



NBA 2K20 Global Championship - Vista General

“Calendario”

Clasificatorios abiertos - Del 5 de Octubre al 26 de Noviembre de 2019

Final Europea - 25 de Enero de 2020

Final APAC - 14 de Diciembre de 2019

Final de América - 1 de Febrero de 2020

Final Mundial - 22 de Febrero de 2020

1 ¿Cómo clasificarse?

Si cumples con los requisitos establecidos en las secciones 2.1 y 2.2, puedes registrarte en play.eslgaming.com y comenzar a ganar puntos para clasificarse a los playoffs regionales de su país/región. Puedes registrarte hasta 1 hora antes del inicio de cada clasificatorio.

Gana partidos en los clasificatorios semanales para avanzar a los playoffs de su país/región. Las partidas deben jugarse en Xbox One (“XBO”) o Playstation 4 (“PS4”). Al final de los clasificatorios, los mejores jugadores de los playoffs de cada región

representarán a su región en las finales regionales. Los mejores jugadores de las finales regionales jugarán el Campeonato Mundial el 22 de Febrero de 2020.

Este torneo es patrocinado por ESL Gaming GmbH (“ESL” o “Patrocinador”), cuyas decisiones serán finales y vinculantes en todos los asuntos relacionados con el torneo. El torneo está sujeto a todas las leyes y regulaciones federales, provinciales, estatales y locales aplicables.

1.1 Clasificatorios Semanales.

Los jugadores jugarán los clasificatorios semanales para determinar el top 8 de su país/región. Cada semana se jugará una copa suiza de 8 partidos al mejor de 1. Podrá jugar 8 partidos o hasta que pierdas dos veces. Juega en la mayor cantidad de clasificatorios ya que cada clasificatorio es una oportunidad más para clasificarte. Los dos mejores jugadores de cada clasificatorio semanal conseguirán plaza para los playoffs.

1.2 Clasificatorio Playoffs Online

Los jugadores pasarán a jugar un bracket de eliminación simple. Ahora las partidas serán al mejor de 3 y los jugadores no podrán usar el mismo equipo dos veces durante el torneo. Los jugadores tendrán que elegir cuando usar equipos más fuertes y cuando reservarlos para más adelante en el bracket. El seed más alto será local y elegirá el equipo primero. El seed más bajo elegirá equipo segundo. Ambos jugadores no podrán jugar con el mismo equipo. Los 8 mejores jugadores por región se clasificarán para las finales regionales.

1.3 Finales regionales

Los 8 mejores jugadores pasarán a un evento presencial y jugarán un bracket de eliminación simple para determinar los mejores jugadores de su región. Los mejores jugadores viajarán al Campeonato Mundial. Todos los eventos presenciales se jugarán en PC para proporcionar un campo competitivo neutral y se podrá jugar con cualquier periférico. Todos los partidos serán al mejor de 3 y los jugadores no podrán usar el mismo equipo más de una vez durante todo el torneo. Los 2 mejores jugadores de EU y APAC, y los 4 mejores de América, se clasificarán al Campeonato Mundial.

1.4 Campeonato Mundial

Los 8 jugadores clasificados serán colocados en un bracket de eliminación simple en base a los resultados de sus finales regionales. Todos los eventos presenciales se jugarán en PC para proporcionar un campo competitivo neutral y se podrá jugar con cualquier periférico. Todos los partidos se jugarán al mejor de 3 y los jugadores no podrán usar el mismo equipo más de una vez durante todo el torneo.

1.5 Desglose de los Playoffs Online

Los playoffs se llevarán a cabo tanto para Playstation como para Xbox. Los jugadores pueden jugar en una sola región y una sola plataforma. Cada región enviará 8 jugadores a sus respectivas finales regionales.

- Clasificatorio Playoff Online de América - Avanzan 8 jugadores
 - US PS4 1 - El ganador avanza a la final regional.
 - US PS4 2 - El ganador avanza a la final regional.
 - US Xbox - El top 2 avanza a la final regional.
 - CA PS4 - El top 2 avanza a la final regional.
 - CA Xbox - El ganador avanza a la final regional.
 - LA PS4 - El ganador avanza a la final regional.

**Los 4 mejores de la final regional de América avanzan a la Final Mundial.*

- Clasificatorio Playoff Online de Europa - Avanzan 8 jugadores
 - DE PS4 - El ganador avanza a la final regional.
 - FR PS4 - El ganador avanza a la final regional.
 - ES PS4 - El ganador avanza a la final regional.
 - IT PS4 - El ganador avanza a la final regional.
 - UK PS4 - El ganador avanza a la final regional.
 - Wildcard PS4 - El top 3 avanza a la final regional.

**Los 2 mejores de la Final Regional de Europa avanzan a la Final Mundial.*

- Clasificatorio Playoff Online de APAC - Avanzan 8 jugadores
 - ASIA PS4 1 - El top 2 avanza a la final regional.
 - ASIA PS4 2 - El top 2 avanza a la final regional.

- ANZ PS4 1 - El top 2 avanza a la final regional.
- ANZ PS4 2 - El top 2 avanza a la final regional.

**Los 2 mejores de la Final Regional de APAC avanzan a la Final Mundial.*

= Premios =

Final Regional de APAC
\$15,000

Final Regional de Europa
\$15,000

Final Regional de América
\$15,000

Final Mundial
\$100,000

"NBA 2K20"

El reglamento de NBA 2K20 es un documento abierto y podrá ser actualizado en cualquier momento.

Los premios no son transferibles. No se permitirán sustituciones ni cambios de ningún premio. El Patrocinador se reserva el derecho de sustituirlo por un premio de igual o mayor valor. Los impuestos y/o cualquier otro gasto no mencionado específicamente en este documento son responsabilidad de los ganadores. TODOS LOS IMPUESTOS FEDERALES, ESTATALES, PROVINCIALES Y LOCALES Y CUALQUIER CONTRIBUCIÓN SOCIAL APLICABLE ASOCIADA CON EL PREMIO SON RESPONSABILIDAD ÚNICA DE LOS GANADORES. LOS GANADORES DEBERÁN INFORMAR Y PAGAR CUALQUIER IMPUESTO DE INGRESO APLICABLE RELACIONADO CON EL PREMIO.

2 Elegibilidad

2.1 Países participantes

- América (Estados Unidos de América, Canadá, México, Brasil, Argentina, Colombia, Perú, Uruguay, Ecuador, Chile, Paraguay)
- Europa (Italia, España, Alemania, Francia, Reino Unido)
- Wildcard EU (Bélgica, Países Bajos, Dinamarca, Finlandia, Suecia, Noruega, Turquía, Grecia, Portugal, Austria, Suiza, Polonia, Rusia, Rumanía, Irlanda, Israel, Lituania, Letonia, Eslovenia, Serbia, Italia, España, Alemania, Francia y Reino Unido)
- APAC (Australia, Nueva Zelanda, Filipinas, Japón, Corea del Sur, Indonesia, Tailandia, Singapur, Malasia, Vietnam, Hong Kong, Taiwán).

2.2 Elegibilidad del jugador

Todos los jugadores que participan en el NBA 2K20 Global Championship deben ingresar su ID de juego correctamente (Xbox Gamertag o PSN ID). La ID del juego es necesaria para invitar a los jugadores a una partida personalizada y para verificar si está jugando el jugador correcto. Para participar en el Campeonato Mundial NBA 2K20 y en torneos organizados por ESL, debes cumplir los siguientes requisitos:

- Debes ser un jugador registrado en la plataforma ESL Play.
- Debes tener una ID del juego NBA 2K20 activa en regla y agregarla a tu perfil.
- Su cuenta debe ser elegible para jugar en línea. Si no cumple con estos requisitos, se lo considerará no elegible.

