazlık	9
Gizlilik	9
Oyuncu ayrıntıları	9
Oyun hesapları	10
Yanlış oyun hesaplarıyla oynamak	10
Sponsor kısıtlamaları	10
Yetişkin içeriği	10
Maç başlangıcı	10
Maçlarda pudralama	10
Beraberlik için çok fazla saçma değil	10
Katılımcılar görünmeyecek	10
Maç prosedürleri	10
Medya eşleştir	10
Protesto eşleştir	10
Tanım	10
Maç itirazı kuralları	10
Maç yayını	10
Haklar	11
Bu hakları serbest bıraktı	11

Oyuncu sorumluluğu	11
Yayın/Yeniden Doğma Onayı	11
Röportajlar	11
Video sunumu	11
Turnuva kuralları	11
Oyun Hesabının Değişikliği	11
Doğru Oyuncu ID 'sini Kullan	11
Maç Değişiklikleri	12
Gözlemciler ve Kaleciler	12
Seribaşı	12
Program	12
1. Sezon	12
Açık Ön Elemeler, 1	12
1 Numaralı Finalleri Aç	12
Açık Ön Elemeler, 2	12
2 Numaralı Finaller	12
1. Sezon Eleme Turnuvası	12
2. Sezon	12
1 Numaralı Elemeler Aç	12
1 Numaralı Finalleri Aç	12
2 Numaralı Elemeler	12
2 Numaralı Finaller	13
Biçim	13
Elemeler Aç	13
Açık Ön Elemelerdeki sıralamalar	13
Finalleri Aç	13
1. Sezon Filtre Turnuvası	13
Ödül parası	13
1. Sezon	14
Snapdragon Mobile Açık Finalleri	14
1. Sezon - Eleme Turnuvası	14
2. Sezon	14
Aslanağzı Mobile Açık Finalleri	14
Oyunun belirli kuralları	15
Oyun Sürümü	15
Yama	15
Arena	15
Hesap Seviyesi	15
Kart Sınırlamaları	15
Oyun entegrasyonu (Otomatik maç davetleri)	15
Manuel maç davetiyeleri	15
Savaş Ayarları	15
Sonuçlar	16
Oyun entegrasyonu (Otomatik maç davetleri)	16
Manual match invitations	16
Beraberlik	16

Oyuncu hareketi	16
Rekabetçi Bütünlük	16
Uygunluk	16
Hesap Paylaşımı	16
Cihazlar	16
Yazılım ve Donanım	16
Oyun Hazırlığı	16
Teknik Sorunlar	17
Etkinlik kuralları	17
Ekipman	17
Kıyafet	17
Yöneticiler	17
Oyuncu ve turnuva özeti	17
Teknik kontrol listesi	17
Medya yükümlülükleri	17
Eksik medya yükümlülükleri	18
Oyun alanları	18
Yemek, içecek, sigara içilmez	18
Çıkarılabilir Medya	18
Kamera veya benzer cihazlar	18
Kullanılmamış nesneler	18
Cihaz Kullanımı	18
Fotoğraf ve diğer medya hakları	18
Kazanan töreni	18
ESL-sağlanan alanlar	19
Kural ihlalleri, cezalar ve ESIC	19
Davranış kuralları	19
Hile	19
Buğday yazılımı	19
Bilgilerin kötüye kullanımı	19
Hile için cezalar	19
Hile yapma yöntemleri	19
Doping	19
Test edilmeyi reddediyor	19
Yasaklı maddeler ve yöntemler listesi	20
Dumanlı ilaç	20
Pazarlık için cezalar	20
Alkol veya diğer psikoaktif uyuşturucular	20
Bahis	20
Turnuva manipülasyonu	20
Turnuva manipülasyonları için cezalar	20
Eşleşme sorunu	20
Maç düzeltmesi için cezalar	20
İsabetli cezalar için sınırlamalar	20
Yayıncı veya ESIC 'ler	21
Casusluk ihlali	21
Genel davranış	21
Hakaret	21

Döndürmek	21
Oyun İçi Karıştırılıyor	21
Hasar verme veya yağma	21
Sportmenlik davranışı	21
Pişirme sonuçları	21
Fırlatıcı/ful	21
Görevli yöneticiler veya oyuncular	21
Hizmet Şartları	21
ESL	22
Supercell	22
Telif Hakkı Bildirimi	22

1 Tanımlar

1.1 Geçerlilik

Ohavalandırma ESL Gaming GmbH tarafından ESL 'nin bir parçası olarak işletilir.

Bu üs için geçerlidir etkinlik, katılımcıları ve tüm maçları içinde oynanacak etkinlik. Şununla onların katılımcıya katılıma katılıyor onlar tüm kuralları anlıyorum ve kabul ediyorum.

1.2 Bölge

Snapdragon Pro Series Clash Royale etkinlikleri için Avrupa ve MENA bölgesi aşağıdaki ülkeleri içerir: Arnavutluk, Cezayir, Andora, Avusturya, Bahreyn, Belçika, Bosna-Hersek, Bulgaristan, Hırvatistan, Kıbrıs, Çekya, Danimarka, Mısır, Estonya, Finlandiya, Fransa, Gürcistan, Almanya, Cebelitarık, Yunanistan, Macaristan, İzlanda, Irak, İrlanda, İsrail, İtalya, Ürdün, Kazakistan, Kuveyt, Kırgızistan, Letonya, Lübnan, Libya, Lihtenştayn, Litvanya, Lüksemburg, Malta, Moldova, Monako, Karadağ, Fas, Hollanda, Norveç, Umman, Filistin, Polonya, Portekiz, Katar, Romanya, Suudi Arabistan, Sırbistan, Slovakya, Slovenya, İspanya, İsveç, İsviçre, Tacikistan, Tunus, Türkiye, Türkmenistan, Ukrayna, Birleşik Arap Emirlikleri, Birleşik Krallık, Özbekistan, Vatikan ve Yemen.

1.3 Gizlilik

Oyuncunun kişisel verileri maç katılım, organizasyon ve ödül teslimatı için toplanır, işlenir ve saklanır. Oyuncunun kişisel bilgileri, yasal gereksinimleri yanıtlamak için iç politikalara veya politikalara göre 25.03.2023 tarihine kadar saklanacak. Tüm oyuncular, eSL 'nin kişisel bilgilerini Veri Kontrolleri olarak ve katılan her ülkenin geçerli gizlilik yasalarıyla ilgili olarak toplayacağını bildirdi.

Kişisel bilgilerinize ilişkin haklarınız hakkında lütfen iletişime geçin Bkz. ESL, <https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

1.4 Cezalar

1.4.1 Övgülerin tanımları ve dürbün

ESL içindeki kural ihlalleri için cezalar verilir. Bunlar, olayın büyüklüğüne bağlı olarak küçük veya büyük ceza puanları, para cezaları, hükmen yenilgi, oyuncunun geçici olarak oyundan atılması veya tamamen diskalifiye edilmesi şeklinde olabilir ve genellikle iki veya daha fazla ceza birlikte verilerek uygulanır. Katılımcılar ceza ile ilgili olarak size haber verilecek ve bu kararı kabul ettikleri için bir süre verilecek. Sadece lisans sahibi veya belirlediği sözcülerden biri, yatıştırıcı yapabilir.

