



NBA 2K20 Global Championship visão geral

“Calendário do torneio”

Open Qualifiers - 5 de Outubro - 26 de Novembro 2019

Europe Final - 25 de Janeiro 2020

APAC Final - 14 de Dezembro 2019

Americas Final - 1 de Fevereiro 2020

Global Championship - 22 de Fevereiro 2020

1 Como fazer para qualificar?

Se cumpre com os requisitos estabelecidos na seções 2.1 e 2.2, pode ser registrado no site play.eslgaming.com e começar a ganhar pontos para qualificar você aos playoffs regionais de seu país/região. Pode ser registrado até 1 hora dantes do início da cada qualificatórios.

Ganhe partidos nos qualificatórios semanais para avançar aos playoffs de seu país/região. As partidas devem ser jogado em Xbox One (“XBO”) ou Playstation 4 (“PS4”). Ao final dos qualificatórios, os melhores jogadores dos playoffs da cada região representarão a sua região nos finais regionais. Os melhores jogadores dos finais

regionais jogarão o Campeonato Mundial o 22 de Fevereiro de 2020.

Este torneio é patrocinado por Turtle Entertainment GmbH (“ESL” ou “Patrocinador”), cujas decisões serão finais e vinculativo em todos os assuntos relacionados com o torneio. O torneio está sujeito a todas as leis e regulações federais, provinciais, estatais e locais aplicáveis.

1.1 Qualificatórios Semanais

Os jogadores jogarão os qualificatórios semanais para determinar o top 8 de seu país/região. A cada semana se jogará uma copa suíça de 8 partidos ao melhor de 1. Poderá jogar 8 partidos ou até que perca duas vezes. Joga na maior quantidade de qualificatórios já que a cada qualificatório é uma oportunidade mais pára qualificar. Os dois melhores jogadores da cada qualificatório semanais conseguirão praça para os playoffs.

1.2 Qualificatorios Playoffs On-line

Os jogadores passarão a jogar um bracket de eliminação simple. Agora as partidas serão ao melhor de 3 e os jogadores não poderão usar a mesma equipe duas vezes durante o torneio. Os jogadores terão que eleger quando usar equipes mais fortes e quando os reservar para mais adiante no bracket. O seed mais alto será local e elegerá a equipe primeira. O seed mais baixo elegerá equipe segunda. Ambos jogadores não poderão jogar com a mesma equipe. Os 8 melhores jogadores por região se qualifican para os finais regionais.

1.3 Finais regionais

Os 8 melhores jogadores passarão a um evento presencial e jogarão um bracket de eliminação simple para determinar os melhores jogadores de sua região. Os melhores jogadores viajarão ao Campeonato Mundial. Todos os eventos presenciais se jogarão em PC para proporcionar um campo competitivo neutro e poderá ser jogado com qualquer periférico. Os partidos serão ao melhor de 3 e os jogadores não poderão usar a mesma equipe mais de uma vez durante o torneio. Os 2 melhores jogadores de EU e APAC, e os 4 melhores de América, qualifican ao Campeonato Mundial.

1.4 Campeonato Mundial

Os 8 jogadores qualificados jogarão em um bracket de eliminação simples segundo os resultados de seus finais regionais. Todos os eventos presenciais se jogarão em PC para proporcionar um campo competitivo neutro e poderá ser jogado com qualquer periférico. Os partidos serão ao melhor de 3 e os jogadores não poderão usar a mesma equipe mais de uma vez durante o torneio.

1.5 Detalhe das Playoffs On-line

Os playoffs se levarão a cabo tanto para Playstation como para Xbox. Os jogadores podem jogar em uma sozinha região e uma sozinha plataforma. A cada região envia 8 jogadores a seus respectivas finais regionais.

- Qualificatório Playoff Online de América - Avançam 8 jogadores
 - US PS4 1 - O ganhador avança ao final regional.
 - US PS4 2 - O ganhador avança ao final regional.
 - US Xbox - O top 2 avança ao final regional.
 - CA PS4 - O top 2 avança ao final regional.
 - CA Xbox - O ganhador avança ao final regional.
 - LA PS4 - O ganhador avança ao final regional.