Los jugadores deben tener al menos 16 años de edad. Se requerirán una autorización firmada por su padre/madre o tutor legal si es menor de 18 años o menor de edad en su jurisdicción de residencia. Los jugadores están limitados a participar en una sola región y en una sola plataforma (es decir, XBO o PS4). No pueden jugar en múltiples regiones o en múltiples plataformas. Intentar jugar en más de una región o en más de una plataforma será descalificación automática. Al jugar en los clasificatorios, acepta competir en las finales regionales y mundial. Todos los jugadores deben comenzar los preparativos necesarios para viajar legalmente a la final. Deben tener residencia en la región para la que estén jugando.

2.3 Nombres de equipo y jugador

ESL se reserva el derecho de editar nicks o Gamertags y/o alias de URL. Los nombres de los equipos o jugadores que son muy similares a los de otro equipo o jugador están sujetos a cambios por parte de ESL. Para obtener más información sobre los nombres de equipos y jugadores, consulte la sección 3.1.2 del conjunto de reglas globales de ESL: "Apodos, nombres de equipo y alias de URL". Si un nombre de equipo ha sido modificado por error, presente un ticket de soporte con prueba de propiedad del nombre. Los jugadores con nombres en el juego que violen esta regla no podrán competir. Después de competir en un partido de clasificación o torneo, su nombre estará bloqueado durante la duración de la liga y no se puede cambiar sin la aprobación de la administración.

2.4 Suplantación de identidad

Solo los jugadores registrados oficiales pueden jugar. Los jugadores y los equipos deben competir con sus nicks registrados oficialmente en todo momento durante los partidos oficiales. Está prohibido jugar como sustituto y resultará en la descalificación inmediata. Los jugadores no pueden compartir su cuenta en ningún momento, durante el torneo o el juego regular.

2.5 Versión del juego

Todos los jugadores deben instalar y actualizar a la versión más reciente del juego para poder participar en torneos organizados por ESL. Las actualizaciones deben instalarse antes de que comience el torneo. Cualquier retraso en un partido causado por una actualización dará como resultado una pérdida de partido.

2.6 Parches

Todas las partidas serán jugadas en el último parche disponible en el servidor al momento de la partida.

2.7 Regiones

Los jugadores deben tener residencia en la región de los clasificatorios que están jugando.

2.8 Check-In

Todos los jugadores deben estar en línea y listos para jugar en los horarios definidos

por ESL. Los horarios de los partidos siempre están sujetos a cambios. Cualquier cambio en la hora del partido se comunicará a los jugadores lo antes posible. Se requiere que los jugadores sigan el proceso de inscripción del torneo y confirmen su inscripción. Si no confirma su inscripción, será descalificado.

3 Formato y Reglas del Torneo

3.1 Cambios de Partido

ESL puede cambiar la hora de inicio de un partido en cualquier momento. ESL notificará a todos los jugadores involucrados lo antes posible. Todos los partidos deben comenzar tan pronto como se asignen. Cualquier retraso en el inicio de un partido puede resultar en una descalificación. Cualquier tiempo de partido que se publique es sólo una estimación, el tiempo oficial del partido será el momento en que se asigna un rival.

3.2 Aplicación de reglas

Las reglas son una guía y las decisiones de los administradores pueden diferir de ellas según las circunstancias. La administración del torneo puede cambiar estas reglas en cualquier momento sin previo aviso.

3.3 Preparativos del juego

Resuelva cualquier problema que pueda ocurrir antes de que comience un partido. Los problemas de conexión o hardware durante un partido darán lugar a la descalificación por parte de los administradores de ESL. Los acuerdos de horarios entre los jugadores deben publicarse como comentarios del partido en la página de información del partido de ESL Play. Los jugadores siempre deben tomar y subir capturas de pantalla para cada partido. En la captura debe poder identificarse a ambos jugadores antes del partido, el resultado final y cualquier situación discutible.

3.4 No presentado

Si un participante no está listo para jugar 10 minutos después de la hora programada del partido, debe abrirse una protesta para reportarlo. Cualquier retraso debe notificarse de inmediato al administrador del torneo. Si un jugador no se presenta a un partido dentro del tiempo dado, será descalificado. Si su oponente no está disponible para jugar cuando su partido está fijado, debe reportarlo como no presentado. Si no

reporta que su oponente no se ha presentado puede dar lugar a un retraso en el torneo. Cualquier retraso no reportado dará lugar a la descalificación de ambos jugadores para asegurar que el torneo pueda completarse de manera oportuna.

3.5 Desconexiones

En el caso de que un jugador se desconecte antes de que haya transcurrido un minuto en el reloj del juego, o el primer punto, lo que ocurra primero, el juego se reiniciará inmediatamente con la misma configuración, equipos y posición de local/visitante. Si la desconexión ocurre después de este punto, se creará una segunda partida y la puntuación de la anterior partida se agregará a esta nueva al final. En este caso solo se jugará el tiempo restante. Los jugadores deberán trabajar juntos para reanudar la partida. Ambos jugadores no empezarán hasta que el reloj haya alcanzado el punto de desconexión, y luego el juego continuará normalmente. Asegúrese de tomar capturas de pantalla de ambos juegos para comprobar la puntuación. Luego se añadirá la puntuación de ambos juegos para alcanzar su resultado final. Si se produce una desconexión después de la primera mitad, el primer y segundo cuarto de la segunda partida se convertirán en el tercero y cuarto para ahorrar tiempo. Los jugadores deben hacer el mayor esfuerzo posible para rehacer la partida con una configuración precisa a la primera. Esto debe incluir la puntuación, los tiempos de espera restantes y la posesión de la pelota.

Por ejemplo:

El marcador está empatado 45-45 con 4:00 minutos restantes en el reloj de juego en el 3er cuarto cuando se desconecta el partido. Los jugadores harán una captura de pantalla de la puntuación y luego crearán un segundo partido. Los jugadores esperarán a que el reloj llegue a los 4:00 minutos sin puntuar. Tan pronto como el reloj llegue a los 4:00 minutos en el primer cuarto, el juego continuará nuevamente y se jugará hasta el final del medio tiempo. Los jugadores tomarán una captura de pantalla adicional al medio tiempo para probar el resultado de la segunda partida. Los jugadores no completarán esta segunda partida, ya que se habrán jugado 4 cuartos al final del juego. Si la puntuación final de la primera mitad, de la segunda partida, es 25-20, la puntuación final sería 70-65.

3.6 Abandonos

Los participantes pueden optar por abandonar un partido si lo desean. El abandono se contará como pérdida del partido.

3.7 Salas de juego

El jugador con el seed más alto (número más bajo) será el jugador anfitrión. El jugador anfitrión será responsable de configurar la sala de la partida con la configuración correcta e invitar al jugador contrario. El jugador anfitrión también jugará como equipo local en el partido. Recuerde que el equipo local es el equipo de la derecha.

Los jugadores siempre deben realizar una captura la pantalla para proporcionar evidencia de los nombres de los jugadores, las selecciones de equipo y también dar una indicación de cuándo comenzó el partido.

