



Vue d'ensemble du Championnat Mondial NBA 2K20

Calendrier

Open Qualifiers - 5 octobre - 26 novembre 2019

Finale Europe - 25 janvier 2020

Finale APAC - 14 décembre 2019

Finale Amériques - 1er février 2020

Championnat Mondial - 22 février 2020

# **1 Comment se qualifier ?**

Si vous répondez aux critères d'admissibilité énoncés aux sections 2.1 et 2.2, vous pouvez vous inscrire sur [play.eslgaming.com](http://play.eslgaming.com) ("Le Site") et commencer à engranger des points pour vous qualifier aux éliminatoires régionales de votre pays. Vous pouvez vous inscrire à tout moment jusqu'à 1 heure avant le début de chaque tournoi de qualification.

Gagnez des matchs chaque semaine dans les qualifieurs hebdomadaires afin de progresser vers les séries éliminatoires en ligne de votre pays. Les parties doivent être jouées sur PlayStation 4 («PS4»). Vous pouvez vous inscrire au tournoi à tout moment jusqu'à 1 heure avant le dernier match de qualification. À la fin des qualifications, les meilleurs joueurs des séries éliminatoires en ligne de chaque pays représenteront leur région lors de leurs finales régionales respectives. Les meilleurs joueurs des finales régionales participeront ensuite au Championnat mondial le 22 février 2020.

Ce tournoi est sponsorisé par Turtle Entertainment GmbH ("ESL" ou "Sponsor"), dont les décisions seront définitives et incontestables pour tout ce qui concerne le tournoi. Le tournoi est assujéti à toutes les lois et à tous les règlements fédéraux, provinciaux, étatiques et locaux applicables.

## **1.1 Qualifieurs hebdomadaires online**

Les joueurs de chaque pays participeront aux qualifieurs hebdomadaires pour déterminer un top 8 national. Chaque semaine, les Qualifieurs sont constitués de 8 matchs, dans un format Swiss round (ou tournoi Suisse). Les matchs sont joués en Best-of-1 et vous jouerez 8 matchs ou jusqu'à ce que vous perdiez deux fois. Jouez dans un maximum de Qualifieurs, chacun d'eux est une chance supplémentaire de vous qualifier ! Le joueur avec le seed le plus élevé jouera à domicile et choisira son équipe en premier. Le joueur au seed plus faible choisira son équipe en deuxième. Les joueurs ne peuvent pas jouer la même équipe l'un contre l'autre. Les deux meilleurs joueurs de chaque Qualifier sont qualifiés pour la phase de Playoffs nationale en ligne.

## **1.2 Playoffs nationaux online**

Les joueurs seront seedés selon leurs résultats des Qualifieurs et placés dans un arbre à élimination simple. La compétition continuera en Best-of-3, et les joueurs ne seront pas

autorisés à utiliser la même équipe deux fois pendant le tournoi. A l'issue de cette phase de Playoffs nationale, le vainqueur de chaque pays est qualifié pour les Finales régionales.

### **1.3 Finales régionales offline**

Les 8 meilleurs joueurs qualifiés seront seedés en fonction de leurs résultats précédents et placés dans un arbre à élimination simple lors d'une épreuve LAN afin de déterminer les meilleurs joueurs de leur région et qui sera qualifié au Championnat mondial. Tous les événements LAN seront joués sur PC pour fournir un terrain de compétition neutre, les joueurs étant autorisés à utiliser les manettes PS4 et Xbox One sans distinction. Tous les matchs seront joués en Best-of-3 et les joueurs ne seront pas autorisés à utiliser la même équipe plus d'une fois pendant le tournoi.

Les deux meilleurs joueurs de l'UE et les deux meilleurs joueurs de l'APAC, ainsi que les quatre meilleurs joueurs des Amériques se qualifieront pour le Championnat Mondial.

### **1.4 Championnat Mondial**

Les 8 joueurs restants seront classés en fonction de leur performance lors de la phase de playoffs régionale et placés dans un arbre à élimination simple. Tous les matchs seront joués en Best-of-3 et les joueurs ne seront pas autorisés à utiliser la même équipe plus d'une fois pendant le tournoi.

### **1.5 Répartition des slots**

En Europe, le tournoi sera joué sur PS4 uniquement. Les joueurs ne peuvent jouer que dans une seule région et sur une seule plate-forme. Chaque pays enverra son joueur à leur finale régionale respective.