**Os 4 melhores do final regional de América avança ao Final Mundial.*

- Qualification Playoff Online de Europa - Avançam 8 jogadores
 - DE PS4 - O ganhador avança ao final regional.
 - FR PS4 - O ganhador avança ao final regional.
 - ES PS4 - O ganhador avança ao final regional.
 - IT PS4 - O ganhador avança ao final regional.
 - UK PS4 - O ganhador avança ao final regional.
 - Wildcard PS4 - O top 3 avança ao final regional.

**Os 2 melhores do Final Regional de Europa avança ao Final Mundial.*

- Qualificatorio Playoff Online de APAC - Avançam 8 jogadores
 - ASIA PS4 1 - O top 2 avança ao final regional.
 - ASIA PS4 2 - O top 2 avança ao final regional.
 - ANZ PS4 1 - O top 2 avança ao final regional.
 - ANZ PS4 2 - O top 2 avança ao final regional.

**Os 2 melhores do Final Regional de APAC avança ao Final Mundial.*

= Prêmios =

Final Regional de APAC
\$15,000

Final Regional de Europa
\$15,000

Final Regional de América
\$15,000

Final Mundial
\$100,000

""NBA 2K20""

Os prêmios não são transferíveis. Não se permitirão substituições nem mudanças de nenhum prêmio. O Patrocinador reserva-se o direito de substituir por um prêmio de igual ou maior valor. Os impostos e/ou qualquer outra despesa não mencionado especificamente neste documento são responsabilidade dos ganhadores. TODOS OS IMPOSTOS FEDERAIS, ESTATAIS, PROVINCIAIS E LOCAIS E QUALQUER CONTRIBUIÇÃO SOCIAL APLICÁVEL SÓCIA COM O PRÊMIO SÃO RESPONSABILIDADE ÚNICA DOS GANHADORES. OS GANHADORES DEVEM INFORMAR E PAGAR QUALQUER IMPOSTO DE RENDIMENTO APLICÁVEL RELACIONADO COM O PRÊMIO.

O manual de NBA 2K20 é um documento aberto e poderá ser actualizar em qualquer momento.

2 Elegibilidade

2.1 Países participantes

- América (Estados Unidos de América, Canadá, México, Brasil, Argentina, Colômbia, Peru, Uruguai, Equador, Chile, Paraguai)
- Europa (Itália, Espanha, Alemanha, França, Reino Unido)

- Wildcard EU (Bélgica, Países Baixos, Dinamarca, Finlândia, Suécia, Noruega, Turquia, Grécia, Portugal, Áustria, Suíça, Polônia, Rússia, Romênia, Irlanda, Israel, Lituânia, Letônia, Eslovênia, Sérvia, Itália, Espanha, Alemanha, França, Reino Unido)
- APAC (Austrália, Nova Zelândia, Filipinas, Japão, Coreia do Sul, Indonésia, Tailândia, Singapura, Malásia, Vietnã, Hong Kong, Taiwan).

2.2 Elegibilidade do jogador

Todos os jogadores que participam no NBA 2K20 Global Championship devem ingressar seu ID de jogo corretamente (Xbox Gamertag ou PSN ID). A ID do jogo é necessária para convidar aos jogadores a uma partida personalizada e para verificar se está jogando o jogador correto. Para participar em torneios organizados por ESL, deve cumprir os seguintes requisitos:

- Deve ser um jogador registrado na plataforma ESL Play.
- Deve ter uma ID do jogo NBA 2K20 ativa em regra e agregar a seu perfil. Sua conta deve ser elegível para jogar em linha.
- Se não cumpre com estes requisitos, o considerará não elegível.

Os jogadores devem ter ao menos 16 anos de idade e se requererá uma autorização assinada por seu pai/mãe ou tutor legal se é menor de 18 anos.