4. Configuración de la partida, formato y reglas

4.1 Detalles del partido - Clasificatorios Online

- * Mejor de 1
- * Agotamiento: On
- * Dificultad: Pro
- * Estilo de juego: Standard
- * Límite de tiempo: 5 Minutos por cuarto
- * Control: Todos
- * Velocidad de juego: Normal
- * Equipos: Los equipos All-Star, All-Time y los equipos Históricos no están permitidos. Solo se permiten los equipos actuales. Los jugadores no pueden elegir el mismo equipo que su oponente. (No partidos espejo)
- * El seed más alto elige primero al equipo. El seed más bajo elige segundo.

4.1B Detalles del partido - Clasificatorio Playoffs Online

- * Mejor de 3
- * Agotamiento: On
- * Dificultad: Pro
- * Estilo de juego: Standard
- * Límite de tiempo: 5 minutos por cuarto
- * Control: Todos
- * Velocidad de juego: Normal
- * Equipos: Los equipos All-Star, All-Time y los equipos Históricos no están permitidos. Solo se permiten los equipos actuales. Los jugadores no pueden elegir el mismo equipo que su oponente. (No partidos espejo)
- * El jugador con seed más alto elige el primer equipo

4.1C Detalles del partido - Finales Regionales

- * Mejor de 3
- * Agotamiento: On
- * Dificultad: Pro
- * Estilo de juego: Standard
- * Límite de tiempo: 5 minutos por cuarto
- * Control: Todos
- * Velocidad de juego: Normal
- * Equipos: Los equipos All-Star, All-time y los equipos Históricos no están permitidos. Solo se permiten los equipos actuales.
- * El jugador con seed más alto elige el primer equipo

4.2 Pausas

No se permiten pausas fuera de los tiempos muertos disponibles. Si un jugador usa el botón de pausa, también debe usar un tiempo muerto. Si no hay tiempos muertos disponibles, el jugador recibirá una advertencia. El uso de múltiples pausas sin un tiempo muerto disponible dará lugar a la pérdida del partido. Si tu oponente infringe esta regla, abre un ticket en ESL Play e incluye capturas de pantalla como prueba.

4.3 Confirmación de resultados

Ganes o pierdas, siempre debes confirmar los resultados del partido una vez completes tus partidas. Debes hacerlo dentro de los 10 minutos posteriores a la finalización de tus partidos. Si no confirmas tus resultados, tendrás una advertencia. La falta continua de confirmación de los resultados de tu partido dará como resultado 1 punto de penalización por cada fallo que no sea confirmado en el futuro. Los puntos de penalización pueden dar lugar a la suspensión temporal o permanente de un jugador de los torneos. Siempre debes subir tus capturas de pantalla como prueba después de que el partido/serie termine. Debes realizar una captura de pantalla antes del inicio el partido, de la puntuación final y de cualquier otra situación discutible.

4.5 Número de jugadores

Solo se permite un jugador por cuenta. Jugar suplantando, con una cuenta falsa o cualquier intento de sustitución dará lugar a la descalificación de la competición.

4.6 Patrocinios

NBA / 2k tiene todos los derechos de aprobación de los patrocinadores. Los jugadores del Global Championship no podrán tener patrocinadores personales. Si tiene obligaciones de patrocinio, es posible que no pueda competir.

5 Reglas de juego

5.1 Protestas

El jugador tiene 10 minutos para protestar por información incorrecta del partido. Las protestas del partido deben incluir evidencias del partido que muestre claramente los resultados del partido. Los jugadores son responsables de proporcionar pruebas de los resultados del partido en caso de disputas.

5.2 Comunicación y soporte

Utilice el chat del partido, ubicado en la parte inferior derecha de ESL Play, o abra un ticket de soporte para recibir ayuda durante la competición.

5.3 Administradores

Todos los participantes deben cumplir con las decisiones y las reglas de los organizadores, administradores y árbitros del torneo. Todas las decisiones son finales. No cooperar con los administradores del torneo dará lugar a la descalificación. Engañar, desinformar o responder incorrectamente a los administradores de torneos o consultas del torneo puede dar lugar a una descalificación. La información inexacta que figura en su cuenta de Playstation, Xbox o ESL Play puede dar lugar a la descalificación.

5.4 Confidencialidad

Las conversaciones, ya sean verbales o escritas, entre organizadores, administradores o árbitros, y los participantes son confidenciales. Está estrictamente prohibido publicar o compartir públicamente estas conversaciones con terceros, a menos que se obtenga el permiso de ESL.

6 Conducta del Jugador

6.1 Integridad competitiva

Se espera que los jugadores se comporten lo mejor posible en todo momento. Deben comportarse de manera deportiva, manteniendo un comportamiento amable y cortés con los competidores y otros jugadores en el torneo. Los jugadores que tengan una conducta injusta, antideportiva, inadecuada, molesta, acosadora, amenazante, o que violen cualquier regla, obtengan una ventaja injusta al participar en el torneo u obtengan el estado de ganador utilizando medios fraudulentos serán descalificados, a exclusivo criterio del Patrocinador. La conducta inapropiada puede incluir, pero no se limita a, engaño, hackeo, uso de fallos, suplantaciones y desconexión intencional. Se espera que los jugadores muestren buen espíritu deportivo y juego limpio. Cualquier conducta antideportiva o comportamiento tóxico se abordará con mano dura durante los Clasificatorios y el torneo en sí. Esto podría incluir penalizaciones de premios, suspensión o eliminación de la NBA 2K League. Los jugadores deben jugar lo mejor que puedan en todo momento. El patrocinador y la administración del torneo mantiene el juicio exclusivo de las violaciones de estas reglas, interpretarán las mismas y resolverán cualquier disputa, reclamo conflictivo o ambigüedad a su exclusivo criterio. Sus decisiones serán finales.

6.2 Idioma

En todos los idiomas, los jugadores no pueden usar gestos obscenos, blasfemias y/o comentarios racistas en el chat del juego, la sala de juego o las entrevistas. Esto incluye abreviaturas y/o referencias indirectas. Los administradores de la liga se reservan el derecho de hacer cumplir esto a su propia discreción. Estas reglas también se aplican a foros, correos electrónicos, mensajes personales y canales de Discord.

6.3 Disputas y compensación

Cualquier disputa general que una persona pueda tener con el funcionamiento actual del torneo debe abordarse primero enviando un mensaje al League Operator a través de Discord o a través de los canales de asistencia y protesta. El incumplimiento del procedimiento adecuado para las disputas dará como resultado la negación de la disputa y la posibilidad de sanciones adicionales.

6.4 Apuestas

Las apuestas durante cualquier evento de ESL (por un jugador, equipo o en nombre de cualquier persona asociada con el equipo) no están permitidas. Esto incluye tratar de alterar intencionalmente el partido perdiendo o intentando afectar los resultados. Los participantes serán descalificados del torneo y recibirán una prohibición de 1 año.

6.5 Software o hardware

Usar cualquier software o hardware para obtener ventajas que de otro modo no estarían disponibles en el juego. Los ejemplos incluyen, pero no se limitan a: cualquier forma de scripting, modelos de colores, cambios de textura y cambios de sonido. Los juegos jugados en un evento presencial (Finales) deben estar en un dispositivo aprobado para el torneo con periféricos aprobados para el torneo.