Phase de Playoffs en ligne - Amériques - 8 joueurs se qualifient

- US PS4 1 - Le vainqueur se qualifie pour la finale régionale.
- US PS4 2 - Le vainqueur se qualifie pour la finale régionale.
- US Xbox - Le Top 2 se qualifie pour la finale régionale.
- CA PS4 - Le Top 2 se qualifie pour la finale régionale.
- CA Xbox - Le vainqueur se qualifie pour la finale régionale.
- SA PS4 - Le vainqueur se qualifie pour la finale régionale.

\*Les 4 premiers de la finale régionale offline Amériques passeront à la finale mondiale.

Phase de Playoffs en ligne - Europe - 8 joueurs se qualifient

- DE PS4 - Le vainqueur se qualifie pour la finale régionale.
- FR PS4 - Le vainqueur se qualifie pour la finale régionale.
- ES PS4 - Le vainqueur se qualifie pour la finale régionale.
- IT PS4 - Le vainqueur se qualifie pour la finale régionale.
- UK PS4 - Le vainqueur se qualifie pour la finale régionale.
- Wildcard PS4 - Les 3 premiers se qualifient pour la finale régionale.

\*Les 2 premiers de la finale régionale offline Europe passeront à la finale mondiale.

Phase de Playoffs en ligne - APAC - 8 joueurs se qualifient

- ASIA PS4 1 - Le Top 2 se qualifie pour la finale régionale.
- ASIA PS4 2 - Le Top 2 se qualifie pour la finale régionale.
  
- ANZ PS4 1 - Le Top 2 se qualifie pour la finale régionale.
- ANZ PS4 2 - Le Top 2 se qualifie pour la finale régionale.

\*Les 2 premiers de la finale régionale offline APAC passeront à la finale mondiale.

== Prix et récompenses ==

Finale régionale offline de l'APAC

\$15,000

Finale régionale offline Europe

\$15,000

Finale régionale offline Amériques

\$15,000

Finale mondiale

\$100,000

"NBA 2K20"

Le manuel "NBA 2K20" est un document évolutif et des modifications peuvent être apportées à tout moment.

Les prix ne sont pas transférables. Aucune substitution ou échange de prix ne sera autorisé. Le Sponsor se réserve le droit de substituer une récompense de valeur égale ou supérieure. Les taxes et / ou autres dépenses non spécifiquement énumérées dans les présentes sont à la charge des gagnants. TOUS LES IMPÔTS FÉDÉRAUX, ÉTATIQUES, PROVINCIAUX ET LOCAUX, ET TOUTES LES CONTRIBUTIONS SOCIALES APPLICABLES ASSOCIÉES AU PRIX SONT A LA SEULE RESPONSABILITÉ DES GAGNANTS.

## **2 Éligibilité**

### **2.1 Pays éligibles**

- Amériques (États-Unis, Canada, Mexique, Brésil, Argentine, Colombie, Pérou, Uruguay, Équateur, Chili, Paraguay)
- Europe (Italie, Espagne, Allemagne, France, Royaume-Uni)
- Wildcard UE (Belgique, Pays-Bas, Danemark, Finlande, Suède, Norvège, Turquie, Grèce, Portugal, Autriche, Suisse, Pologne, Russie, Roumanie, Irlande, Israël, Lituanie, Lettonie, Slovaquie, Serbie, Italie, Espagne, Allemagne, France, Royaume-Uni)
- APAC (Australie, Nouvelle-Zélande, Philippines, Japon, Corée du Sud, Indonésie, Thaïlande, Singapour, Malaisie, Vietnam, Hong Kong, Taiwan).

### **2.2 Joueurs éligibles**

Tous les joueurs participant au championnat mondial NBA 2K20 doivent entrer leur ID de jeu (Xbox Gamertag ou PSN ID). L'ID de jeu est nécessaire pour inviter les joueurs à un match personnalisé et pour vérifier si le bon joueur joue. Afin de participer aux tournois organisés par ESL, vous devez remplir les conditions suivantes :

1. Vous devez être un joueur inscrit sur la plateforme ESL Play.

2. Vous devez avoir une ID de jeu NBA 2K20 active en règle et l'ajouter à votre profil.
3. Votre compte doit être éligible pour jouer en ligne. Si vous ne répondez pas à ces exigences, vous serez jugé inadmissible.
4. Les joueurs doivent être âgés d'au moins 16 ans et auront besoin d'une autorisation signée d'un parent s'ils ont moins de 18 ans.