Os jogadores estão limitados a participar em uma sozinha região e em uma sozinha plataforma (isto é, XBO ou PS4). Não pode jogar em múltiplas regiões ou em múltiplas plataformas. Tentar jogar em mais de uma região ou em mais de uma plataforma o eliminará automaticamente. Ao jogar nos qualificatórios, aceita competir nos finais regionais e mundial. **Todos os jogadores devem começar os preparativos necessários para viajar legalmente à final. Deve ter residência na região para a que está jogando ou menor de idade em sua jurisdição de residência.**

2.3 Nomes de equipe e jogador

ESL reserva-se o direito de editar nicks ou Gamertags e/ou alias de URL. Os nomes das equipes ou jogadores que são muito similares aos de outra equipe ou jogador estão sujeitos a mudanças por parte de ESL. Para obter mais informação sobre os nomes de equipes e jogadores, consulte a seção 3.1.2 do conjunto de [regras globais de ESL](#): "Apodos, nomes de equipe e alias de URL". Se um nome de equipe tem sido modificado por erro, presente um ticket de suporte com prova de propriedade do nome. Os jogadores com nomes no jogo que violem esta regra não poderão competir. Após

competir em um partido de classificação ou torneio, seu nome estará bloqueado durante a duração da liga e não pode ser mudado sem a aprovação da administração.

2.4 Suplentes

Só os jogadores registrados oficiais podem jogar. Os jogadores e as equipes devem competir com seus nicks registrados oficialmente em todo momento durante os partidos oficiais. Está proibido jogar como suplente / substituto e resultará na eliminação imediata da competição. Os jogadores não podem compartilhar sua conta em nenhum momento, durante o torneio ou o jogo regular.

2.5 Versão do jogo

Todos os jogadores devem instalar e atualizar à versão mais recente do jogo para poder participar em torneios organizados por ESL. As atualizações devem ser instaladas antes de que comece o torneio. Qualquer atraso em um partido causado por uma atualização dará como resultado uma perda de partido.

2.6 Parches

Todos os partidos se jogaram no parche disponível nos servidores ativos no momento do partido.

2.7 Regiões

Os jogadores devem ter residência na região dos qualificatórios que estão jogando.

2.8 Check-In

Todos os jogadores devem estar em linha e prontos para jogar nos horários definidos por ESL. Os horários dos partidos sempre estão sujeitos a mudanças. Qualquer mudança na hora do partido se comunicará aos jogadores o dantes possível. Requer-se que os jogadores sigam o processo de inscrição do torneio e confirmem sua inscrição. Se não confirma sua inscrição, será eliminado da competição.

3 Formato e Regras do Torneio

3.1 Mudanças de Partido

ESL pode mudar a hora de início de um partido em qualquer momento. ESL notificará a todos os jogadores envolvidos o dantes possível. Todos os partidos devem começar tão cedo como se atribuem. Qualquer atraso no início de um partido pode resultar em uma eliminação da competição. Qualquer tempo de partido que se publique é só uma estimativa, o tempo oficial do partido será o momento em que se atribui um rival.

3.2 Uso das regras

As regras são uma guia e as decisões dos administradores podem diferir delas segundo as circunstâncias. A administração do torneio pode mudar estas regras em qualquer momento sem prévio aviso.

3.3 Preparativos do jogo

Resolva qualquer problema que possa ocorrer dantes de que comece um partido. Os problemas de conexão ou hardware durante um partido darão lugar à eliminação da competição por parte dos administradores de ESL. Os acordos de horários entre os jogadores devem ser publicado como comentários do partido na página de informação do partido de ESL Play. Os jogadores sempre devem ter e subir capturas de tela para a cada partido. Na captura deve poder ser identificado a ambos jogadores dantes do partido, o resultado final e qualquer situação discutível.