6.6 Descalificación

ESL se reserva el derecho de descalificar jugadores. Cualquier jugador que se encuentre utilizando un exploit conocido perderá el encuentro en el momento en el que ocurra el primer exploit. Si se descubre que el jugador utiliza otro exploit conocido por segunda vez, y se determina que se hizo a propósito, se le eliminará del evento y se le excluirá de cualquier evento futuro.

6.7 Archivos de partido

Todos los archivos multimedia del partido deben conservarse durante al menos 14 días. Falsear o manipular dichos archivos está prohibido y resultará en sanciones severas. Los archivos deben nombrarse claramente en función de a qué hacen referencia.

6.8 Definición de archivos de partido

Los archivos de partido son todos los archivos subidos, incluidos, entre otros: capturas de pantalla, archivos de ESL Wire, grabaciones, modelos y vídeos. Las capturas de pantalla siempre deben tomarse de cualquier situación discutible, y siempre deben incluir resultados finales y cualquier desconexión.

6.9 Retransmisión personal

La retransmisión personal está permitida si ESL TV no está emitiendo el mismo partido. Si ESL TV está emitiendo un partido, no se permite la retransmisión personal a no ser que la administración se lo permita. La retransmisión personal de una partida emitida por ESL TV, sin el permiso de un administrador de ESL, puede dar lugar a la descalificación del jugador o la prohibición de retransmisiones del participante durante el torneo.

7 NBA 2K T&C

7.1

Definición de "Entidades de la NBA": NBA Properties, Inc., la Asociación Nacional de Baloncesto (la "NBA"), NBA Media Ventures, LLC y los equipos miembros de la NBA (colectivamente, las "Entidades de la NBA").

7.2

Exclusión de los empleados de 2K y las Entidades de la NBA: Empleados de 2K Games, Inc. ("2K") y las Entidades de la NBA, incluidos los afiliados, agentes y familiares inmediatos y/o aquellos que viven en el mismo hogar de dichos empleados, no pueden participar o ganar la promoción.

7.3

LIBERACIÓN / Limitación de RESPONSABILIDAD: AL PARTICIPAR EN EL TORNEO, TODOS LOS PARTICIPANTES Y GANADORES (Y, EN CASO DE MENOR, SU PADRE O TUTOR LEGAL) EN LA MEDIDA MÁXIMA PERMITIDA POR LAS LEYES APLICABLES, LIBERA A EL PATROCINADOR, 2K, LAS ENTIDADES DE LA NBA, TODAS LAS DEMÁS PARTES DEL TORNEO, Y CUALQUIERA DE SUS RESPECTIVAS CENTRALES, SUBSIDIARIAS AFILIADAS, DIRECTORES, OFICIALES, EMPLEADOS Y AGENTES, INCLUIDAS LAS AGENCIAS DE PUBLICIDAD Y PROMOCIÓN ("PARTES LIBERADAS"), DE CUALQUIER RESPONSABILIDAD, PÉRDIDA, DAÑO, DAÑO MORAL, LESIÓN, COSTE O GASTO CUALQUIERA INCLUYENDO, SIN LIMITACIÓN, DAÑO A LA PROPIEDAD, LESIÓN PERSONAL Y/O MUERTE QUE PUEDA OCURRIR EN RELACIÓN CON LA PREPARACIÓN, VIAJE O PARTICIPACIÓN EN EL TORNEO O POSESIÓN, ACEPTACIÓN Y/O USO INDEBIDO DE CUALQUIER PREMIO O PARTICIPACIÓN EN CUALQUIER ACTIVIDAD RELACIONADA CON EL TORNEO Y PARA CUALQUIER

RECLAMACIÓN BASADA EN DERECHOS PÚBLICOS, DIFAMACIÓN, INVASIÓN DE PRIVACIDAD, INFRACCIÓN DE DERECHOS DE AUTOR (INCLUIDOS, PERO NO LIMITADOS A LA INFRACCIÓN DE DERECHOS MORALES), INFRACCIÓN DE MARCA COMERCIAL O CUALQUIER OTRA CAUSA DE ACCIÓN RELACIONADA CON LA PROPIEDAD INTELECTUAL, Y ACEPTA NO REALIZAR ALGÚN RECLAMO CONTRA LAS PARTES LIBERADAS RESPECTO A, E INCLUYENDO Y SIN LIMITACIÓN (I) CUALQUIER CONDICIÓN CAUSADA POR EVENTOS MÁS ALLÁ DEL CONTROL DEL PATROCINADOR QUE PUEDA PROVOCAR QUE EL TORNEO SEA INTERRUMPIDO O CORROMPIDO.(II) CUALQUIER LESIÓN, PÉRDIDA, ENFERMEDAD, LITIGIO O DAÑOS (COMPENSATORIOS, DIRECTOS, INCIDENTALES, CONSECUENTES O DE CUALQUIER OTRO TIPO) RESULTADO DE LA PROPIA NEGLIGENCIA DEL PARTICIPANTE, DE FORMA ENTERA O PARCIAL, DIRECTA O INDIRECTA, DE LA ADJUDICACIÓN, ENTREGA, ACEPTACIÓN, USO, MAL USO, POSESIÓN, PÉRDIDA O DESVIACIÓN DE UN PREMIO O DE LA PARTICIPACIÓN EN ESTE TORNEO O CUALQUIER ACTIVIDAD O VIAJE RELACIONADO AL MISMO O DE CUALQUIER INTERACCIÓN CON, O DESCARGA DE LA INFORMACIÓN DE LOS ORDENADORES DEL TORNEO; Y (III) CUALQUIER ERROR IMPRESO O TIPOGRÁFICO EN CUALQUIER MATERIAL ASOCIADO CON ESTE TORNEO.

7.4

Derecho de divulgación: Los participantes en esta promoción (si es menor, su padre/madre o tutor legal) acuerdan estar sujetos a estas Reglas Oficiales y aceptan que el Patrocinador, 2K y las Entidades de la NBA y sus designados y cesionarios pueden usar el nombre, la voz del participante, ciudad/estado de residencia, fotos, videos o clips de película, y/u otra imagen visual para fines publicitarios y/o comerciales para cualquier otro propósito en cualquier medio o formato conocido ahora o en el futuro sin compensación adicional (financiera o de otro tipo), permiso o notificación.

8 Emisión de partidos

8.1 Derechos

Todos los derechos de retransmisión son propiedad de 2k y NBAP. Esto incluye pero no se limita a: transmisiones de vídeo, transmisiones de TV, transmisiones de redifusión, repeticiones, grabaciones o bots de resultados en directo.

8.2 Responsabilidad de los jugadores

Los jugadores no pueden negarse a que sus partidos sean emitidos por retransmisiones autorizadas por ESL, ni pueden elegir de qué manera se retransmitirá el partido. Esto incluye retransmisiones de casters de la comunidad que han sido autorizadas por la Administración. La retransmisión solo puede ser rechazada por la Administración. Los jugadores acuerdan ayudar para que la retransmisión del partido pueda llevarse a cabo.

8.3 Lista de sustancias y métodos prohibidos

La Lista de Sustancias y Métodos Prohibidos creada por la Agencia Mundial Antidopaje (AMA) es válida para toda la competición. La lista se puede encontrar aquí: <http://list.wada-ama.org/>

8.4 Medicación prescrita

Si los jugadores tienen una receta para una sustancia en la lista de la AMA, deben enviar un comprobante a la Administración antes del primer día de la competición (fecha límite en la hora local). Todavía pueden estar sujetos a una prueba de dopaje, pero no se tendrá en cuenta un resultado positivo para la sustancia prescrita.