1.4.1.1 Küçük penaltı puanları

Küçük ceza puanları; gerekli maç materyallerinin yüklenmemesi, yeterli maç açıklaması yapılmaması veya bir oyuncu hesabı ya da ilgili başka bir materyal hakkında yetersiz bilgi paylaşılması gibi küçük olaylar için verilir. Her küçük ceza puanı, müsabakaya katılan oyuncunun kazandığı toplam ödül parasını yüzde bir (%1) azaltır.

1.4.1.2 Büyük penaltı puanı

Büyük penaltı puanları, taraftarları kasten aldatmak gibi büyük olaylara verilir, maçlara göz atamayarak, tekrarlanan kural kırılması gibi büyük olaylara verilir. Her büyük penaltı puanı, bu turnuva için toplam ödül parasının yüzde 10 'unu (%10) azaltır.

1.4.1.3 Para cezaları

Para cezaları için verilecek yerine getiremedi Turnuva ile doğrudan ilişkili olmayan yükümlülükler, basın/medya atamaları veya taraftarlar için planlanan oturumlar.

1.4.1.4 Cezalar/cezalar

Yasaklama veya uzaklaştırma cezaları, bahis oynatma veya izin verilmemiş bir oyuncuyu oynatma gibi ağır ihlallere verilir. Bu cezalar bir oyuncuya veya bir kuruluşa verilebilir.

1.4.1.5 Diskalifiye Etme

Bir diskalifiye et, en ciddi kural ihlallerinde gerçekleşecek. Diskalifiye edilen katılımcı, bu turnuvadaki tüm ödülleri para biriktirmesini ve bu turnuvanın sonuna kadar engellenmesini engelledi.

1.4.1.6 Ek ceza yöntemleri

Özel durumlarda turnuva yönetimi belirebilir ve başka bir ceza yöntemiyle gelebilir.

1.4.2 Pençelerin Kombinasyonu

Belirtilen ceza yöntemleri karşılıklı olarak özel değildir ve turnuva devriyesine uygun bir kombinasyon olarak verilebilir.

1.4.3 Öldürmeleri tekrarlayan cezalar

Bu rulekitapta verilen tüm cezalar ilk kez geçerlidir ofsayt. Tekrarla ofsayt genellikle bu kuralların uygun bölümünde yer alan ve bu kurallara göre daha fazla cezalandırılacak.

1.4.4 Lig Cezası ve ESL dışındaki penaltı puanları

Lig cezaları ve penaltı puanı / İL, yayıncı tarafından verilen cezanın olduğu durumlar dışında ESL için normalde geçerli değildirHerhangi bir unvan için bir geliştirici. Bazı istisnalar, yönetici ekibinin takdirine bağlı olarak uygulanabilir.

1.5 Canlı maçlar

"Canlı Maçlar" terim, halka açık bir konumda yer alan maçlar, bir stüdyoda maç sırasında veya ESL veya resmi bir ortak tarafından yayınlanan maçlar sırasında yer alan maçlar anlamına gelmektedir.

1.6 Disiplin

Hali hazırda Snapdragon Pro Series'de oynanan oyunlar şunlardır:

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

Herhangi bir noktada yan oyunlar veya yeni oyunlar olabilir.

1.7 Turnuva örgüsü

Etkinlik ESL tarafından düzenlenir. ESL Gaming GmbH tarafından işletilir.

ESL Oyun GmbH

Schanzenstr. 23

51063 Köken

Almanya

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

2 Genel

2.1 Katılım Gereksinimleri ve Kısıtlamaları

Snapdragon Pro Series Clash Royale turnuvalarına katılmak için aşağıdaki gereksinimleri karşılamalısınız:

- Sezonun ilk turnuvasının başında bir sezonun tüm oyuncuları 16 yaş veya üzeri olmalıdır
- Tüm oyuncular ESL Play platformunda kayıtlı olmalıdır
- Tüm oyuncular, adil oyun kontrolünü geçmelidir, temiz hesaplara katıl ve iyi sportmenlik takip et

Bu gereksinimleri karşılamazsanız uygun sayılmazsınız. Bu turnuvaya katılım gereksinimlerinin tamamını karşılamayan bir oyuncu diskalifiye edilir ve onun yerine bir sonraki uygun oyuncu alınır. Bir oyuncu Açık Finallere sadece bir kez katılabilir. İlk Açık Finallere katılan bir oyuncu başka bir elemeye katılamaz. Bir oyuncu Filtre Turnuvasına katılırsa ikinci gruba da katılabilir.

2.1.1 Katılımcılar için Bölgesel sınırlamalar

Herhangi bir takım veya herhangi bir oyuncu birden fazla ülke veya bölgeden aynı etkinliğe katılmaya hak kazanır.

2.1.2 Ev sahibi ülke/bölge

Bir katılımcının ana vatani o katılımcının ikamet ettiği ülke (yasal nüfus kaydıyla veya uzun süredir orada yaşadığını gösteren uzun süreli bir vizeyle kanıtlanır, 90 günlük vizeler yeterli değildir) ya da geçerli bir pasaporta sahip olduğu ülkedir. Buna ilişkin karar her yeni ESL etkinliği için tekrar verilebilir, fakat bir kez verilen karar o etkinlik ve etkinliğe katılmaya hak kazananlar için nihai olur ve geri alınamaz.

2.2 Katılımın Reddedilmesi

ESL, herhangi bir takımın veya oyuncunun katılımını herhangi bir nedenle reddetme hakkını saklı tutar.

2.3 Kural değişiklikleri

ESL, oyunculara önceden haber vererek veya vermeyerek bu kural kitabında değişiklik yapma hakkını saklı tutar. ESL, olağanüstü durumlarda, adil oyunu ve sportmenliği korumak amacıyla bu Kural Kitabına aykırı olabilecek hükümler verme hakkını saklı tutar. Bu kural kitabında yer verilmemiş her tür durum ve anlaşmazlık hakkında kararı Turnuva Yöneticileri verir.

2.4 Kuralların geçerliliği

Bu rulelerin bir hükmünü veya herhangi bir yargı alanında yasa dışı, geçersiz veya uygulanamaz hale gelirse, bu hakem kitabının başka bir hükmünü veya bu hakem kitabının başka bir hükmünü veya uygulanabilirliği ya da uygulanabilirliğini etkilemez.

2.5 Ek anlaşmalar

ESL yönetimi, oyuncular veya takımlar arasında yapılmış hiçbir ek anlaşmadan sorumlu değildir ve bu tür anlaşmaların hükümlerini uygulamayı kabul etmemektedir. ESL, bu tür anlaşmalar yapılmamasını önemle teşvik etmekte ve ESL kural kitabıyla çakışan anlaşmalar yapılmasına hiçbir koşulda izin vermemektedir.

2.6 İletişim

2.6.1 Uyuşmazlık

Snapdragon Pro Series için ana iletişim yöntemi Discord'dur. Ligdeki önemli duyuruları kaçırmamak için sunucularımıza düzenli olarak göz atmayı unutmayın.

2.7 Gizlilik

E-posta iletişimlerinin, maç kanallarının, görüşmelerin veya yöneticilerle ve turnuva görevlileriyle gerçekleştirilen diğer her tür iletişimin içeriği tamamen gizlidir. Bu tür materyallerin ESL yönetiminin yazılı izni olmadan yayımlanması kesinlikle yasaktır.

2.8 Oyuncu ayrıntıları

İstendiğinde, oyuncuların tam adı, iletişim bilgileri, doğum tarihi, adres ve fotoğraf dahil olmak üzere bize gereken tüm bilgileri göndermeleri gerekmektedir.