3.4 Não apresentado

Se um participante não está pronto para jogar 10 minutos após a hora programada do partido, deve fazer um protesto para o informar. Qualquer atraso deve ser notificado de imediato ao administrador do torneio. Se um jogador não se apresenta a um partido dentro do tempo dado, será eliminado. Se seu oponente não está disponível para jogar quando seu partido está fixado, deve o informar como não apresentado. Se não reporta que seu oponente não se apresentou pode dar lugar a um atraso no torneio. Qualquer atraso não reportado dará lugar à eliminação de ambos jogadores da competição para assegurar que o torneio possa ser completado de maneira oportuna.

3.5 Desconexões

No caso de que um jogador se desligue antes de que tenha decorrido um minuto no relógio do jogo, ou o primeiro ponto, o que ocorra primeiro, o jogo se reiniciará imediatamente com a mesma configuração, equipes e posição de local/visitante. Se a desconexão ocorre após este ponto, se criará uma segunda partida e a pontuação da anterior partida se agregará a esta nova ao final. Neste caso só se jogará o tempo que falte. Os jogadores deverão trabalhar juntos para retomar a partida. Ambos jogadores não começarão até que o relógio tenha atingido o ponto de desconexão, e depois o jogo continuará normalmente. Assegure-se de tomar capturas de tela de ambos jogos para comprovar a pontuação. Depois se acrescentará a pontuação de ambos jogos para atingir seu resultado final. Se produz-se uma desconexão após a primeira metade, o primeiro e segundo quarto da segunda partida se converterão no terceiro e quarto para poupar tempo. Os jogadores devem fazer o maior esforço possível para refazer a partida com uma configuração precisa à primeira. Isto deve incluir a pontuação, os tempos de espera restantes e a posse da pelota.

Exemplo:

O marcador está empatado 45-45 com 4:00 minutos que faltem no relógio do jogo no 3er quarto quando se desliga o partido. Os jogadores farão uma captura de tela da pontuação e depois criarão um segundo partido. Os jogadores esperarão a que o relógio chegue aos 4:00 minutos sem pontuar. Tão cedo como o relógio chegue aos 4:00 minutos no primeiro quarto, o jogo continuará novamente e se jogará até o final do médio tempo. Os jogadores tomarão uma captura de tela adicional ao médio tempo para provar o resultado da segunda partida. Os jogadores não completarão esta segunda partida, já que se terão jogado 4 quartos ao final do jogo. Se a pontuação final da primeira metade, da segunda partida, é 25-20, a pontuação final seria 70-65.

3.6 Abandonos

Os participantes podem optar por abandonar um partido se desejam-no. O abandono se contará como perda do partido.

3.7 Salas de jogo

O jogador com o seed mais alto (número mais baixo) será o jogador anfitrião. O jogador anfitrião será responsável de configurar a sala da partida com a configuração correta e convidar ao jogador contrário. O jogador anfitrião também jogará como equipe local no partido. Recorde que a equipe local é a equipe da direita.

Os jogadores sempre devem realizar uma captura a tela para proporcionar evidência dos nomes dos jogadores, as seleções de equipe e também dar uma indicação de quando começou o partido.

4. Configuração da partida, formato e regras

4.1 Detalhes do partido - Qualificatorios On-line

- * Melhor de 1 jogo
- * Agotamiento: On
- * Dificuldade: Pró
- * Estilo de jogo: Standard
- * Limite de tempo: 5 Minutos por quarto
- * Controle: Todos
- * Velocidade de jogo: Normal
- * Equipes: As equipes All-Star, All-Time e as equipes Históricas não estão permitidos. Só se permitem as equipes atuais. Os jogadores não podem eleger a mesma equipe que sua oponente. (Não partidos espelho)
- * O seed mais alto elege primeiro à equipe. O seed mais baixo elege segundo.