8.5 Categorías de dopaje

Los casos leves de dopaje serán castigados con una advertencia y posiblemente puntos de penalización menores para el participante. Los casos graves (es decir, el uso de drogas que contienen sustancias que mejoran el rendimiento, como Adderall) serán castigados con puntos de penalización, una prohibición para el Jugador y la pérdida por defecto, así como posiblemente la descalificación del mismo.

Si un jugador es declarado culpable de un caso severo de dopaje sólo después de que el último partido del torneo ya haya terminado durante al menos 24 horas, el jugador recibirá una penalización, pero los resultados del torneo permanecerán en su lugar y no habrá consecuencias para él. Los casos leves no serán castigados en absoluto, después de ese tiempo.

Los casos repetidos de dopaje por el mismo jugador serán castigados con más fuerza, hasta una prohibición de por vida para el jugador.

Alcohol u otras drogas psicoactivas

Jugar un partido, ya sea Online o presencial, bajo la influencia del alcohol u otras drogas psicoactivas, incluso si no está entre las sustancias prohibidas, está estrictamente prohibido y puede dar lugar a un castigo severo. Se permite el consumo moderado de alcohol fuera de las horas activas del torneo para un participante si no está en conflicto con la ley local/nacional.

Recopilación de datos

Por la presente, doy mi consentimiento para que ESL reenvíe los siguientes datos de registro y uso de clientes a [2K Games](#) y [NBAP](#), con el fin de realizar eventos conjuntos y con fines de marketing. Esto incluye en particular:

Nombre del jugador y dirección de correo electrónico; Gamer Tag del jugador (opcional); retransmisión y análisis de eventos en directo; y análisis de rendimiento del programa y participación del jugador.

Puedo revocar cualquier uso posterior de mis datos en cualquier momento. Por favor, consulte nuestra [Política de privacidad](#) para obtener más información

ESL Terms and Conditions

With the ESL the company ESL Gaming ("ESL") provides a ranking system on the internet. The utilisation of the ESL and Consoles website by registered users is subject to the following terms of use:

1. The contents of the website and the ranking system are subject to modifications and amendments by ESL.
2. Availability
 1. ESL is anxious to ensure maximum availability of the complete ESL and Consoles website.
 2. ESL ensures a 97% availability of all services liable for costs.

3. In order to ensure a rapid calculation of the ranking system, the access to the website is blocked for approximately 1,5 hours each day from 6:00 a.m. onwards. The rules concerning the availability of services do not apply for this timeframe.
3. ESL renders no further services other than the ranking system and any additional services on the website.
4. The participants are obliged to use only original games.
5. The user is obliged to abide by the rules established by the ESL and Consoles. A breaching of these rules can lead to the imposition of the sanctions in Rule 7 et segg (http://www.esl-europe.net/eu/rules/#rule_66), which may even lead to an exclusion from the ESL and Consoles. Should this be the case, the user has no right of any kind of refunds.
6. The user is obligated to enter truthful information to the best of his/her knowledge concerning the registry and utilisation of the proposition.
7. ESL takes no responsibility for the correctness of any personal statements made by the users on the page.
8. The exploitation rights for league games carried out within the ESL or Consoles lie with ESL. This includes the rights on demos and/or replays of league games as well as the right to broadcast the games on TV, on the radio or via audio- or video stream on the internet. ESL also has the right to record the broadcasted games. Demos and replays are files that can be created by the games software in order to record the process of the game which can then be reviewed at a later date.
9. Player- and game-accounts are not transferable. This especially applies to any form of trading on ebay or similar pages.
10. Solely the law of the Federal Republic of Germany applies.
11. Screenshots uploaded to ESL Play for the purpose of tournament play will be publicly available.
12. Should one or more clauses of the terms of utilisation be void, this does not affect the validity of the other clauses. The void clause would be replaced by a clause which meets the expectations of the parties involved.

ESL Privacy Policy

Welcome to our privacy policy. We take the concerns of privacy very seriously and want to make sure that your privacy is protected whenever you use our service. Below we inform you about the nature, scope and purpose of the processing of personal data within our online offering and the related websites, features and content, as well as

external online presence, such as web sites. our Social Media Profile (collectively referred to as "Online Offering").

Together with our Terms and Conditions and our Cookie Policy, this Privacy Policy constitutes the content of our agreement with you.

1.1. Who collects personal data

ESL Gaming GmbH,

represented by the Managing Directors Ralf Reichert and David Neichel.
Schanzenstraße 23, 51063 Cologne, Germany

Register Court: District Court Cologne, HRB 36678

E-Mail: info@turtle-entertainment.com

1.2. Types of processed data:

- Inventory data (e.g. name, address).
- Contact data (e.g. e.mail, telephone number).
- Content data (e.g. text inputs, photographs, videos).
- Usage data (e.g. visited websites, interest in content, access times).
- Meta / data communication (e.g. device-information, ip-addresses).

1.3. Categories of affected persons

Visitors and users of the online offer (in the following the affected persons are referred to collectively as "users").

1.4. Purpose of the process

- Provision of the online offer, its functions and contents.
 - Answering contact requests and communicating with users.
 - security measures.
 - audience measurement / marketing

2.1. Used terms

For the purposes of this Privacy Policy, "personal data" means any information relating to an identified or identifiable natural person (hereinafter the "data subject"). These include in particular your name, your email address [and possibly your address and your telephone number]. Personal information also includes information about your use of our website. In this context, we collect personal information from you as follows: information about your visits to our website, such as the extent of the data transfer, the location from which you retrieve the data from our website, as well as other connection data and sources that you retrieve. This usually happens through the use of log files and cookies. Further information on log files and cookies can be found below and in our cookie policy.

"Processing" means any process performed with or without the aid of automated procedures or any such process associated with personal data. The term goes far and includes virtually every handling of data.

"Responsible person" means the natural or legal person or public authority or institution that decides, alone or in concert with others, on the purposes and means of processing personal data.

2.2. Relevant legal bases

According to Art. 13 DSGVO we inform you about the legal basis of our data processing. If this is not mentioned, the following applies: The legal basis for obtaining consent is Art. 6 para. 1 lit. a and Art. 7 GDPR, for the processing for the fulfillment of our services and the performance of contractual measures as well as the answering of inquiries, this results from Art. 6 para. 1 lit. b DSGVO, for processing in order to fulfill our legal obligations Art. 6 para. 1 lit. c DSGVO, and for processing in order to

safeguard our legitimate interests, Art. 6 (1) lit. f DSGVO. In the event that vital interests of the data subject or another natural person require the processing of personal data, Art. 6 para. 1 lit. d DSGVO as legal basis.

3.1. Collaboration with processors and third parties

If, in the course of our processing, we disclose data to other persons and companies (contract processors or third parties), transmit them or otherwise grant access to the data, this is done exclusively on the basis of a legal permission (eg if a transmission of the data to third parties pursuant to Art. 6 para. 1 lit. b GDPR is required to fulfil the contract), you have consented to the transmission, a legal obligation to do so or based on our legitimate interests (eg the use of agents, webhosters, partners, etc.).