2.9 Oyun hesapları

Her oyuncunun, ESL profiline kaydedilmiş kendi oyun hesabına sahip olması gerekir. ESL Play hesabınız yoksa oyun hesaplarınızı bağlamadan önce bir tane oluşturmanız gerekir.

2.9.1 Yanlış oyun hesaplarıyla oynamak

Oyuncular, ESL Hesabına bağlanmış hesaptan farklı bir oyun hesabıyla oynayamaz. Yanlış bir oyun hesabı, sorun giderilene kadar o kupadan/turnuvadan çıkarılmaya neden olabilir veya yanlış bilgiyle oynanan maçlar için herhangi bir puan verilmez.

2.10 Sponsor kısıtlamaları

2.10.1 Yetişkin içeriği

Sadece veya ağırlıklı olarak pornografik içerik, uyuşturucu kullanımı veya yetişkinlere yönelik diğer temalar ve ürünler ile anılan sponsorların veya ortakların ESL turnuvasıyla bağlantılı herhangi bir etkinliğe katılmaları yasaktır.

2.11 Maç başlangıcı

2.11.1 Maçlarda pudralama

Bir yayınla ilgili tüm maçlar, eSL 'nin takdirine bağlı olarak talimat verilmesiyle başlamalıdır. Bir yayın sırasında tüm maçlar ESL tarafından sağlanan süreden sonra başlamamalıdır. Bir oyuncu/takım oynamaya hazır değilse ESL bilgilendirilmelidir.

2.11.2 Beraberlik için çok fazla saçma değil

Bir katılımcı, açıklamada forma giymeye hazır değilse iki (2) küçük penaltı puanı kazanılabilir. O noktada, gösterilmez olacak. Söz konusu maç ESL veya ortakları tarafından yayınlanıyorsa maçın geç başlamasına neden olan takıma üç (3) küçük ceza puanı verilir.

2.11.3 Katılımcılar görünmeyecek

Bir katılımcı, maçın planlanan başlangıç saatinden sonraki 15 dakika içinde oynamaya hazır olmazsa maça gelmemiş kabul edilir ve rakibine bir maç galibiyet verilir. (Bu zamanlama; takımlardan biri, yayınlanan bir maça gelmediğinde yayın yöneticisinin takdirine göre belirlenir)

2.12 Maç prosedürleri

2.12.1 Medya eşleştir

Tüm maç yayın materyalleri (ekran görüntüleri / demolar / tekrarlar vb.), maçın sona ermesinden itibaren en az 2 hafta boyunca katılımcılar tarafından saklanmalıdır. Maçla ilgili bir itiraz olursa katılımcılar kayıtları bu itirazın çözülüp kapatılmasından itibaren en az 2 hafta boyunca saklamalıdır.

Yönetim tarafından istenildiği takdirde tüm demolar veya tekrarlar mevcut olmalıdır. ESL, eSL web sitelerinde oynama,/veya yükleme hakkını saklı tutar, bir ESL düzeninde kaydedilen tüm demolar.

2.13 Protesto eşleştir

2.13.1 Tanım

İtiraz, maç sonucunu etkileyen sorunlar için yapılır. Diğer taraftan, yanlış oyun ayarları ve diğer benzer sorunlar için maç sırasında itirazda bulunmak da mümkündür. Bir itiraz, taraflar ile bir yönetici arasındaki resmî iletişimidir.

2.13.2 Maç itirazı kuralları

Protesto, protesto hakkında detaylı bilgiler içermeli, bu durum, bu ihtilafın gidişatını ortaya koyduğunda nasıl bir durum olduğunu ve bu anlaşmazlığın ne olduğunu öğrenmeli. Uygunsuz belgeler sunulmazsa protesto geri alınabilir. Basit bir "hile yapıyor". Tılsımlar ve alevler kesinlikle protestoda yasaktır ve penaltı puanı veya protesto partisine karşı protesto edilebilirler.

2.14 Maç yayını

2.14.1 Haklar

ESL'nin tüm yayın hakları ESL Gaming GmbH'ye aittir. Bu haklar şunları içerir fakat bunlarla sınırlı değildir: Shoutcast yayınları, video yayınları (örn. POV yayınları), tekrarlar, demolar veya televizyon yayınları.

2.14.2 Bu hakları serbest bıraktı

ESL Gaming GmbH, bir veya birkaç maçın yayın hakkını üçüncü taraflara veya katılımcıların kendilerine verme hakkına sahiptir. Bu tür durumlarda, maç yayını hazırlıklarının maç başlamadan önce ESL Yayın Dağıtım ekibiyle yapılması gerekir.

2.14.3 Oyuncu sorumluluğu

Oyuncular, maçlarının ESL'nin izin verdiği yayın kuruluşları tarafından yayınlanmasını reddedemez veya maçın ne şekilde yayınlanacağını seçemezler. Yayın, sadece bir ana yönetici tarafından reddedilebilir. Oyuncu, maçların yayınlanabilmesi için yeterli imkanları sağlamayı kabul eder.

2.14.4 Yayın/Yeniden Doğma Onayı

ESL'nin yanı sıra Mobile serisinin herhangi bir bölümünü yayınlamak ya da yeniden yayınlamak isteyen oyuncular, sunucular veya topluluk üyeleri, ESL Ekibi tarafından bir güvenlik taramasından geçirilecek ve kendilerinden ilgili davranış kurallarını imzalamaları istenecektir. Tüm yayıncılar ve içerik yaratıcıları, tüm ESL veya ESL ile ilgili yayıncılık/yeniden yayın yapma/ortaklaşa yayın yaparken bu davranış koduna uyacak.

Onaylı bir içerik oluşturucu olma izni talep etmek için lütfen bölgenize göre şu e-posta adresine e-posta gönderin:

Kuzey Amerika: sps.na@eslgaming.com

Avrupa ve MENA: sps.emea@eslgaming.com

ESL, davranış kodunun veya hizmet şartlarının ihlalinin dolaylı herhangi bir kişiden bu onayı alma hakkını saklı tutar.

2.15 Röportajlar

ESL tarafından düzenlenen bir yayın kapsamında yayınlanan her oyun için her takımdan bir oyuncu veya koç, röportaj için hazır bulunmalıdır. Takım, talep edilmesi durumunda röportaj için iletişim bilgilerini vermek zorundadır. Oyuncu da maç sonu röportajı için hazır bulunmalıdır. Tekil oyuncular maç öncesi ve sonrası röportajlar için her zaman hazır olmalıdır.

2.16 Video sunumu

ESL'nin kontrolünde olmayan bir ortamdan gelen videolarda (ör. röportajlar, tanıtım videoları), görünür ortam ve arka plan nötr, temiz ve hoş görünümlü tutulmalıdır. Bir takım herhangi bir sponsora, logoya veya reklama yer vermek istiyorsa (ör. bir arka plan afişinde veya ürün yerleştirme yoluyla) planlanan ayarların lig yönetimi tarafından önceden incelenip onaylanması gerekir. Her koşulda, sponsor ürünlerinin (tüketici ürünleri dâhil) aşırı ön plana çıkmasına izin verilmez. Marka logoları ekranda oyuncuların yüzlerinden daha büyük yer kaplayamaz.

3 Turnuva kuralları

3.1 Oyun Hesabının Değişikliği

Oyuncular, seriye katılmayı başlarken hesap/hesap adlarını serbestçe değiştiremez. Turnuva Yönetimi 'nden izin almadan hesaplardaki değişiklikler engellenebilir.