Les joueurs sont limités dans leur participation à une seule région, sur une seule plate-forme. Vous ne pouvez pas jouer dans plusieurs régions ou sur plusieurs plates-formes. Si vous tentez de jouer dans plus d'une région ou plus d'une plate-forme, vous serez automatiquement disqualifié. En participant aux éliminatoires, vous acceptez de participer aux finales régionales et mondiales. Tous les joueurs doivent commencer les préparatifs nécessaires pour pouvoir se rendre légalement en finale. Vous devez avoir votre résidence dans la région pour laquelle vous jouez.

### **2.3 Noms des Teams et des Joueurs**

ESL se réserve le droit de modifier les pseudonymes ou Gamertags et/ou les alias URL. Les noms d'équipes ou de joueurs qui sont trop similaires à ceux d'une autre équipe ou d'un autre joueur peuvent être modifiés par ESL. Pour plus d'informations sur les noms des équipes et des joueurs, veuillez vous référer à la section 3.1.2 des règles globales ESL. "Surnoms, noms d'équipe et alias URL". Si le nom d'une équipe a été saisi à tort, veuillez remplir une fiche d'assistance avec une preuve de propriété du nom. Les joueurs dont le nom de jeu enfreint cette règle ne seront pas admissibles à la compétition. Après avoir participé à un match de qualification ou de tournoi, votre nom sera verrouillé pour toute la durée du tournoi et ne pourra être modifié sans l'approbation de l'administrateur.

### **2.4 Usurpation d'identité**

Seuls les joueurs officiels inscrits sont autorisés à jouer. Les joueurs et les équipes doivent concourir sous leur pseudo officiel en tout temps pendant les matchs officiels. Jouer en se faisant passer pour un autre joueur est interdit et entraînera une disqualification immédiate. Les joueurs ne sont pas autorisés à partager leur compte à tout moment, pendant le tournoi ou le jeu régulier.

## **2.5 Version de jeu**

Tous les joueurs doivent installer et mettre à jour la dernière version du jeu afin de participer aux tournois organisés par ESL. Les mises à jour doivent être installées avant le début du tournoi. Tout retard à un match causé par une mise à jour entraînera une défaite par défaut.

## **2.6 Patch**

Tous les matchs seront joués sur le patch disponible sur les serveurs en direct au moment du match.

## **2.7 Région**

Les joueurs doivent résider dans la région pour laquelle ils jouent.

## **2.8 Check In / Enregistrement**

Tous les joueurs doivent être en ligne et prêts à jouer aux heures de match définies par ESL. Les horaires des matchs sont toujours sujets à changement. Tout changement d'heure de match sera communiqué aux joueurs dès que possible. Les joueurs sont tenus de suivre le processus d'inscription et d'enregistrement au tournoi. Le fait de ne pas s'enregistrer entraînera une disqualification.

## **3 Règles du tournoi et format**

### **3.1 Changement d'horaire**

ESL peut, à sa seule discrétion, modifier l'heure de début d'un match. ESL informera toutes les équipes concernées dès que possible. Tous les matchs doivent commencer dès qu'ils sont assignés. Tout retard au début d'un match peut entraîner une disqualification. Tout temps de match affiché n'est qu'une estimation, le temps de match officiel sera défini au moment où le match est attribué lorsque les deux joueurs sont déterminés.

### **3.2 Application du règlement**

Les règles sont données à titre indicatif et les décisions des administrateurs peuvent en différer selon les circonstances. L'administration du tournoi peut modifier ces règles à tout moment et sans préavis.

### **3.3 Préparation du match**

Veillez résoudre tout problème qui pourrait survenir avant le début d'un match. Les problèmes de connexion ou de matériel pendant un match entraîneront une disqualification par les administrateurs d'ESL. Les accords entre les équipes/joueurs doivent être affichés sous forme de commentaires de match sur la page d'information de match de ESL Play. Les joueurs doivent toujours prendre et télécharger des captures d'écran pour chaque match. Sont inclus les screenshots de lancement de partie avec le nom des participants clairement visibles, le score final, et toutes les situations discutables.

### **3.4 Non-présentation**

Si un participant n'est pas prêt à jouer 10 minutes après l'heure prévue du match, veuillez soumettre un ticket de réclamation (protest) et signaler l'absence de l'adversaire. Tout retard doit être immédiatement porté à l'attention de l'administrateur du tournoi. Si une équipe ne se présente pas à un match dans le temps imparti, elle sera disqualifiée. Si votre adversaire n'est pas disponible pour jouer lorsque votre match est déterminé, vous devez le signaler comme un no show. Si vous ne signalez pas votre adversaire comme étant absent lorsqu'il n'est pas présent, cela peut entraîner un retard dans le bracket. Tout retard non signalé entraînera la disqualification des deux joueurs afin de s'assurer que le tournoi puisse se terminer dans les délais impartis.