Please note that the tournaments we organize may be arranged with cooperation partners. In this case, the transfer of your data to the respective cooperation partner for the implementation of the tournament is required. If you participate in such a tournament, a contract between you on the one side and the partner and us on the other side may be possible. In addition to our data protection provisions, the respective privacy policy of the partner also applies in this case. The privacy policy of the partner may differ in individual cases from those of us. By opening an account and participating in a specific event, you therefore accept the privacy policy of the partner. In this case, we are not responsible for processing the data with the partner. Your data required for participation (esp. E-mail address) will be stored with us and passed on to our partner for joint performance of the contract.

Insofar as we commission third parties to process data on the basis of a so-called "contract processing contract", this is done in accordance with Art. 28 GDPR.

3.2. Transfer to third countries

If we process data in a third country (outside the European Union (EU) or the European Economic Area (EEA)) or if this is done in the context of the use of third party services or disclosure or transmission of data to third parties, this is done only if there is Fulfillment of our contractual obligations, on the basis of your consent, on the basis of a legal obligation or on the basis of our legitimate interests. Subject to legal or contractual permissions, we process or have the data processed in a third country only in the presence of the special conditions of Art. 44 et seq. DSGVO. That the processing is e.g.

on the basis of specific guarantees, such as the officially recognized level of data protection (eg for the US through the Privacy Shield) or compliance with officially recognized special contractual obligations (so-called "standard contractual clauses").

4. Your rights

You have the right to request a confirmation as to whether data concerning you are being processed and for information about this data as well as for further information and a copy of the data in accordance with Art. 15 GDPR.

In accordance with Art. 16 GDPR you have the right to demand the completion of the data concerning you or the correction of the incorrect data concerning you.

In accordance with Art. 17 GDPR, you have the right to demand that the relevant data be deleted immediately or, alternatively, to require a restriction on the processing of your data in accordance with Art. 18 GDPR.

You have the right to demand that the data relating to you that you provide us in accordance with Art. 20 GDPR be obtained and request their transmission to other responsible persons.

You also have according to Art. 77 GDPR the right to file a complaint with the competent supervisory authority.

You have the right to withdraw a granted consent according to Art. 7 para. 3 GDPR with effect for the future. For this purpose it is sufficient to send an email to the following address:

privacy@eslgaming.com

You can object to the future processing of your data in accordance with Art. 21 GDPR at any time. The objection may in particular be made against processing for direct marketing purposes. You should address your withdrawal to us as follows:

via e-mail to:

privacy+withdrawal@eslgaming.com

After you have revoked your consent, we will use your information solely to provide you with information about our service and we will refrain from submitting any further advertising to you.

5. Cookies

"Cookies" are small files that are stored on users' computers. Different information can be stored within the cookies. A cookie is primarily used to store the information about a user (or the device on which the cookie is stored) during or after his visit to an online offer. Temporary cookies, or "session cookies" or "transient cookies", are cookies that are deleted after a user leaves an online service and closes his browser. In such a cookie, e.g. the contents of a shopping cart are stored in an online store or a login jam. The term "permanent" or "persistent" refers to cookies that remain stored even after the browser has been closed. Thus, e.g. the login status will be saved if users visit it after several days. Likewise, in such a cookie the interests of the users can be stored, which are used for range measurement or marketing purposes. As a "third-party cookie", cookies will be offered by providers other than the person responsible for the online offer (otherwise, if only the cookies are called "first-party cookies").

We can use temporary and permanent cookies and clarify this separately as part of our cookie policy.

If you do not want cookies to be stored on your computer, you can disable the corresponding option in the system settings of your browser. Saved cookies can be deleted in the system settings of the browser. The exclusion of cookies can lead to functional restrictions of this online offer.

A general objection to the use of cookies used for online marketing purposes can be found in a variety of services, especially in the case of tracking, via the US website <http://www.aboutads.info/choices> or the EU page <http://www.youronlinechoices.com/> be explained. Furthermore, the storage of cookies can be achieved by switching them off in the settings of the browser. Please note that you may not be able to use all features of this online offer.

You can find more information in our cookie policy.

6. Deletion of data

The data processed by us are deleted or limited in their processing in accordance with Articles 17 and 18 GDPR. Unless explicitly stated in this privacy policy, the data stored by us are deleted as soon as they are no longer required for their purpose and the deletion does not conflict with any statutory storage requirements. Unless the data is deleted because it is required for other and legitimate purposes, its processing will be restricted. That The data is blocked and not processed for other purposes. This applies, for example for data that must be kept for commercial or tax reasons.

According to legal requirements in Germany the storage takes place especially for 6 years according to § 257 Abs. 1 Nr. 2-3, Abs. 4 HGB (trading books, inventories, opening balance sheets, annual accounts, trade letters, accounting documents, etc.) and for 10 years according to § 147 para. 1 AO, §§ 257 para. 1 no. 4, para. 4, 238 HGB (books, records, management reports, accounting documents, commercial and business letters, documents relevant for taxation, etc.).

7. Business-related processing

In addition we process

- contractual data (eg., Subject of contract, duration, customer category).
- payment data (eg., Bank details, payment history)

from our customers, prospects and business partners for the purpose of providing contractual services, service and customer care, marketing, advertising and market research.

8. Hosting

The hosting services we use are for the purpose of providing the following services: infrastructure and platform services, computing capacity, storage and database services, security and technical maintenance services we use to operate this online service. Here we, or our hosting provider, process inventory data, contact data, content data, contract data, usage data, meta and communication data of customers, interested parties and visitors to this online offer on the basis of our legitimate interests in an

efficient and secure provision of this online offer acc. Art.6 para. 1 lit. f GDPR i.V.m. Art. 28 GDPR (conclusion of contract processing contract).

9. Collection of access data and log files

We, or our hosting provider, collect on the basis of our legitimate interests within the meaning of Art. 6 para. 1 lit. f. GDPR Data on every access to the server on which this service is located (so-called server log files). The access data includes name of the retrieved web page, file, date and time of retrieval, amount of data transferred, message about successful retrieval, browser type and version, the user's operating system, referrer URL (the previously visited page), IP address and the requesting provider.

Logfile information is stored for security purposes (for example, to investigate abusive or fraudulent activities) for a maximum of 100 days and then deleted. Data whose further retention is required for evidential purposes shall be exempted from the cancellation until final clarification of the incident.

10. Provision of contractual services

We process inventory data (e.g., names and addresses as well as contact information of users), contract data (e.g., services used, names of contacts, payment information) for the purpose of fulfilling our contractual obligations and services in accordance with Art. Article 6 (1) (b) GDPR. The entries marked as obligatory in online forms are required for the conclusion of the contract.

The deletion of the data takes place after expiration of legal warranty and comparable obligations, the necessity of the storage of the data is checked every three years; in the case of legal archiving obligations, the deletion takes place after its expiration. Information in the customer's account remains until it is deleted.

11. Contact

When contacting us (for example, by contact form, email or via social media) your details for processing the contact request and their processing acc. Art. 6 para. 1 lit. b) GDPR processed. The information can be stored in a Customer Relationship

Management System ("CRM System") or comparable request organization. We delete the requests, if they are no longer required. We check the necessity every three years; Furthermore, the legal archiving obligations apply.

12. Comments and posts

If you leave comments or other contributions, your IP address will be changed based on our legitimate interests within the meaning of Art. 6 para. 1 lit. f. DSGVO stored for 100 days. This is for our own safety, if someone leaves illegal content in comments and contributions (insults, prohibited political propaganda, etc.). In this case, we ourselves can be prosecuted for the comment or post and are therefore interested in

the identity of the author.