Turnuva Yönetimi özel durumlarda, destek bileti aracılığıyla bir istek gönderilirse hesap/ad değişikliklerinin izin verilmesine karar verebilir.

Turnuva Yönetimi, serinin kılavuzlarına uygun olarak, oyunculara önceden haber vermeden veya olmayan hesaplara/adlara ilişkin değişiklikler yapma hakkını saklı tutar.

3.2 Doğru Oyuncu ID 'sini Kullan

Tüm oyuncular kaydolmadan önce veya kaydolmadan ESL Play hesabında bir oyun hesabı olarak gerçek Oyuncu Kimliğini bağlamalı. Kayıtlı ve oyun içi veriler arasındaki tüm maçların turnuva başlamadan önce destek bileti aracılığıyla Turnuva Yönetimi tarafından onaylanması gerekir. Bu kuralı takip etme başarısız olabilir. Bir turnuvaya kabul edildikten sonra oyuncuların Oyuncu Kimliğini değiştirmesine izin verilmez.

3.3 Maç Değişiklikleri

ESL, kendi takdirine bağlı olarak, tarihi veya maçların başlama saatini hareket ettirebilir. ESL, tüm katılan oyuncularını mümkün olan en kısa sürede bilgilendirir.

3.4 Gözlemciler ve Kaleciler

Oyuncular, kendilerinden talep edilmesi durumunda gözlemcilerin ve sunucuların klanlarına/arkadaş listelerine girmelerine izin vermemelidir.

3.5 Seribaşı

Kura çekilişi sıralaması, her bir oyuncunun başka bir oyuncuyla oynamak için her bir turnuva aşamasının başında elde ettiği başlangıç sıralamasını belirler. Tüm başlangıç eleme aşamalarının torbaları rastgele belirlenir. Turnuvanın diğer aşamalarındaki çekiliş sıralamaları ise oyuncuların o anki sıralamasına göre belirlenir. Örneğin, ilk elemenin kazanan oyuncusu en iyi sıralamayı (1), sonuncu olan oyuncu da en kötü sıralamayı alır.

4 Program

4.1 1. Sezon

4.1.1 Açık Ön Elemeler, 1

22 Nisan - 8 Mayıs arasında her Cuma ve Pazartesi günü saat 18.00'den (CEST) itibaren yapılacak 3 haftalık Açık Turnuvalar.

4.1.2 1 Numaralı Finalleri Aç

21 Mayıs saat 18.00'den (CEST) itibaren yapılacak 1 günlük Tekli Eleme.

4.1.3 Açık Ön Elemeler, 2

20 Mayıs - 5 Haziran arasında her Cuma ve Pazartesi günü saat 18.00'den (CEST) itibaren yapılacak 3 haftalık Açık Turnuvalar.

4.1.4 2 Numaralı Finaller

18 Haziran saat 18.00'den (CEST) itibaren yapılacak 1 günlük Tekli Eleme.

4.1.5 1. Sezon Eleme Turnuvası

25 Haziran saat 18.00'den (CEST) itibaren yapılacak 1 günlük Tekli Eleme.

4.2 2. Sezon

4.2.1 1 Numaralı Elemeler Aç

7 Ekim - 23 Ekim arasında her Cuma ve Pazartesi günü saat 18.00'den (CEST) itibaren yapılacak 3 haftalık Açık Turnuvalar.

4.2.2 1 Numaralı Finalleri Aç

12 Kasım saat 18.00'den (CEST) itibaren yapılacak 1 günlük Tekli Eleme.

4.2.3 2 Numaralı Elemeler

11 Kasım - 27 Kasım arasında her Cuma ve Pazartesi günü saat 18.00'den (CEST) itibaren yapılacak 3 haftalık Açık Turnuvalar.

4.2.4 2 Numaralı Finaller

3 Aralık saat 18.00'den (CEST) itibaren yapılacak 1 günlük Tekli Eleme.

5 Biçim

5.1 Elemeler Aç

Oyuncular 2 ayrı grup hâlinde yarışabilir. Her grup 3 hafta sürer ve her hafta 2 turnuva yapılır. Her turnuvanın kazananı otomatik olarak o grubun Açık Finallerine katılmaya hak kazanır ve 15 oyuncuya mevcut sıralarına göre otomatik olarak puan verilir. O grupta en fazla puanı toplayan en iyi 10 oyuncu, Açık Finallere katılmaya da hak kazanır.

Turnuvalarda başarılı olan 6 oyuncu doğrudan Açık Finallere katılma hakkı kazanır, 10 ilave oyuncu da grup aşamasında aldığı puana göre üst tura yükselir.

5.1.1 Açık Ön Elemelerdeki sıralamalar

Yerleştirme	Ödül
1	Otomatik olarak Açık Finale çıkar
2	45 puan
3 - 4.	25 puan
5 - 8.	10 puan
9 - 16.	5 puan

5.2 Finalleri Aç

Açık Elemelerden gelen 16 oyuncu bir Tekli Eleme grubunda rekabet edecektir. Grup bir gün içinde oynanacak.

1. Sezonunda, her Açık Finalden gelen ilk 4 oyuncu Eleme Turnuvasına yükselecektir.
2. Sezonunda, Eleme Turnuvası yapılmaz ve gruplar Açık Finaller ile sona erer.

5.3 1. Sezon Filtre Turnuvası

1. Sezonunda, Açık Finallerden gelen 8 oyuncu bir Tekli Eleme grubunda rekabet edecektir. Grup bir gün içinde oynanacak.

1. Sezonunda, Eleme Turnuvasının galibi, Clash Royale League 2022 için bir Altın Bilet alacaktır.

6 Ödül parası

6.1 1. Sezon

6.1.1 Snapdragon Mobile Açık Finalleri

Dağıtım, grup başına yapılır. *Tüm Ödüller ABD Doları cinsinden belirtilmiştir ve ilgili döviz kurlarına tabidir.

Yerleştirme	Ödül
1	\$9.000
2	\$4.000
3rd -4th	2000 \$
5-8	1000 \$
9-16	500 \$

6.1.2 1. Sezon - Eleme Turnuvası

*Tüm Ödüller USD 'de ve para birimi takas oranlarına tabidir.

Yerleştirme	Ödül
1	\$4.000 + CRL 2022 için Altın Bilet
2	2000 \$
3rd -4th	1000 \$
5-8	500 \$

6.2 2. Sezon

6.2.1 Aslanağzı Mobile Açık Finalleri

Dağıtım bölündü. *Tüm Ödüller USD 'de ve para birimi takas oranlarına tabidir.

Yerleştirme	Ödül
1	2000 \$
2	1000 \$
3rd -4th	500 \$
5-8	250 \$

7 Oyunun belirli kuralları

7.1 Oyun Sürümü

ESL tarafından düzenlenen turnuvalara katılmak için tüm oyuncular oyunun en yeni sürümünü yüklemelidir. Güncellemeler turnuva başlamadan önce kurulmalıdır.

7.2 Yama

Tüm maçlar, maç sırasında canlı sunucularda mevcut olan yamada oynanacak.

7.3 Arena

Turnuvalar sırasında herhangi bir Arena kullanılabilir.

7.4 Hesap Seviyesi

Oyuncular herhangi bir hesap seviyesiyle katılabilir.

7.5 Kart Sınırlamaları

Etkinlik kartları ile geçici kartlar dâhil tüm kartlar, Turnuva Yönetimi aksi yönde bir duyuru yapana kadar Snapdragon Pro Series boyunca kullanılabilir.