4.1B Detalhes do partido - Qualificatorio Playoffs Online

- * Melhor de 3 jogos
- * Agotamiento: On
- * Dificuldade: Pró
- * Estilo de jogo: Standard
- * Limite de tempo: 5 Minutos por quarto
- * Controle: Todos
- * Velocidade de jogo: Normal
- * Equipes: As equipes All-Star, All-Time e as equipes Históricas não estão permitidos. Só se permitem as equipes atuais. Os jogadores não podem eleger a mesma equipe que sua oponente. (Não partidos espelho)
- * O jogador com seed mais alto elege a primeira equipe.

4.1C Detalhes do partido - Finais Regionales

- * Melhor de 3 jogos
- * Agotamiento: On

- * Dificuldade: Pró
- * Estilo de jogo: Standard
- * Limite de tempo: 5 Minutos por quarto
- * Controle: Todos
- * Velocidade de jogo: Normal
- * Equipes: As equipes All-Star, All-Time e as equipes Históricas não estão permitidos. Só se permitem as equipes atuais.
- * O jogador com seed mais alto elege a primeira equipe.

4.2 Pausas

Não se permitem pausas fora dos tempos mortos disponíveis. Se um jogador usa o botão de pausa, também deve usar um tempo morto. Se não há tempos mortos disponíveis, o jogador receberá uma advertência. O uso de múltiplas pausas sem um tempo morto disponível dará lugar à perda de partido. Se seu oponente infringe esta regra, abre um ticket em ESL Play e inclui capturas de tela como prova.

4.3 Confirmação de resultados

Ganhe ou perca, sempre deve confirmar os resultados do partido uma vez complete suas partidas. Deve fazê-lo dentro dos 10 minutos posteriores à finalização de seus partidos. Se não confirma seus resultados, terá uma advertência.

A falta contínua de confirmação dos resultados de seu partido dará como resultado 1 ponto de penalização pela cada falho que não se confirmou no futuro. Os pontos de penalização podem dar lugar à suspensão temporária ou permanente de um jogador dos torneios. Sempre deve subir suas capturas de tela como prova após que a partido/série termine. Deve ter uma captura de tela dantes do início o partido, da pontuação final e de qualquer outra situação discutível.

4.5 Número de jogadores

Só se permite um jogador por conta. Jogar suplantando, com uma conta falsa ou qualquer tentativa de substituição dará lugar à eliminação da competição.

4.6 Patrocínios

NBA / 2k tem todos os direitos de aprovação dos patrocinadores. Os jogadores do Global Championship não poderão ter patrocinadores pessoais. Se tem obrigações de patrocínio, é possível que não possa competir.

5 Regras de jogo

5.1 Protestos

O jogador tem 10 minutos para protestar por informação incorreta do partido. Os protestos do partido devem incluir evidências do partido que mostre claramente os resultados do partido. Os jogadores são responsáveis de proporcionar provas dos resultados do partido em caso de protestos.

5.2 Comunicação e suporte

Utilize o chat do partido, localizado na parte inferior direita de ESL Play, ou abra um ticket de suporte para receber ajuda durante a competição.

5.3 Administradores

Todos os participantes devem cumprir com as decisões e as regras dos organizadores, administradores e árbitros do torneio. Todas as decisões são finais. Não cooperar com os administradores do torneio dará lugar à eliminação da competição. Enganar, desinformar ou responder incorretamente aos administradores de torneios ou consultas do torneio pode dar lugar a uma eliminação da competição. A informação inexata que figura em sua conta de Playstation, Xbox ou ESL Play pode dar lugar à eliminação do jogador da competição.

5.4 Confidencialidade

As conversas, já sejam verbais ou escritas, entre organizadores, administradores ou árbitros, e os participantes são confidenciais. Está estritamente proibido publicar ou compartilhar publicamente estas conversas com terceiros, a não ser que obtenha-se a permissão de ESL.