13.1. Newsletter

Below we would like to inform you about the content of our newsletter as well as the registration, shipping and statistical evaluation procedures as well as your right of objection. By subscribing to our newsletters, you agree to its receipt and the procedure described below.

Consent to receive the newsletter: We only send newsletters with the consent of the recipient or a legal permission. Insofar as the contents of a newsletter are concretely described, this is decisive for your consent. Incidentally, our newsletter contains information about our services and us.

Double opt-in and logging: Registration for our newsletter is done in a so-called double-opt-in procedure. After registration, you will receive an email asking you to confirm your registration. This is necessary so that nobody can log in with external email addresses. Registration for the newsletter will be logged in order to prove the registration process according to the legal requirements. This includes the storage of your registration and confirmation time, as well as your IP address. Likewise, a change of your stored data is logged.

Credentials: To sign up for the newsletter, you must enter your e-mail address. Optionally, we kindly ask you to provide your first name as well as surname for personal address in the newsletter.

The dispatch of the newsletter and the associated performance measurement is based on your consent in accordance with Art. 6 para. 1 lit. a, Art. 7 GDPR in connection with § 7 Abs. 2 Nr. 3 UWG or on the basis of the legal permission according to Art. § 7 Abs. 3 UWG.

The logging of your registration is based on our legitimate interests in accordance with Art. 6 para. 1 lit. f GDPR. Our interest includes the use of a user-friendly and secure newsletter system that serves our business interests as well as meeting the expectations of users and allows us to provide evidence of consent.

You can terminate the receipt of our newsletter at any time, ie. Revoke your consent for the future. A link to cancel the newsletter can be found at the end of each newsletter. We may save the submitted email addresses for up to three years based on our legitimate interests before we delete them for the purposes of newsletter distribution, to provide proof of formerly granted consent. The processing of this data is limited to the purpose of a possible defense against claims. In the event that you desire a premature cancellation, you must confirm to us the former existence of a consent.

13.2. Newsletter – Shipping Service

The newsletters will be sent by MailChimp, a mail-order service provider of Rocket Science Group, LLC, 675 Ponce De Leon Ave # 5000, Atlanta, GA 30308, USA. You can view the privacy policy of the shipping service provider here: <https://mailchimp.com/legal/privacy/>. The Rocket Science Group LLC is certified under the Privacy Shield Agreement, which provides a guarantee to comply with European data protection standards (<https://www.privacyshield.gov/participant?id=a2zt0000000TO6hAAG&status=Active>). The shipping service provider is based on our legitimate interests acc. Art. 6 para. 1 lit. f GDPR and a contract processing agreement acc. Art. 28 (3) sentence 1 GDPR.

The shipping service provider may use the data of the recipients in pseudonymous form, i. without assignment to a user, to optimize or improve their own services, e.g. for the technical optimization of shipping and the presentation of newsletters or for statistical purposes. However, the shipping service provider does not use the data of our newsletter recipients to address them themselves or to pass the data on to third parties.

13.3. Newsletter – measuring success

Included in the newsletter is a so-called "web-beacon", i. a pixel-sized file which is retrieved from our server when the newsletter is opened or from its server in the case of the use of a mailing service provider. As part of this call, technical information, such as information about the browser and your system, as well as your IP address and time of the call will be collected.

This information is intended to improve the technical performance of the service based on the technical data or the target groups and your reading behavior based on their call locations (which can be determined with the help of the IP address) or the access times. Likewise, it is determined if and when the newsletters are opened and which links are clicked. For technical reasons, this information can be assigned to the individual newsletter recipients. This is based on recognizing the reading habits of our users and adapting our content to them or sending different content according to the interests of our users.

14. Payment transactions

For a contract, in which you have to pay a fee, provided that the purchase was made via the website, we need your credit card information (credit card number, country, holder of the credit card) in accordance with Art. 6 (1) (a) and (f) GDPR credit card, credit card verification code (CVV code) and expiration date of your credit card), your name, bank account number and bank code if you choose the direct debit or if you choose another payment method or if you choose SEPA direct debit Your IBAN (international bank account number) and your BIC (International bank code of the institution of the debtor) and your home address. Please note that your credit card details or PayPal payments are collected and processed by your payment processor in relation to your payments for the service.

15. Social Media

We maintain online presence within social networks and platforms in order to communicate with customers and users active there and to inform them about our services. When calling the respective networks and platforms, the terms and conditions and the data processing guidelines apply to their respective operators.

Unless otherwise stated in our Privacy Policy, users' data will be processed as long as they communicate with us within social networks and platforms, e.g. Write posts on our online presence or send us messages.

16. Integration of services and contents of third parties

Based on our legitimate interests (ie interest in the analysis, optimization and economic operation of our online offer within the meaning of Art. 6 (1) lit. GDPR), we make use of content or services offered by third-party providers in order to provide their content and services Services, such as Include videos (hereinafter collectively referred to as "Content").

This always presupposes that the third-party providers of this content perceive the IP address of the users, since they could not send the content to their browser without the IP address. The IP address is therefore required for the presentation of this content. We endeavor to use only content whose respective providers use the IP address solely for the delivery of the content. Third parties may also use so-called pixel tags (invisible graphics, also referred to as "web beacons") for statistical or marketing purposes. The "pixel tags" can be used to evaluate information such as visitor traffic on the pages of this website. The pseudonymous information may also be stored in cookies on the user's device and may include, but is not limited to, technical information about the browser and operating system, referring web sites, visit time, and other information regarding the use of our online offer.

16.1. Youtube

We embed the videos on the YouTube platform of Google LLC, 1600 Amphitheatre Parkway, Mountain View, CA 94043, USA, ein.

Privacy policy: <https://policies.google.com/privacy?hl=de>,

Opt-Out: <https://adssettings.google.com/authenticated>.

16.2. Facebook

We also use social plugins ("plugins") of the social network facebook.com, which is provided by Facebook Ireland, on the basis of our legitimate interests (analysis,

optimization and economical operation of our online offer as defined in Art. 6 (1) lit. GDPR) Ltd., 4 Grand Canal Square, Grand Canal Harbor, Dublin 2, Ireland ("Facebook"). The plugins can represent interaction elements or content (eg videos, graphics or text contributions) and can be recognized by one of the Facebook logos (white "f" on blue tile, the terms "Like", "Like" or a "thumbs up" sign) or are marked with the addition "Facebook Social Plugin". The list and appearance of Facebook Social Plugins can be viewed here: <https://developers.facebook.com/docs/plugins/>.

Facebook is certified under the Privacy Shield Agreement, which provides a guarantee to comply with European privacy legislation (<https://www.privacyshield.gov/participant?id=a2zt0000000GnywAAC&status=Active>).

When a user invokes the feature that contains such a plugin, their device establishes a direct connection to the Facebook servers. The content of the plugin is transmitted by Facebook directly to the device of the user and incorporated by him into the online offer. In the process, user profiles can be created from the processed data. We have no control over the amount of data Facebook collects using this plugin.

By integrating the plugins, Facebook receives the information that a user has accessed the corresponding page of the online offer. If the user is logged in to Facebook, Facebook can assign the visit to his Facebook account. If users interact with the plugins, for example, press the Like button or leave a comment, the information is transmitted from your device directly to Facebook and stored there. If a user is not a member of Facebook, there is still the possibility that Facebook will find out and save their IP address. According to Facebook, only an anonymous IP address is stored in Germany.