7.6 Oyun entegrasyonu (Otomatik maç davetleri)

Oyun entegrasyonu, oyunculara maçları için oyun içi davet göndermekten sorumludur.

- Davet 5 dakika içinde oyunculardan herhangi biri tarafından kabul edilmezse, yeni bir davet gönderilecektir.
- Yeni davet, oyunculardan biri tarafından kabul edilmezse, maç durumu otomatik olarak "exception" olarak değişecektir.
 - Maçınız "exception" durumundaysa, Turnuva Yönetiminden yardım almak için bir itiraz bileti açın.
- Daveti iki kez reddeden veya kabul etmeyen oyuncu, söz konusu maç için hükmen mağlubiyet alacaktır.

Unutmayın, maçınız için açılmış bir itiraz bileti varsa, oyun içi davetler otomatik olarak gönderilmeyecektir. Bu durumda maçınız manuel olarak oynanmalıdır.

7.7 Manuel maç davetiyeleri

Oyun entegrasyonu çalışmıyorsa veya bir itiraz bileti açılırsa, birbirinizi manuel olarak davet etmeniz gerekecektir.

Maç sayfasının sol tarafındaki oyuncu oyuna ev sahipliği yapacak ve rakip oyuncuya 1v1 Dostluk Savaşı için davet gönderecektir.

- Maç sayfasının sol tarafındaki oyuncu ilk dostluk savaşı isteğini oluşturur.
- Maç sayfasının sağ tarafındaki oyuncu ise ikinci dostluk savaşı isteğini oluşturur.
- Maç sayfasının sol tarafındaki oyuncu üçüncü dostluk savaşı isteğini oluşturur (gerekliyse).

Dostluk savaşı için davet göndermenin iki yolu vardır:

- Ayın klanda bulunmak ya da aynı klana katılmak
- Birbirinizi arkadaş olarak eklemek
 - Maç sayfasında rakibinizin Clash Royale etiketini bulabilirsiniz.

7.8 Savaş Ayarları

- Mod: Dostluk Savaşı
- Format: Duels
- Best of Three (Bo3)
- Oyuncuların Bo3 oyunlar arasında aynı kartları tekrar kullanmalarına izin verilmez
 - Her oyun için benzersiz bir deste kullanılmalıdır
 - Bir oyuncu aynı kartı tekrardan kullanırsa, oyunu kaybetmiş sayılacaktır ve rakibine hükmen galibiyet verilecektir
- Arena: Herhangi
- Maç süresi: 3 dakika
- Sabit deste sırası: Hayır

7.9 Sonuçlar

7.9.1 Oyun entegrasyonu (Otomatik maç davetleri)

Maç sonuçları, oyun entegrasyonu tarafından otomatik olarak kayıt edilecektir. Oyun entegrasyonu tarafından bildirilen sonuçlarla herhangi bir uyumsuzluk yaşarsanız, bir itiraz bileti açın.

7.9.2 Manual match invitations

Her iki oyuncu da skoru girmekten ve ESL Play'e girilen skorların doğruluğundan sorumludur. Her iki oyuncunun da maçın sonunda doğru sonucu gösteren bir ekran görüntüsü alması ve bunu ESL Play web sitesine yüklemesi gerekir. Maç sonucuna ilişkin bir çatışma varsa lütfen protesto bileti açın. İki oyuncu da kazananı ilan etmek için yeterli kanıt yoksa diskalifiye edilebilir.

7.10 Beraberlik

Üç maçlık seri (Bo3) oyun sırasında, berabere biten maç dikkate alınmayacaktır.

Oyuncuların bu oyundaki desteyi/kartları üç maçlık serinin (Bo3) sonraki oyunlarında kullanmalarına izin verilir.

8 Oyuncu hareketi

8.1 Rekabetçi Bütünlük

Oyuncuların her zaman en iyi şekilde davranması bekleniyor. Adil olmayan davranışlar, hack veya kasıtlı olarak bağlantı kopması ile sınırlı değildir ancak bunlarla sınırlı değildir. Oyuncuların sportmenlik ve adil bir oyun sergilemesi bekleniyor. Turnuva Yönetimi, bu kuralların ihlaline ilişkin tek kararını koruyor.

8.2 Uygunluk

Oyuncular her zaman Turnuva Yönetimi talimatlarını takip etmelidir.

8.3 Hesap Paylaşımı

Tüm oyuncular kendi hesaplarını kullanmalıdır. Hesap paylaşımı yasaktır ve turnuvanın tüm aşamalarında hesap cezasına yol açar.

8.4 Cihazlar

Turnuvanın tüm aşamaları için oyuncular mobil cihazda (akıllı telefon veya tablet) oynamalı. Oyuncuları veya oyunu PC veya diğer yetkisiz cihazlar aracılığıyla düzenleyen herhangi bir yazılım engellenmiştir. Bu yazılımı kullanan oyuncular bir penaltıyla karşılaşacak.

8.5 Yazılım ve Donanım

Başka bir yazılım veya donanım kullanmak için herhangi bir yazılım ya da donanım kullanmak yasaktır ve bu donanım engellenemez. Örnekleri içerir; ancak bunlarla sınırlı değildir: Herhangi bir 3. taraf yazılımı (oyunışı değiştiren onaylı uygulamalar), özel sunucularda oynayarak, karalanmış saldırılar.

8.6 Oyun Hazırlığı

Snapdragon Pro Serisine katılmak için sabit donanım ve internet bağlantısı gereklidir. Oyuncular, turnuva başlamadan önce cihazların ve bağlantının yeterli olduğundan emin olmak istiyor.

8.7 Teknik Sorunlar

Oyuncular, donanım, yazılım ve/veya internet sorunları dahil olmak üzere kendi teknik sorunlarından sorumludur. Teknik sorunlar ve maçlar yine de oynanacak.

9 Etkinlik kuralları

9.1 Ekipman

ESL daima sağlar mobil cihazlar. Turnuvanın disiplinine ve aşamasına bağlı olarak gürültü kesici kulaklıklar da sağlanabilir.

9.2 Kıyafet

Oyuncular aynı organizasyon düzenine sahip kıyafetleri seçmeli ve uzun pantolon ile kapalı ayakkabılar giymelidir (şort veya parmak arası terlik gibi giysilere izin verilmez). Herhangi bir başlık yasaktır. Bu kuralın ufak ihlalleri için cezalar verilecek (asgari \$250 para cezası), büyük ihlaller durumunda ise (saldırgan içerikli kıyafet giymek, başka organizasyonel kıyafetleri taklit etmek vb.) oyuncuların sorunlu kıyafetlerini değiştirene kadar maçlara katılmalarına izin verilmeyecektir. Eğer mümkünse yönetim tarafından uygun olarak görülürse ESL, kurallara göre giyilmeyen katılımcılar için uygun giysiler sağlayacaktır. Bu durumda, verilen kıyafetlerin bedeli, katılımcılara ödenecek olan ödül parasından düşülecektir.

Giysi değişikliğinden kaynaklanan herhangi bir gecikme, oyuncuların hatası ve penaltı hakikatin kurallarına göre.

9.3 Yöneticiler

Yöneticilerin talimatları her zaman itaat edip takip etmelidir. Yapılamazsa penaltı puanı kazanılabilir.

9.4 Oyuncu ve turnuva özeti

Oyuncu ve turnuva özetler, belgeler bu, turnuvadan önce posta yoluyla katılımcılara gönderilecek. Onlar, : uzatmalar özel bir çevrimdışı etkinlik ve eşit derecede bağlayıcı.