### **3.5 Déconnexions**

Dans le cas où un joueur se déconnecte avant qu'une minute ne se soit écoulée sur l'horloge de jeu, ou le premier point, indépendamment l'un de l'autre, la partie sera immédiatement refaite avec les mêmes réglages et équipes et la même domiciliation des équipes (domicile/visiteur). Si la déconnexion se produit après ce point, le score sera ajouté à la deuxième partie, et seul le temps restant sera joué. Les joueurs devront travailler ensemble pour atteindre un point "de reprise". Les deux joueurs ne

marqueront pas avant que l'horloge n'ait atteint le point de reprise, puis le jeu sera à nouveau "live" et continuera normalement. Assurez-vous de prendre des captures d'écran des deux parties pour prouver le score. Le score des deux parties sera ensuite additionné pour atteindre le score final. Si une déconnexion se produit après la première mi-temps, les premier et deuxième quarts-temps de la deuxième partie deviendront les nouveaux troisième et quatrième quarts-temps pour gagner du temps. Les joueurs doivent faire de leur mieux pour remettre la deuxième partie dans les mêmes dispositions que la première. Ceci doit inclure le score, les temps morts restants et la possession de la balle.

Par exemple :

Le score est de 45-45 et il reste 4 minutes à l'horloge de jeu dans le troisième quart-temps lorsque le match est interrompu suite à une déconnexion. Les joueurs prendront une capture d'écran du score, puis créeront une deuxième partie. Les joueurs laisseront l'horloge s'arrêter à 4:00 sans marquer. Dès que l'horloge atteint 4:00 dans le premier quart-temps, le jeu est de nouveau "live" et se jouera jusqu'à la fin de la mi-temps. Les joueurs effectueront une capture d'écran supplémentaire à la mi-temps pour prouver le score de la deuxième partie. Les joueurs n'achèveront pas cette deuxième partie, car 4 quarts-temps auront été joués à la fin de la partie.

Si le score à la fin de la première mi-temps de la deuxième partie est de 25-20, le score final serait maintenant de 70-65.

### **3.6 Forfaits**

Les participants peuvent choisir de renoncer à un match s'ils le souhaitent. Le forfait entraînera une défaite par défaut.

### **3.7 Salons de jeu (lobby)**

Le Joueur ayant le seed le plus haut sera le Joueur hôte. Le Joueur hôte sera responsable de la mise en place du lobby de jeu avec les paramètres corrects et d'inviter le Joueur adverse. Le Joueur hôte aura également l'"équipe à domicile" dans le match.

**Rappelez-vous** que l'"équipe à domicile" est l'équipe de droite.

Les joueurs doivent toujours faire une capture d'écran de l'écran de lancement de partie ou du lobby pour fournir des preuves des noms des deux joueurs et des sélections d'équipe et également donner un horodatage de l'heure du début du match.

## **4 Paramètres de match, Format et Règles**

### **4.1 Détails de Match - Qualifiers online**

\*Best-of-1

\*Fatigue : Activé

\*Difficulté : Pro

\*Style de Jeu : Standard

\*Limite de temps : 5 minutes par quart-temps

\*Contrôles : Tous

\*Vitesse du jeu : Normale

\*Equipes : Les Teams All-Star, teams All-Time et les teams History ne sont pas autorisées. Seules les équipes actuelles sont autorisées. Les joueurs ne peuvent pas choisir la même équipe que leur adversaire (pas de match miroir).

\*Le seed le plus haut choisit son équipe en premier. Le seed plus faible choisit son équipe en second.

### **4.1B Détails de Match - Playoffs nationaux online**

\*Best-of-3

\*Fatigue : Activé

\*Difficulté : Pro

\*Style de Jeu : Standard

\*Limite de temps : 5 minutes par quart-temps

\*Contrôles : Tous

\*Vitesse du jeu : Normale

\*Equipes : Les Teams All-Star, teams All-Time et les teams History ne sont pas autorisées. Seules les équipes actuelles sont autorisées. Les joueurs ne peuvent pas choisir la même équipe que leur adversaire (pas de match miroir).

\*Le joueur au seed le plus élevé choisit la première équipe.