The purpose and scope of the data collection and the further processing and use of the data by Facebook, as well as the related rights and setting options for the protection of your privacy, can be found in the privacy policy of Facebook: <https://www.facebook.com/about/privacy/>.

If a user is a Facebook member and does not want Facebook to collect data about him via this online offer and link it to his member data stored on Facebook, he must log out of Facebook and delete his cookies before using our online offer. Other settings and inconsistencies regarding the use of data for advertising purposes are possible within the Facebook profile settings: <https://www.facebook.com/settings?tab=ads> or via the US-American site <http://www.aboutads.info> / choices / or the EU page <http://www.youronlinechoices.com/>.

The settings are platform independent, i. they are adopted for all devices, such as desktop computers or mobile devices.

16.3. Twitter

Features of the Twitter service are included on our pages (Twitter, Inc. 1355 Market St, Suite 900, San Francisco, CA 94103, USA). By clicking on the Twitter button and the "Re-Tweet" function, the websites you visit are linked to your Twitter account and shared with other users. This data is also transmitted to Twitter. We point out that we as the provider of the pages are not aware of the content of the transmitted data and their use by Twitter.

More information can be found in the privacy policy of Twitter at:
<https://twitter.com/privacy?lang=en> Opt-Out: <https://twitter.com/personalization>.

16.4. Instagram

Our online offering includes features and content of the Instagram service offered by Instagram Inc., 1601 Willow Road, Menlo Park, CA, 94025, USA. For this, e.g. Content such as images, videos, or text and buttons that users use to promote their content, subscribe to the content creators, or subscribe to our posts.

If the users are members of the platform Instagram, Instagram can call the o.g. Assign contents and functions to the profiles of the users there. Instagram privacy policy: <http://instagram.com/about/legal/privacy/>.

16.5. Reddit

On our pages plugins of the social network Reddit (Reddit Inc., 520 Third Street, Suite 305, San Francisco, CA 94107, USA) are integrated. The Reddit plugins can be recognized by the orange Reddit smiley logo on our site. If you click on the Reddit Share button while logged in to your Reddit account, you can link the contents of our pages to your Reddit profile. This allows Reddit to associate your visit to our pages with your user account. We point out that we as the provider of the pages are not aware of the content of the transmitted data and their use by Reddit.

For more information, see the Reddit privacy policy at:
<https://www.reddit.com/help/privacypolicy> If you do not want Reddit to associate visiting our pages with your Reddit user account, please log out of your Reddit user account beforehand.

16.6. Google+

On our pages are integrated plugins of the social network Google+ (Google Inc., 1600 Amphitheater, Parkway Mountain View, CA 94043, USA). The Google + plugins can be recognized by the G + logo on our site. If you click the "G + -Button" while you are logged into your Google + account, you can link the contents of our pages to your Google + profile. This allows Google to associate the visit of our pages with your user account. We point out that we as the provider of the pages are not aware of the content of the transmitted data and their use by Google.

For more information, please see the Google Privacy Policy at
<https://www.google.com/intl/en/policies/privacy/> If you do not want Google to associate your visit to our pages with your Google+ user account, please log out of your Google + user account beforehand.

16.7. Twitch TV

Twitch TV plug-ins (Twitch Interactive, Inc., 225 Bush Street, 9 th Floor, San Francisco, CA 94104, USA) are integrated into our pages.

Privacy Policy: <https://www.twitch.tv/p/legal/privacy-policy/> If you do not want Twitch to associate visiting our pages with your Twitch TV user account, please log out of your Twitch TV user account beforehand.

16.8. Fanmiles

On our pages plugins of Fanmiles (Fanmiles GmbH, Oranienstraße 6, 10997 Berlin Germany) are integrated. Privacy Policy:
<https://intercom.help/fanmiles/terms-of-use-and-privacy/deutsch/datenschutz>

If you do not want Fanmiles to associate visiting our pages with your Fanmiles account, please log out of your Fanmiles account.

16.9. Micropayment & Xsolla

We make use of different payment providers.

micropayment GmbH Scharnweberstrasse 69, D-12587 Berlin, Deutschland.

Privacy Policy:

<https://www.micropayment.de/?page=about-privacy&rsl=lp104&lang=en>

Xsolla, 15260 Ventura Boulevard Suite 2230, Sherman Oaks, CA 91403, Tel: +1 (818) 435-6613

Privacy Policy: <https://www.xsolla.com/privacypolicy/>

16.10. Raygun

We use Raygun (<https://www.raygun.com>) as an error, crash and performance monitoring to help improve the quality of our services.

Raygun HQ, L7, 59 Courtenay Place, Te Aro, Wellington, 6011, New Zealand

Privacy Policy: <https://raygun.com/privacy>

16.11. Pantheon.io

We use Pantheon (<https://pantheon.io/>) as our website hosting service.

Pantheon.io. 717 California Street. San Francisco, CA. USA.

Privacy Policy: <https://pantheon.io/privacy>

17. Raffle

We will collect, process and use personal data as an organizer of sweepstakes, as far as this is necessary to justify the legal relationship with you as a participant and for the subsequent implementation and processing. For the handling of the raffle and the dispatch of the prizes we use a service provider Crowd9 PTY LTD. Its privacy policy can be found at <https://gleam.io/privacy>.

To participate in the competition, we require the following personal data: Your name and your e-mail address. In the event that you win, we will also need your address.

In the event that the delivery of the prize is handled by third parties (cooperation partner of ESL), we will forward to the required extent the contact details of the winner to the respective cooperation partner, so that he can get in touch with the winner.

18. Use of Intel Tracking Pixel

Intel (Intel Corporation, 2200 Mission College Blvd., Santa Clara, CA 95054-1549, USA) collects and processes only surfing-related technical information to display personalized ads. For this purpose, so-called tracking pixels are used to analyze the surfing behavior and thus the interests of the users. This data is used to deliver targeted advertising that better matches the interests of users. Through the Pixel and the use of our website, your usage data (including your IP address) is transmitted to and stored by an Intel-based server based in the USA. This includes, for example, the viewed pages, possible search queries. For more information about how Intel handles personal information, see

<https://www.intel.com/content/www/us/en/privacy/intel-privacy-notice.html>

You may oppose the use of data by Intel on our websites play.eslgaming.com and eslgaming.com, by opposing the use of personalization techniques when the site is accessed. In addition, you can prevent remarketing by using third-party tools such as [adblock](https://www.adblock.org/).

19. ESL Anticheat & ESL Wire

Certain information regarding your computer and software it contains is required for effective operation of our anticheat services. By installing ESL Wire or ESL Anticheat ("Clients"), you consent to the collection and analysis of information from your computer that ESL deems reasonably necessary to identify and prevent the use of cheat software, files used to gain an unfair advantage, and to enforce bans. This information collection is not strictly limited to when you are logged into the Clients. Information analyzed or collected by the Clients may include hardware, network and software identifiers; running programs; system configuration information; files or data suspected of being used to cheat or gain an unfair advantage.

After uninstalling the Clients no further data will be collected.

20. Information about your rights

You can always ask for free which personal data we have stored about you. If your data is incorrect, we look forward to correcting it. Please inform us if your data has changed.

Information requests, complaints or suggestions concerning our data protection please send to the following address:

ESL Gaming GmbH

Schanzenstraße 23

51063 Köln

or via email to:

privacy@eslgaming.com