9.5 Teknik kontrol listesi

Kurulum işlemini tamamladıktan sonra, oyuncu ESL yöneticiler teknik kontrol listesinde oturum kapatacak. Bu işlem, maç başlamadan önce mücadele etmek için kullanılan sistemin bütünlüğünü sağlamak için mevcut. Kontrol listesi düzgün şekilde takip edilmesinin ardından fark edilen sorunlardan kaynaklanan teknik ödemeler bir (1) küçük penaltıyla cezalandırılacaktır. Katılımcılar bu belgeyi imzalayarak, planlandığı gibi oynamaya hazır olduklarını onaylıyor. Katılımcılar, bu süreci düzgün bir şekilde tamamlamamış olsa bile maçı başlatmak zorunda kalabilir.

9.6 Medya yükümlülükleri

Eğer ESL, bir veya daha fazla oyuncunun röportajların bir parçası olması (kısa bir süre önce maç sonrası röportaj ve/veya daha uzun süreli röportaj), basın toplantısı veya bir imza, fotoğraf veya video oturumu, ardından oyuncular bunu reddedemezler. Çoğu etkinlik, zorunlu bir medya günü olacak ve katılımcıların fotoğraf çekeceği, çekileceği ve röportaj yapacak Etkinlik sunumunda ESL.

Katılımcılar, 5 dakikadan daha uzun süren bu türdeki faaliyetlerin doğası, süresi ve takvimi hakkında bilgilendirilecek bir medya programı alacak.

9.6.1 Eksik medya yükümlölükleri

Medya veya benzer yükümlölüklerin yerine getirilmezlik, para cezalarına yol açar. Menzilleri detaylara bağlıdır. Bu cezalar en yaygın durumlar için standart cezalardır

- Medya için tam zamanında ve medya için tam zamanında gösterilmiyor: 4000 \$ + ödöl kazançlarının %5 kadarı
- Oturum açma oturumu için eksik ya da çok geç yapılıyor:
 - 1 "den 30 "a kadar sıranın %kadarı var: Ödöl para kazanımının 600 + 0,75%
 - Sıralamanın %31-50% kadarı: 800 + ödöl para kazanımının %kadarı
 - Sıralamanın %51-70% 'si, para kazanımının \$1000 + 1,25% kadarı
 - Sıralamanın %71-99% kadarı: 1200 \$ + ödöl para kazanımının %1,5 kadarı
 - Sıralamanın %100 'ü, ödöl para kazanımının %2.000 + 2,5% kadarı
- Basın toplantısı için eksik ya da çok geç yapılıyor:
 - 1 "den 30 "a kadar sıranın %kadarı: 360 \$+ ödöl para kazanımının %0,45 'i
 - Sıralamanın %31-50% kadarı için ödöl para kazanımının \$480 + 0,6%
 - Sıralamanın %51-70% kadarı için ödöl para kazanımının 600 + 0,75% kadarı
 - Sıralamanın %71-99% kadarı: 720 + \$ değerindeki para kazanımının %0,9 'u
 - Sıralamanın %100 'ü: 1200 \$ + ödöl para kazanımının %1,5 kadarı

Eğer katılımcı gecikmeye sahipse ancak gerekli içerikleri oluşturmak/makul bir oturuma sahip olmak için yeterince erken olduğunda cezalar azaltılabilir. Katılımcılar, şartları azaltmayı kanıtlayabilirse cezaları da azaltılabilir. Tarafından verilen karar ESL tek başına.

9.7 Oyun alanları

9.7.1 Yemek, içecek, sigara içilmez

Başka bir şey duyurulmazsa turnuva alanlarında herhangi bir yemek getirmek veya yemek yasaktır. Sigara içilebilir veya Buharlama kesinlikle yasaktır. Oyuncuların içecek içeriklerine izin verilir ancak yalnızca ESL tarafından sağlanan kupa veya şişelerde ve aksi belirtilmedikçe sadece masanın altında. Agresif yüksek gürültü ve saldırgan dil yasaktır. Katılımcılar gerekli antrenman bölgelerinde otel veya mekân kurallarını takip et.

Tüm ihlaller penaltı puanlarıyla cezalandırılabilir.

9.7.2 Çıkartılabilir Medya

Turnuva yöneticileri tarafından incelenip onaylanmadan turnuva cihazlarına herhangi bir çıkarılabilir ortam bağlamak veya kullanmak kesinlikle yasaktır.

9.7.3 Kamera veya benzer cihazlar

Katılımcılar tarafından önceden izin verilmediği sürece Katılımcıların oyun alanına elektronik cihazlar, kamera veya benzer cihazlar (örneğin vampir) getirilmesine izin verilmiyor turnuva yetkilileri. Bu cihazlar ilk maçtan önce hazırlanmaya başlamadan önce turnuva yetkililerine teslim edilmelidir. Kişisel telefonlar olabilir ayrıca önce de toplanacak.

Katılımcılar, eSL tarafından aksi belirtilmedikçe açılış törenlerinde fotoğraf çekmelerine ve/veya kayıt yaptırmalarına izin verilmez.

Taktiksel amaçlar için belgelerin kağıt sürümleri, makul boyutta ve sayılardan (ör. bir defter) izin verilir.

9.7.4 Kullanılmamış nesneler

Anında gerekli olmayan öğeler (ör. giyilmeyen giysiler, çantalar vs.) ESL tarafından belirtilen görüş alanından uzakta olmalıdır.

9.7.5 Cihaz Kullanımı

ESL tarafından sağlanan tüm cihazlar sadece turnuva amacıyla kullanılmalıdır. Cihazların izinsiz kullanımı (sosyal medyaya göz atma, sosyal medya izleme, etk...), (1) küçük penaltı puanı ile sonuçlanır.

9.8 Fotoğraf ve diğer medya hakları

Turnuvalara katılan tüm oyuncular, ESL'ye, her tür fotoğraf, ses veya video materyalini kendi web sitelerinde veya başka tanıtım araçlarında kullanma iznini vermiş sayılır.

Ayrıca her oyuncunun, önceden okunacak bir form grafiğinin iki kopyasını okuması ve ilk maçına başlamadan önce sözleşme imzalaması gerekiyor.

9.9 Kazanan töreni

Katılımcılar, büyük Final'in ardından kazanan töreni için turnuva alanında kalmalı.

9.10 ESL-sağlanan alanlar

Herhangi bir ESL 'ye (ör. turnuva bölgeleri, antrenman odaları, otel odaları vb.) ESL tarafından yetkilendirilmiş pazarlama faaliyetlerine izin verilir.

10 Kural ihlalleri, cezalar ve ESIC

ESL ve turnuvaları ESIC 'nin bir parçası, esports Bütünlüğü Komisyonu. Bu, eSIC 'nin tüm kuralları ve yönetmelikleri tüm ESL turnuvalarına uygulanır. Bunları, Komisyonun kendi sitesinde inceleyebilirsiniz: <https://esic.gg/>.

Aşağıdaki alt yazılar, hangi şeylerin yasak olduğuna dair bir izlenim vermek istiyor. Daha ayrıntılı bilgi için lütfen ESIC web sitesini ziyaret edin.