### **4.1C Détails de Match - Finale Régionale offline**

\*Best-of-3

\*Fatigue : Activé

\*Difficulté : Pro

\*Style de Jeu : Standard

\*Limite de temps : 5 minutes par quart-temps

\*Contrôles : Tous

\*Vitesse du jeu : Normale

\*Equipes : Les Teams All-Star, teams All-Time et les teams History ne sont pas autorisées. Seules les équipes actuelles sont autorisées. Les joueurs ne peuvent pas choisir la même équipe que leur adversaire (pas de match miroir).

\*Le joueur au seed le plus élevé choisit la première équipe.

## **4.2 Pauses**

Aucune pause n'est autorisée en dehors des temps morts disponibles. Si un joueur utilise le bouton pause, il doit également utiliser un temps mort. Si aucun délai d'attente n'est disponible, le joueur recevra un avertissement. Des pauses multiples sans temps mort disponible entraîneront une perte de match. Si votre adversaire enfreint cette règle, veuillez ouvrir un ticket sur ESL Play et inclure des captures d'écran comme preuve.

## **4.3 Confirmation du résultat**

Gagnant ou perdant, vous devez toujours confirmer les résultats du match après la fin de votre match. Vous devez le faire dans les 10 minutes qui suivent la fin de vos matchs. Si vous ne confirmez pas vos résultats, vous recevrez un avertissement. Si vous ne confirmez pas les résultats de votre match, vous prendrez 1 point de pénalité pour chaque match qui n'aura pas été confirmé à l'avenir. Les points de pénalité peuvent entraîner la suspension temporaire ou permanente d'une équipe ou d'un joueur des tournois. Vous devez toujours télécharger vos captures d'écran pour preuve après la fin du jeu. Vous devez faire une capture d'écran de l'écran de lancement/du lobby avant le début du match, du score final avec le nom des participants clairement visible, et toute autre situation discutable.

## **4.5 Nombre de joueurs**

Un seul joueur par compte est autorisé. Le fait de jouer en usurpant l'identité de son propriétaire ou toute tentative de substitution entraînera la disqualification.

#### **4.6 Sponsoring**

La NBA/2K ont tous les droits d'approbation pour les sponsors. Les joueurs du Championnat du Monde ne seront pas autorisés à avoir des sponsors personnels. Si vous avez des obligations de sponsoring ou de visibilité, vous pourriez ne pas être admissible à la compétition.

### **5 Règles de jeu**

#### **5.1 Réclamations/Protests**

Le joueur adverse a 10 minutes pour protester le résultat ou l'issue du match. Les protests doivent inclure des preuves média montrant clairement les résultats du match (pseudo des deux joueurs et score clairement visibles) ou de la série. Les équipes sont responsables de fournir une preuve des résultats du match en cas de litige.

#### **5.2 Communication et Support**

Veuillez utiliser le chat du match, situé en bas à droite de la page ESL Play, ou dans l'application ou soumettre un ticket de réclamation pour toute assistance pendant le tournoi.

#### **5.3 Admins**

Tous les participants doivent respecter les décisions et les règlements des organisateurs, des administrateurs et des arbitres du tournoi. Toutes les décisions sont finales. Ne pas coopérer avec les administrateurs du tournoi entraînera la disqualification. Toute réponse trompeuse, inexacte ou biaisée aux administrateurs de tournois ou aux personnel chargé de la récupération des informations du tournoi, pour quelque raison que ce soit, peut entraîner la disqualification de l'équipe. Des informations inexactes figurant sur votre compte Playstation, Xbox ou ESL Play peuvent entraîner la disqualification.

## **5.4 Confidentialité**

Les conversations, verbales ou écrites, entre les organisateurs, les administrateurs ou les arbitres et les participants sont confidentielles. Il est strictement interdit d'afficher ou de partager publiquement ces conversations avec des tiers, à moins d'obtenir la permission d'ESL.