6 Conduta do Jogador

6.1 Integridade competitiva

Espera-se que os jogadores se comportem o melhor possível em todo momento. Devem ser comportado de maneira esportiva, mantendo um comportamento amável e cortês com os competidores e outros jogadores no torneio. Os jogadores que tenham uma conduta injusta, antideportiva, inadequada, molesta, acosadora, amenzante, ou que violem qualquer regra, obtenham uma vantagem injusta ao participar no torneio ou obtenham o estado de ganhador utilizando meios fraudulentos serão desqualificados, a exclusivo critério do Patrocinador. A conduta inapropriada pode incluir, mas não se limita a cheating, hackeo, uso de falhas, suplantaciones e desconexão intencional. Espera-se que os jogadores mostrem bom espírito esportivo e jogo limpo. Qualquer conduta antideportiva ou comportamento tóxico se abordará com mão de ferro durante os Qualificatorios e o torneio em si. Isto poderia incluir penalizações de prêmios, suspensão ou eliminação da NBA 2K League. Os jogadores devem jogar o melhor que possam em todo momento. A patrocinadores e a administração do torneio mantém o julgamento exclusivo pelas violações destas regras.

6.2 Idioma

Em todos os idiomas, os jogadores não podem usar gestos obscenos, blasfemias e/ou comentários racistas no chat do jogo, a sala de jogo ou as entrevistas. Isto inclui abreviaturas e/ou referências racistas. Os administradores de a liga reservam-se o direito de fazer cumprir isto a sua própria discreción. Estas regras também se aplicam a foros, correios eletrônicos, mensagens pessoais e canais de Discord.

6.3 Disputas e compensação

Qualquer disputa geral que uma pessoa possa ter com o funcionamento atual do torneio deve ser abordado primeiro enviando uma mensagem ao League Operator através de Discord ou através dos canais de assistência e protesto. O incumprimento do procedimento adequado para as disputas dará como resultado a negação da disputa e a possibilidade de sanções adicionais.

6.4 Apostas

Aposta-as durante qualquer evento de ESL (por um jogador, equipe ou em nome de qualquer pessoa associada com a equipe) não estão permitidas. Isto inclui tratar de alterar intencionalmente o partido perdendo ou tentando afetar os resultados. Os participantes serão eliminados do torneio e receberão uma proibição de 1 ano.

6.5 Software o hardware

Usar qualquer software ou hardware para obter vantagens que de outro modo não estariam disponíveis no jogo. Os exemplos incluem, mas não se limitam a: qualquer forma de scripting, modelos de cores, mudanças de textura e mudanças de som. Os jogos jogados em um evento presencial (Finais) devem estar em um dispositivo aprovado para o torneio com periféricos aprovados para o torneio.

6.6 Desqualificação

ESL reserva-se o direito de desqualificar jogadores. Qualquer jogador que se encontre utilizando um exploit conhecido perderá o encontro no momento no que ocorra o primeiro exploit. Se descobre-se que o jogador utiliza outro exploit conhecido por segunda vez, e se determina que se fez a propósito, lhe eliminará do evento e lhe excluirá de qualquer evento futuro.

6.7 Mídia de jogo

Todas as mídias de jogo (capturas de tela e vídeos) devem ser mantidas pelo menos por 14 dias. Em geral, deve fazer o upload da mídia de jogo de uma partida o mais rápido possível. Fingir ou manipular a mídia de jogo é obviamente proibido e resultará em penalidades severas.

Os arquivos devem ser nomeado claramente em função da que fazem referência.

6.8 Definição mídia de jogo

A mídia do partido são todos os arquivos subidos, incluídos, entre outros: capturas de tela, arquivos de ESL Wire, gravações, modelos e vídeos. As capturas de tela sempre devem ser tomado de qualquer situação discutível, e sempre devem incluir resultados finais e qualquer desconexão.

6.9 Transmissão pessoal

A transmissão pessoal está permitida se ESL TV não está emitindo o mesmo partido. Se ESL TV está emitindo um partido, não se permite a transmissão pessoal a não ser que a administração o permita. A transmissão pessoal de uma partida emitida por ESL TV, sem a permissão de um administrador de ESL, pode dar lugar à eliminação do jogador ou a proibição de transmissões do participante durante o torneio.