10.1 Davranış kuralları

Her katılımcı ESL, basın, izleyici, ortaklar ve diğer oyuncuların temsilcilerine saygı duymalıdır. Katılımcılar, esports, eSL ve Sponsorlarını onurlandırmak istiyor. Bu, oyundaki davranışlara ve ayrıca sohbetler, mesajlaşma, yorumlar ve diğer medyalarda geçerlidir. Oyuncuların kendilerini şu değerlere göre yapmalarını bekliyoruz

- Rekabet et: Başkalarını senin gibi tedavi et.
- Bütünlük: Dürüst olmak gerekirse, dürüst ol, adil oyna.
- Saygı: Takım arkadaşlarınız, rakipleriniz ve etkinlik personeli dâhil herkese saygılı olun.
- Saha: Turnuvada cesur olmak ve neyin doğru olduğuna karar vermek.

Katılımcılar herhangi bir formda taciz veya nefret konuşmasına katılmamalı. Bu, ancak bunlarla sınırlı değildir:

- Cinsiyet, cinsiyet kimliği ve ifade, cinsel yönelimim, yarış, etnik, beceri, fiziksel görünüm, vücut boyutu, yaş veya din ile ilgili konuşma, saldırı davranışı veya sözlü suistimal.
- Takipçi veya korkutucu (fiziksel veya çevrimiçi).
- Akış veya sosyal medya yayınlanması, baskın yapmak, korsanlık, korsanlık veya karmaşa yapma.
- Başkalarının kişisel belirlediği bilgileri ("doluyor") göndermekle veya tehdit etmek.
- Hoş geldin. Bu, cinsiyetsiz yorumlara, şakalara ve cinsel gelişmelere hoş geldin.
- Yukarıdaki davranışlardan herhangi biri için teşvik edici veya cesaretlendirici.

Sportmence davranışlar hakkında detaylı bilgi için bkz. [AnyKey Keystone Davranış Kuralları](#). Detaylı davranış kuralları ve cezalar için bkz. [ESIC Davranış Kuralları](#)

Bu Davranış Kurallarının ihlali, penaltı puanı ile sonuçlanır. Tekrarlama veya aşırı ihlaller durumunda penaltılar diskalifiye etme veya gelecekteki ESL etkinliklerinden engelleme içerebilir.

10.2 Hile

10.2.1 Buğday yazılımı

Tüylü olarak kabul edilebilecek yazılım kullanımı kesinlikle yasaktır. Turnuva yönetimiion, hile olarak ne düşündüğünü belirleme hakkını saklı tutar.

10.2.2 Bilgilerin kötüye kullanımı

Maç içerisinde yer almayan kişiler ile maç sırasında iletişim kesinlikle yasaktır. Aynı şekilde diğer harici kaynaklardan (ör. yayınlar) dair bilgi kullanmak için geçerlidir.

10.2.3 Hile için cezalar

Hile yaparken etkinlik, maçtaki maçların sonucu olarak çağrılacak. Oyuncu diskalifiye edilecek, ödül parasını kaybedecek ve normalde 5 yıl boyunca ESL 'deki tüm turnuvalardan engellenecek. Bu süre daha düşük olabilir. Eğer önemli bir azaltım unsurları oynarsa, ama daha da yüksek olan koşullar varsa daha yüksek olur.

10.2.4 Hile yapma yöntemleri

ESL, katılımcıları ve ekipmanını incelemek için farklı yöntemler kullanma hakkını saklı tutar.

10.3 Doping

10.3.1 Test edilmeyi reddediyor

Test edilmeyi reddediyor. İhtişamlı madde kötüye kullanımı için cezalar aynı olacak.

10.3.2 Yasaklı maddeler ve yöntemler listesi

Esports Bütünlüğü Komisyonu (ESIC) tarafından oluşturulan Yasaklı Maddeler ve Yöntemler Listesi geçerlidir ESL turnuvalar. list burada bulunabilir
<https://esic.gg/codes/esic-prohibited-list/>
Bu maddelerin her tür izinsiz kullanımı doping yapma olarak kabul edilir.

10.3.3 Dumanlı ilaç

Eğer oyuncular WADA listesinde bir madde için aktif bir reçete sahipse turnuva devriyesine turnuvanın ilk günü (yerel saat içinde son tarih) için kanıt göndermeleri gerekir. Yine de bir takıma tabi olabilir ancak reçeteli madde için olumlu bir sonuç alınmayacaktır.

10.3.4 Pazarlık için cezalar

Kışkırtma vakaları, katılımcı için uyarı ve muhtemelen küçük ihtimalle küçük bir penaltıyla cezalandırılacaktır. Ciddi durumlar (örneğin Aderall gibi performans artıran maddeler içeren uyuşturucular kullanımı), maddenin etkisinin etkisizleştirilmesi, bir iki (1-2) yıl cezasının ardından kazanılır ve katılımcı para kazanarak katılımcı para kazanılır. Bir oyuncunun ağır nitelikte doping suçuna karıştığı, turnuvanın son maçının bitmesinin üzerinden en az 24 saat geçtikten sonra tespit edilirse oyuncuya men cezası yine verilir fakat turnuva sonucu değiştirilmez. O zamandan sonra Hafif vakalar cezalandırılmaz.

10.4 Alkol veya diğer psikoaktif uyuşturucular

Bir maç oynamak için, alkol veya diğer psikozor uyuşturucularının etkisi altında olmak üzere, içinde bulunan cezalandırılabilir maddeler arasında olmasa bile çevrimiçi veya çevrimdışı ol 100, 3.2, kesinlikle yasaktır ve ciddi cezaya yol açabilir. Bir katılımcının yerel/ulusal yasalarla çakışması durumunda, aktif turnuva saatlerinin dışında alkol tüketir.

10.5 Bahis

Turnuvaya katılan kuruluşların hiçbir oyuncusu, teknik personeli veya yöneticisi, bahis veya kumar faaliyetlerine katılamaz, bahis veya kumar oynayanlarla iletişim kuramaz veya bahis ya da kumar oynanmasına yardımcı olmak amacıyla herhangi bir ESL maçı ya da genel olarak turnuva hakkında hiç kimseye doğrudan veya dolaylı bilgi veremez. Kendi başına bahis veya kumar organizasyonları maçları , organizasyondan hemen ayrılıp, tüm ESL yarışmalarında en az 1 yıl cezalı olacak. Diğer herhangi bir ihlal, turnuva yönünün kendi takdirine bağlı olarak cezası alacaktır.

10.6 Turnuva manipülasyonu

Para/avantajlar, tehditler üretiliyor ya da herhangi birine karşı baskı yaratıyor ESL , maçın sonucunu etkilemeyi hedefliyor. En yaygın örnek, kazanmana izin vermek için rakip paralarını öneriyor.

10.6.1 Turnuva manipülasyonları için cezalar

Müsabaka manipülasyonlarını gerçekleştirirken ESL, maçtaki maçların sonucu olarak çağrılacak. Oyuncu diskalifiye edilecek, ödül parasını kaybederek, bir ila iki (1-2) yıl boyunca ESL 'deki tüm turnuvalardan ceza aldı. Paramparça bir durum olabilir.

10.7 Eşleşme sorunu

Maçın sonucunu kullanmak için herhangi bir anlamı kullanmak sportmence , {loc} ki turnuvada başarılı bir performans sergiliyor. En yaygın örnek, maçtaki bahsi manipüle etmek için kasıtlı olarak bir maç kaybediyor.