## **6 Comportement des joueurs**

### **6.1 Intégrité compétitive**

Les joueurs sont tenus de se comporter de manière optimale à tout moment. Ils doivent se comporter de manière sportive, en maintenant un comportement amical et poli envers les concurrents et les autres joueurs du tournoi. Les joueurs qui adoptent un comportement injuste, antisportif, perturbateur, ennuyant, harcelant ou menaçant, qui enfreignent les règles, gagnent de façon injuste ou antisportive un avantage en participant au tournoi, ou obtiennent la victoire par des moyens frauduleux, seront disqualifiés, à la seule discrétion du Sponsor. Une conduite déloyale peut inclure, sans toutefois s'y limiter, la tricherie, le piratage, l'exploitation, l'usurpation d'identité et la déconnexion intentionnelle. Les joueurs doivent faire preuve d'esprit sportif et de fair-play. Tout comportement antisportif ou toxique pendant les qualifications et le reste de la compétition sera traité avec la plus grande fermeté. Cela pourrait inclure des pénalités de prix, une suspension ou un retrait du tournoi et des événements associés. Les joueurs doivent jouer au mieux de leurs capacités à tout moment. Le commanditaire et l'administration du tournoi restent seuls compétents pour interpréter ces règles et résoudre tout litige, réclamation contradictoire ou ambiguïté concernant ces règles, à leur entière discrétion, et leurs décisions seront définitives.

### **6.2 Langue**

Quelles que soient les langues, les joueurs ne peuvent pas utiliser des gestes obscènes, des blasphèmes et/ou des commentaires racistes dans les discussions de jeu, les discussions de lobby ou les interviews en direct. Cela inclut les abréviations et/ou les références sous-jacentes ou confidentielles. Les administrateurs de la ligue se réservent le droit de l'appliquer à leur propre discrétion. Ces règles s'appliquent également aux forums, aux courriels, aux messages personnels et aux canaux textuels et vocaux du Discord du Tournoi.

### **6.3 Litiges et recours**

Tout conflit général qu'une personne peut avoir avec le fonctionnement actuel du Tournoi devrait d'abord être réglé à l'amiable en envoyant un message à un Admin du Tournoi par Discord ou par les canaux de support et de réclamation. Le non-respect de la procédure de règlement des différends entraînera le refus du litige et la possibilité d'autres pénalités.

### **6.4 Paris**

Parier pendant n'importe quel événement ESL (par un joueur, une équipe ou au nom de toute personne associée à l'équipe) est exclu. Cela comprend le fait d'essayer intentionnellement de modifier le match en perdant ou en essayant autrement d'affecter les résultats. Les participants seront disqualifiés du tournoi et recevront une exclusion d'un an.

### **6.5 Matériel et logiciels**

Utiliser n'importe quel logiciel ou matériel pour obtenir des avantages qui ne sont pas disponibles dans le jeu est proscrit et sévèrement puni. Les exemples incluent, mais ne sont pas limités à : toute forme de scripting, no-fog, textures colorées, changements de texture et changements de son. Les parties jouées lors d'un tournoi en direct et offline (finales notamment) doivent être jouées sur un appareil approuvé par le tournoi avec des périphériques approuvés par le tournoi.

### **6.6 Disqualification**

ESL se réserve le droit de disqualifier les équipes et les joueurs. Tout Joueur qui utilise un glitch ou une défaillance logicielle ou technique du jeu perdra sa partie dès la première occurrence dudit glitch. Si le Joueur utilise un autre exploit connu pour la deuxième fois et qu'il est déterminé qu'il a été fait exprès, il sera retiré de l'événement et exclu de tout événement futur.

### **6.7 Médias de Match**

Tous les médias de match doivent être conservés pendant au moins 14 jours. Il est interdit de falsifier ou de manipuler les médias de matchs, ce qui entraînera des sanctions sévères. Les médias de match doivent être nommés clairement en fonction

de ce qu'ils décrivent.

## **6.8 Définition d'un média de match**

Les médias de match sont tous les téléversements, y compris, mais sans s'y limiter : les captures d'écran, les fichiers ESL Wire, les démos, les modèles et les vidéos. Des captures d'écran devraient toujours être prises de toute situation discutable, et devraient toujours inclure les scores finaux et toutes les déconnexions.

## **6.9 Streaming personnel**

Le streaming personnel est toujours autorisé si ESL TV ne diffuse pas le même match. Si ESL TV diffuse un match, le streaming personnel n'est pas autorisé sans accord de l'administrateur. Le streaming personnel d'un match diffusé par ESL TV, sans l'autorisation d'un administrateur ESL, peut entraîner la disqualification de l'équipe ou l'interdiction du contenu streaming du participant pendant le tournoi.

## **7 CGU NBA 2K**

### **7.1**

Définition des "entités NBA" : NBA Properties Inc., la National Basketball Association (la "NBA"), NBA Media Ventures LLC et les équipes membres de la NBA (collectivement, les "entités NBA").

### **7.2**

Exclusion des employés de 2K et des entités de la NBA de l'admissibilité:

Les employés de 2K Games Inc. (" 2K ") et les entités de la NBA, y compris les sociétés affiliées, les agents et les membres de la famille immédiate et/ou ceux vivant sous le même toit que ces employés, ne sont pas admissibles à participer ou à gagner le tournoi.