7 NBA 2K T&C

7.1

Definição de Entidades "da NBA": NBA Properties, Inc., a Associação Nacional de Basquete (a "NBA"), NBA Média Ventures, LLC e as equipes membros da NBA (coletivamente, as "Entidades da NBA").

7.2

Exclusão dos empregados de 2K e as Entidades da NBA: Empregados de 2K Games, Inc. ("2K") e as Entidades da NBA, incluídos os filiados, agentes e familiares imediatos e/ou aqueles que vivem no mesmo lar de ditos empregados, não podem participar ou ganhar a promoção.

7.3

LIBERTAÇÃO / Limitação de RESPONSABILIDADE: AO PARTICIPAR NO TORNEIO, TODOS OS PARTICIPANTES E GANHADORES (E, EM CASO DE MENOR, SEU PAI OU TUTOR LEGAL) NA MEDIDA MÁXIMA PERMITIDA PELAS LEIS APLICÁVEIS, LIBERTA AO PATROCINADOR, 2K, AS ENTIDADES DA NBA, TODAS AS DEMAIS PARTES DO TORNEIO, E QUALQUER DE SUAS RESPECTIVAS CENTRAIS, SUBSIDIARIAS FILIADAS, DIRETORES, OFICIAIS, EMPREGADOS E AGENTES, INCLUÍDAS AS AGÊNCIAS DE PUBLICIDADE E PROMOÇÃO ("PARTES LIBERTADAS"), DE QUALQUER RESPONSABILIDADE, PERDA, DANO, DANO MORAL, LESÃO, CUSTO OU DESPESA QUALQUER INCLUINDO, SEM LIMITAÇÃO, DANO À PROPRIEDADE, LESÃO PESSOAL E/OU MORTE QUE POSSA OCORRER EM RELAÇÃO COM A PREPARAÇÃO, VIAGEM OU PARTICIPAÇÃO NO TORNEIO OU POSSE, ACEITAÇÃO E/OU USO INDEVIDO DE QUALQUER PRÊMIO OU PARTICIPAÇÃO EM QUALQUER ATIVIDADE RELACIONADA COM O TORNEIO E PARA QUALQUER RECLAMAÇÃO BASEADA EM DIREITOS PÚBLICOS, CALUNIA, INVASÃO DE PRIVACIDADE, INFRAÇÃO DE DIREITOS DE AUTOR (INCLUÍDOS, MAS NÃO LIMITADOS À INFRAÇÃO DE DIREITOS MORAIS), INFRAÇÃO DE MARCA COMERCIAL OU QUALQUER OUTRA CAUSA DE AÇÃO RELACIONADA COM A PROPRIEDADE INTELECTUAL, E ACEITA NÃO REALIZAR ALGUM

RECLAMO CONTRA AS PARTES LIBERTADAS EM RESPEITO, E INCLUINDO E SEM LIMITAÇÃO (I) QUALQUER CONDIÇÃO CAUSADA POR EVENTOS PARA ALÉM DO CONTROLE DO PATROCINADOR QUE POSSA PROVOCAR QUE O TORNEIO SEJA INTERROMPIDO OU CORROMPIDO. (II) QUALQUER LESÃO, PERDA, DOENÇA, PROCESSO LEGAL OU DANOS (COMPENSATÓRIOS, RETOS, INCIDENTAIS, CONSEQUENTES OU DE QUALQUER OUTRO TIPO) RESULTADO DA PRÓPRIA NEGLIGENCIA DO PARTICIPANTE, DE FORMA INTEIRA OU PARCIAL, DIRETA OU INDIRETA, DA ADJUDICAÇÃO, ENTREGA, ACEITAÇÃO, USO, MAU USO, POSSE, PERDA OU DESVIO DE UN PREMEIO OU DA PARTICIPAÇÃO NESTE TORNEIO OU QUALQUER ATIVIDADE OU VIAGEM RELACIONADA A ISTO OU DE QUALQUER INTERAÇÃO COM, OU DESCARGA DA INFORMAÇÃO DAS PC`s DO TORNEIO ; E (III) QUALQUER ERRO IMPRESSO OU TIPOGRAFIA EM QUALQUER MATERIAL SÓCIO COM ESTE TORNEIO.