10.7.1 Maç düzeltmesi için cezalar

ESL etkinliklerinde şike yapıldığı tespit edilirse söz konusu maçın sonucu geçersiz sayılır. Oyuncu diskalifiye edilecek, ödül parasını kaybedecek ve normalde 5 yıl boyunca ESL 'deki tüm turnuvalardan engellenecek. Bu süre daha düşük olabilir. Eğer önemli bir azaltım unsurları oynarsa, ama daha da yüksek olan koşullar varsa daha yüksek olur. Paramparça bir durum olabilir.

10.8 İsabetli cezalar için sınırlamalar

Ceza aldığı olayın ardından sınırlı bir süre için cezalar verilir. Hile ve eşleştirme durumunda bu süre 10 yıla ayarlandı. Bu süre, yasal ile ilgili kişisel bilgiler (isim, yaş, nationality, ikamet etme, ...) ile ilgili ihlaller için, süre 5 yıla ayarlandı. Daha küçük ihlaller daha önce bitebilir.

10.9 Yayıncı veya ESIC 'ler

ESL, oyun yayıncısında yer alan oyuncular reddedecek oyuncuları reddetme hakkını saklı tutar ESL turnuvalar. Ayrıca ESIC bonoları onur ve ESL bana çevrildi.

10.10 Casusluk İhlali

Düzenli ve hoş bir oyun için tüm oyuncuların sportif ve adil bir tavır olması gereklidir. Bu hükmün şefleri, bir (1) ila altı (6) küçük penaltı puanı ile cezalandırılacak. En önemli ve en yaygın suçlar aşağıda listelenmektedir. Bununla birlikte, yönetim, açıkça listede yer alan ihlallere yönelik penaltılar atayabilir (ör. taciz).

10.10.1 Genel davranış

Tüm katılımcılar, her zaman kötü, istenmeyen veya olumsuz bir şekilde leke alacak davranış herhangi bir şekilde turnuvada yer alan herkese doğru.

Tüm katılımcılar, herhangi bir eylemden ya da herhangi bir eylemden herhangi birini herkese ifşa etme, hayal kırıklığı, skandal veya övgüye sahip olan herhangi bir eylemden veya oyundan kaçırarak, her zaman herhangi bir tarafın ilişkileri veya ticari değeri. Bu, röportajlarda, ifadelerde ve/veya sosyal medya kanallarındaki ESL, ortakları ve ürünler için yapılan derleme yorumlarını içerir.

10.10.2 Hakaret

Tüm hakemler ile bağlantılı olarak meydana gelir ESL cezalandırılacak. Bu genellikle bir maç sırasında haksız olanlar için geçerlidir ancak ayrıca ESL web sitesinde (forumlar, maç yorumları, oyuncu) misafir kitapları, destek ve protesto biletleri, vb.). Çabukluk programları, e-posta veya diğer iletişimlerle iletişime geçebilirlerse, iletişim kurulacak ESL ve kanıtlar temiz.

Özellikle radikal beyanlarla veya fiziksel şiddetin tehdidi olan ciddi suistimal vakaları, oyuncunun devre dışı kalma veya diskalifiye etme dahil olmak üzere daha ağır cezalara neden olabilir.

Oyuncuya, hakaretin tür ve şiddetine göre ceza verilecektir.

10.10.3 Döndürmek

Sersemletici, taciz veya saldırgan mesajların aşırı bir şekilde yayınlanmasından ötürü ESL.

Web sitesinde yayınlama (forumlar, maç yorumları, oyuncu misafir kitapları, destek ve protesto biletleri, vs.), saldırının doğasına ve ciddiyetine bağlı olarak cezalandırılacak.

10.10.4 Oyun İçi Karıştırılıyor

Oyun içindeki sohbet işlevi, rakibin gole dönüşmesi veya genel olarak genel olarak çok kötüye kullanılmışsa üç (3) küçük penaltı puanı verilecek bozuyor oyunun akışı. Tüm sohbet işlevleri, rakibin ve maç yöneticileriyle etkili bir şekilde iletişim kurmak için burada.

10.10.5 Hasar verme veya yağma

Katılımcılar, hasar veya odalardan, mobilya, ekipman veya benzer eşyalarla sonuçlanmasına neden olabilecek eylemleri alır. Ceza, asıl durumu iyileştirmek, sorunu düzeltmek için çaba sarf etmek ve sorunu çözmek için gereken maliyete göre hasar üçüncü taraflarla itibar/halka açık.

10.11 Sportmenlik davranışı

Düzenli ve hoş bir oyun için, tüm oyuncuların sportmenlik gibi olması gereklidir davranış. En önemli ve en yaygın ofsayt aşağıda listelenmektedir. Ancak yönetim, açıkça listede olmayan türleri olmayan penaltılar atayabilir davranış.

10.11.1 Pişirme sonuçları

Bir oyuncunun maç sayfasına gerçek olmayan maç sonuçları girdiği veya maç materyallerinde oynamalar yaparak maç sonucunu değiştirmeye çalıştığı tespit edilirse o oyuncuya maks. dört (4) küçük ceza puanı verilecektir. (Maç medyası, bunlarla sınırlı olmamak kaydıyla, bunlarla sınırlı olmamak kaydıyla tüm yüklemelerdir Ekran görüntüleri, demolar, modeller ve o kadar açık.)

10.11.2 Fırlatıcı/faul

Bir oyuncuyu kiralamak veya bir oyuncuyu çalmak için gereken tüm oyuncular, en az 3 , maç başına bir (1) büyük penaltı puanı kazanacaktır.

10.11.3 Görevli yöneticiler veya oyuncular

Karşı oyuncuları, yöneticiler veya ESL ile ilgili başka herhangi bir kişi aldatma girişiminde bulunabilir; bir (1) ila dört (4) küçük penaltı puanı kazanabilirsiniz.

11 Hizmet Şartları

11.1 ESL

Tüm oyuncular, kayıt yaptırmak ve katılmak suretiyle ESL Kullanım Koşulları'nı ve ESL Gizlilik Politikası'nı kabul etmiş sayılır.

11.2 Supercell

Tüm oyuncular, kayıt yaptırmak ve katılmak suretiyle Supercell Hizmet Koşulları'nı ve Supercell Turnuva Kuralları'nı kabul etmiş ve hesaplarının uygun durumda olduğunu onaylamış sayılır.

12 Telif Hakkı Bildirimi

Bu belgede bulunan tüm içerikler ESL Gaming GmbH 'nin mülkiyetindedir veya sahibinin izniyle kullanılıyor. Bu belgede yer alan materyal, ticari marka görüntüsü, çizim, metin, benzerlik veya fotoğraf dahil olmak üzere bu belgede yer alan materyalin izinsiz dağıtılması, çoğaltılması, değiştirmesi veya diğer kullanımı, telif hakkı ve ticari marka yasalarını ihlal edebilir ve suç ve/veya yurttaşların kanunlarını ihlal edebilir.

Bu belgenin içeriği, ESL Gaming GmbH 'nin yazılı izni olmadan kişisel kullanım haricinde herhangi bir şekilde veya veri tabanı veya geri alma sisteminde depolanmış veya herhangi bir şekilde depolanabilir.

Bu belgedeki tüm içerikler bilginizin en iyisidir. ESL Gaming GmbH, herhangi bir hata veya sorun için hiçbir sorumluluk kabul etmez. Web sitemizdeki içerik ve dosyaları (eslgaming.com, intextrememasters.com, esl-one.com ve tüm alt bölgeler dahil) herhangi bir zamanda önceden haber veya bildirim olmaksızın değiştirme hakkını saklı tutarız.