### **7.3**

DÉGAGEMENT / Limitation de responsabilité: EN PARTICIPANT AU TOURNOI, TOUS LES PARTICIPANTS ET GAGNANTS (ET, SI UN MINEUR, SON PARENT OU SON TUTEUR JURIDIQUE) DANS TOUTE LA MESURE AUTORISÉE PAR LES LOIS EN VIGUEUR, LIBÈRE LE SPONSOR, 2K, LES ENTITÉS NBA, ET TOUTES LES AUTRES PARTIES DU TOURNOI ET TOUTES LEURS SOCIÉTÉS MÈRES RESPECTIVES, FILIALES AFFILIÉES, DIRECTEURS, DIRIGEANTS, EMPLOYÉS ET AGENTS, Y COMPRIS LES ORGANISMES PUBLICITAIRES ET DE PROMOTION («PARTIES LIBÉRÉES»), DE TOUT

RESPONSABILITÉ, DE LA GARANTIE, DES DOMMAGES, DOMMAGES MORAUX, BLESSURES, COÛTS OU FRAIS QUI INCLUENT, SANS LIMITATION, LES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ, LES DOMMAGES CORPORELS OU LA MORT QUI PEUVENT SURVENIR EN LIEN AVEC, LA PRÉPARATION POUR LE VOYAGE OU LA PARTICIPATION AU TOURNOI OU À LA PUBLICITÉ, LA MAUVAISE UTILISATION D'UN PRIX OU D'UNE PARTICIPATION À UNE ACTIVITÉ LIÉE AU TOURNOI ET À DES REVENDICATIONS FONDÉES SUR DES DROITS À LA PUBLICITÉ, LA DIFFAMATION, LA VIOLATION DE LA VIE PRIVÉE, LA VIOLATION DE DROITS D'AUTEUR (Y COMPRIS, MAIS SANS LIMITATION, LA VIOLATION DES DROITS MORAUX), LA VIOLATION DE MARQUE OU TOUTE AUTRE CAUSE D'ACTION LIÉE À LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE, ET ACCEPTE DE NE FAIRE AUCUNE RÉCLAMATION CONTRE LES PARTIES LIBÉRÉES, Y COMPRIS, SANS LIMITATION (I) TOUTE CONDITION D'OBJECTION CAUSER LE TOURNOI POUR ÊTRE INTERROMPU OU CORROMPU; (II) TOUTES BLESSURES, PERTES, MALADIES, LITIGES OU DOMMAGES (COMPENSATOIRES, DIRECTS, ACCESSOIRES, CONSÉCUTIFS OU AUTRE) DE TOUT GENRE CAUSÉS PAR LA PROPRE NÉGLIGENCE DU PARTICIPANT DÉCOULANT OU RÉSULTANT, DANS TOUTE OU PARTIE, DIRECTEMENT OU EN PARTIE, DIRECTEMENT, PAR RAPPORT LIVRAISON, ACCEPTATION, UTILISATION, MAUVAISE UTILISATION, POSSESSION, PERTE OU IDENTIFICATION D'UN PRIX OU D'UNE PARTICIPATION À CE TOURNOI OU À TOUTE ACTIVITÉ OU DÉPLACEMENT ASSOCIÉ À CETTE TOUR, OU À TOUTE INTERACTION OU TÉLÉCHARGEMENT DE CES INFORMATIONS, DES INFORMATIONS DE TOURNOI INFORMATIQUES; ET (III) TOUTE ERREUR D'IMPRESSION OU DE TYPOGRAPHIE DANS TOUT MATÉRIAU ASSOCIÉ AU TOURNOI.

#### **7.4**

Droit de renonciation à la publicité : Les participants à cette promotion (mineur, son/sa parent ou son/sa représentant(e) légal(e)) acceptent d'être liés par les présentes règles officielles et que le Sponsor, 2K et les entités NBA, ainsi que leurs mandataires et partenaires, puissent utiliser le nom, la voix, la ville, l'état de résidence du participant, des photos, des clips vidéo ou vidéo, et / ou autre éléments visuels à des fins publicitaires et / ou commerciales et / ou à toute autre fin, sur tout support ou tout format connu ou à venir, sans autre compensation (financière ou autre), autorisation ou notification.