7.4

Direito de divulgação de publicidade: Os participantes nesta promoção (se é menor, seu pai/mãe ou tutor legal) lembram estar sujeitos a estas Regras Oficiais e a que 2K e as Entidades da NBA e seus designados podem usar o nome, a voz do participante, cidade/estado de residência, fotos, vídeos ou clips, e/ou outra imagem visual com fins publicitários e/ou comerciais e/ou para qualquer outro propósito em qualquer meio ou formato conhecido agora ou no futuro sem compensação adicional (financeira ou de outro tipo), permissão ou notificação.

8 Emissão de partidos

8.1 Direitos

Todos os direitos de transmissão são propriedade de 2k e NBAP. Isto inclui mas não se limita a: transmissões de vídeo, transmissões de TV, transmissões de re-difusão, repetições, gravações ou bots de resultados ao vivo.

8.2 Responsabilidade dos jogadores

Os jogadores não podem ser negado a que seus partidos sejam emitidos por transmissões autorizadas por ESL, nem podem eleger de que maneira se transmitirá o partido. Isto inclui transmissões de casters da comunidade que têm sido autorizadas pela Administração. A transmissão só pode ser recusada pela Administração.

Os jogadores lembram ajudar para que a transmissão do partido possa ser levado a cabo.

8.3 Lista de substâncias e métodos proibidos

A Lista de Substâncias e Métodos Proibidos criada pela Agência Mundial Antidopaje (AMA) é válida para toda a competição. A lista pode ser encontrado aqui: <http://list.wada-ama.org/>

8.4 Drogas com prescrição medica

Se os jogadores têm uma receita para uma substância na lista da AMA, devem enviar um comprovante à Administração antes do primeiro dia da competição (data limite na hora local). Ainda podem estar sujeitos a uma prova de dopaje, mas não se terá em conta um resultado positivo para a substância prescrita.

8.5 Categorias de Doping

Os casos leves de doping serão castigados com uma advertência e possivelmente pontos de penalização menores para o participante. Os casos graves (isto é, o uso de drogas que contêm substâncias que melhoram o rendimento, como Adderall) serão castigados com pontos de penalização, uma proibição para o Jogador e a perda por defeito, bem como possivelmente a eliminação da competição do jogador..

Se um jogador é declarado culpado de um caso severo de dopaje só após que o último partido do torneio já tenha terminado durante ao menos 24 horas, o jogador receberá uma penalização, mas os resultados do torneio permanecerão em seu lugar e não terá consequências para ele. Os casos leves não serão castigados em absoluto, após esse tempo.

Os casos repetidos de doping pelo mesmo jogador serão castigados com mais força, até uma proibição de por vida para o jogador.

Álcool ou outras drogas psicoactivas

Jogar um partido, já seja On-line ou presencial, baixo a influência do álcool ou outras drogas psicoactivas, inclusive se não está entre as substâncias proibidas, está estritamente proibido e pode dar lugar a um castigo severo. Permite-se o consumo moderado de álcool fora das horas ativas do torneio para um participante se não está em conflito com a lei local/nacional.

Registro de dados

Pela presente, dou meu consentimento para que ESL reenvie os seguintes dados de registro e uso de clientes à [2K Games](#) y [NBAP](#), com o fim de realizar eventos conjuntos e com fins de marketing. Isto inclui em particular:

Nome do jogador e direção de correio eletrônico; apodo do jogador (opcional); transmissão e análise de eventos ao vivo; e análise de rendimento do programa e participação do jogador.

Posso revogar qualquer uso posterior de meus dados em qualquer momento. Por favor consulte nossa [Política de privacidade](#) para obter mais informação. [KW1]

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), 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

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 fulfill 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, collects 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 /](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 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.

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