## **8 Diffusion du Match**

### **8.1 Droits de diffusion**

Tous les droits de diffusion du programme sont la propriété de 2K et de NBAP. Ceci inclut, mais n'est pas limité à : Flux vidéo, émissions TV, flux shoutcast, rediffusions, démos ou bots de score en direct.

### **8.2 Responsabilité des Joueurs**

Les joueurs ne peuvent pas refuser que leurs matchs soient diffusés par des chaînes autorisées par ESL, ni choisir de quelle manière le match sera diffusé, y compris par des diffuseurs communautaires qui ont été autorisés par l'administration du programme. La diffusion ne peut être rejetée que par l'administration du programme. Les équipes s'engagent à prendre les dispositions nécessaires pour que la retransmission des matches puisse avoir lieu.

### **8.3 Liste des substances et formules interdites**

La Liste des substances et méthodes interdites établie par l'Agence mondiale antidopage (AMA) est valide pour le Programme. La liste se trouve ici :

<http://list.wada-ama.org/>

### **8.4 Médicaments prescrits**

Si les joueurs ont une prescription active pour une substance figurant sur la liste de l'AMA, ils doivent envoyer une preuve à l'administration du programme avant le premier jour du programme (date limite en heure locale). Ils peuvent toujours faire l'objet d'un contrôle antidopage, mais un résultat positif pour la substance prescrite ne sera pas pris en compte.

## **8.5 Catégories de dopage**

Les cas légers de dopage seront sanctionnés par un avertissement et éventuellement des points de pénalité mineurs pour le participant. Les cas graves (c'est-à-dire l'utilisation de drogues contenant des substances améliorant les performances, comme l'Adderall) seront sanctionnés par des points de pénalité, une interdiction pour le joueur et une/des défaite(s) par défaut, ainsi qu'une disqualification éventuelle de l'équipe. Si un joueur n'est reconnu coupable de dopage grave qu'après que le dernier match du tournoi soit terminé depuis au moins 24 heures, le joueur sera quand même banni, mais les résultats du tournoi resteront en place et il n'y aura aucune conséquence pour l'équipe. Les cas légers ne seront pas punis du tout, après cette période.

Si un joueur n'est reconnu coupable de dopage grave qu'après que le dernier match du tournoi soit terminé depuis au moins 24 heures, le joueur sera quand même banni, mais les résultats du tournoi resteront en place et il n'y aura aucune conséquence pour l'équipe. Les cas légers ne seront pas punis du tout, après cette période.

Les cas répétés de dopage par le même Joueur seront punis plus sévèrement, jusqu'à une interdiction à vie pour le Joueur. Les cas répétés de dopage sur la même équipe (mais par un joueur différent) seront également punis plus sévèrement pour l'équipe.

Les cas répétés de dopage par le même joueur dans la même équipe seront punis plus sévèrement pour l'équipe et le joueur.

### **Alcool ou autres drogues psychoactives**

Jouer un match, en ligne ou hors ligne, sous l'influence de l'alcool ou d'autres drogues psychoactives, même si ce n'est pas l'une des substances punissables, est strictement interdit, et peut entraîner des sanctions sévères. Une consommation modérée d'alcool en dehors des heures d'ouverture du tournoi pour un participant est permise si elle n'est pas en conflit avec la loi locale ou nationale.

## **Collecte des données**

Je consens à ce qu'ESL transmette mes données d'inscription et d'utilisation à [2K Games](#) et [NBAP](#) dans le but d'organiser des événements communs et à des fins marketing. Cela inclut en particulier :

- Nom et adresse électronique du joueur
- transmission du pseudo ou Gamer Tag et analyse des événements en direct
- analyse de la performance du programme et de l'engagement du joueur

Vous pouvez révoquer à tout moment toute utilisation ultérieure de vos données. Veuillez consulter notre [Politique de confidentialité](#) pour plus d'informations.

Sponsor: Turtle Entertainment GmbH ("ESL"), Schanzenstrasse 23, 51063 Cologne, Germany.

## **ESL Terms and Conditions**

With the ESL the company Turtle Entertainment ("TE") 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 TE.
2. Availability
  1. TE is anxious to ensure maximum availability of the complete ESL and Consoles website.
  2. TE 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. TE 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](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. TE 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 TE. 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. TE 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**

Turtle Entertainment 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](mailto: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](mailto: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](mailto: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 Turtle), 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](https://play.eslgaming.com) and [eslgaming.com](https://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.

### **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:

Turtle Entertainment GmbH

Schanzenstraße 23

51063 Köln

or via email to:

[privacy@eslgaming.com](mailto:privacy@eslgaming.com)

