

УСЛОВИЯ И ПОЛОЖЕНИЯ ("CLASH OF CLANS СВОД ПРАВИЛ")

ESL Mobile 2021 ("Соревнование")

Организатором турнира является ESL Gaming GmbH, Schanzenstrasse 23, 51063 Cologne Germany ("Организатор" или "ESL").

Правила игры

Это действующий документ, который может быть изменен по усмотрению администрации ESL.

Общие понятия Свода правил

Данный свод правил является справочным документом, действующим на всех этапах турнира. Администрация оставляет за собой право вносить поправки в данный Свод правил с предварительным уведомлением игроков или же без него. По всем возникающим случаям и спорам, не описанным в данном своде правил, решение принимается администраторами.

1. Общие правила

1.1 Изменения правил

Администрация Лиги оставляет за собой право вносить поправки, удалять или иным образом изменять правила, изложенные в данном Своде правил, без дополнительного уведомления. Администрация Лиги также оставляет за собой право выносить решения по делам, которые явно не указаны или не достаточно подробно описаны в данном Своде правил. А также, в крайних случаях, выносить решения идущие вразрез с этим Сводом правил, с целью соблюдения принципов честной игры и спортивной этики.

1.2. Права

Все права на трансляцию Лиги принадлежат Supercell и ESL. Это, помимо прочего, включает в себя: видеопотоки (стримы, телевизионные трансляции, трансляции Shoutcast, повторы, демонстрации, боты для оценки результатов в реальном времени.

1.3 Договоренности

Некоторые договоренности между участниками могут незначительно отличаться от правил ESL. Однако соглашения, которые сильно отличаются от правил ESL, не допускаются. Пожалуйста, имейте в виду, что правила ESL были созданы для обеспечения проведения

справедливого матча для всех участников. Вам не разрешается подавать протест после матча, если вы считаете, что договоренности, достигнутые перед матчем, в конечном итоге привели к невыгодному положению вашей команды. Правила, которые могут быть изменены в соответствии с соглашениями между участниками, четко указаны. Правила, в которых прямо не указано, что они могут быть изменены по договоренности, не могут быть предметом соглашения. Все договоренности между участниками, заключенные в дополнение к правилам ESL, должны быть указаны в комментариях к матчу. Другой участник также обязан подтвердить эти договоренности в комментариях. Чтобы избежать злоупотребления функцией редактирования, необходимо написать третий комментарий. Пожалуйста, также сохраните скриншоты и / или логи ваших договоренностей. В случае невыполнения этих требований, любые протесты или поддержка относительно договоренностей будут отклонены.

Участвуя в любой серии ESL Mobile 2021, вы соглашаетесь на своё участие в Финале соревнований, если получите таковое право.

Игроки должны быть готовы к возможности принятия участие в Финалах. Это подразумевает наличие всех необходимых документов, которые позволят вам добраться до места проведения Финала и обеспечить свое личное присутствие. Помимо всего прочего, это включает в себя удостоверение личности с фотографией, удостоверение личности государственного образца, загранпаспорт и визу. Более подробная информация находится в разделе 1.8.

1.4 Приватность

Персональные данные игроков будут собираться, обрабатываться и храниться для участия в онлайн-матче, организации и доставки призов. Личная информация игрока будет храниться до **21.02.2022** в соответствии с внутренними политиками и процедурами, отвечающими требованиям законодательства. Все игроки проинформированы о том, что ESL будет собирать их личную информацию как Оператор персональных данных, а также относительно применимых законов о конфиденциальности каждой из стран-участниц.

С любыми запросами относительно прав на вашу личную информацию обращайтесь по адресу ESL: <https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

Любые персональные данные, переданные третьим лицам, будут обрабатываться в соответствии с их политиками конфиденциальности.

1.5 Призовые

Все призы будут выплачены в течение 90 рабочих дней с момента проведения финала. Электронные письма о выплате призовых будут отправлены в течение этого времени.

1.6 Версия игры

Все игроки должны установить самую последнюю версию игры, чтобы участвовать в турнирах, проводимых ESL. Все обновления должны быть установлены до начала турнира.

1.6.1 Патчи

Все онлайн-матчи будут проводиться с патчем, доступном на live-серверах во время проведения матча. Все офлайн-матчи будут проводиться на сервере турнира.

1.7 Конфиденциальность

Содержание протестов, обращений в службу поддержки, обсуждений или любой другой переписки с официальными лицами и администраторами лиги считается строго конфиденциальным. Публикация таких материалов, без предварительного письменного согласия администрации Лиги, запрещена.

1.8 Алкоголь или другие психоактивные препараты

Играть матч, будь то онлайн или офлайн, под воздействием алкоголя или других психоактивных препаратов, даже если они не входят в число запрещенных веществ, строго запрещено и может повлечь за собой суровое наказание.

1.9 Названия, символика и спонсоры

ESL оставляет за собой право запретить использование нежелательных названий и / или символики в своих соревнованиях. Любые охраняемые законом названия или символика, как правило, запрещены к использованию без разрешения владельца.

На турнирах ESL Mobile так же не допускается реклама или продвижение спонсоров, чьи продукты или деятельность активно связаны с порнографией, употреблением наркотиков, а также иными материалами, не предназначенными для несовершеннолетних.

Пользовательский контент регулируется условиями Clash of Clans.

1.10 Выдача себя за другое лицо (смурфинг)

Все игроки обязаны использовать свои собственные учетные записи. Игрокам не разрешается использовать чужие учетные записи, а также склонять к этому других игроков. Любая команда, в составе которой будет обнаружен игрок, играющий вместо другого, или использующий чужую учетную запись, будет обвинена в нарушении данного пункта и дисквалифицирована. Всем причастным игрокам будет начислено от 2 до 6 штрафных очков, в зависимости от ситуации, а также запрещено участие до конца сезона, в любом качестве.

1.11 Смена учетной записи

Игроки не могут свободно менять учетные записи / имена учетных записей после того, как они начали свое участие в серии. Изменение учетных записей без разрешения администратора могут привести к удержанию призовых. В особых случаях администраторы могут разрешить изменение учетной записи / имени, если запрос был отправлен через тикет поддержки Clash of Clans ESL Mobile 2021 вашего региона.

1.12 Отказ в участии

ESL оставляет за собой право отказать в участии любой команде или игроку по любой причине и мерам предосторожности.

Игроки не могут менять учетные записи / имена учетных записей после того, как они начали свое участие в Ладдере. В особых случаях администраторы могут разрешить изменение учетной записи / имени.

1.13 Требования и ограничения к участию

Чтобы участвовать в ESL Mobile, вы должны соответствовать следующим требованиям:

- Все игроки заранее должны иметь действующие проездные документы (например, необходимые визы).
- Все игроки должны быть не моложе 16 лет.
- Все игроки должны быть зарегистрированы на платформе ESL Play.

Вы не сможете участвовать, если не соответствуете этим требованиям. В случае, если не соответствующая требованиям команда проходит квалификацию в Challenger League, команда будет дисквалифицирована и заменена следующей по рейтингу командой. Игрокам разрешается участвовать как в Открытом Ладдере, так и в отборочных матчах. Если команда проходит квалификацию в Challenger League через Ладдер #1, она и все члены этой команды не могут участвовать в Ладдере #2. Один игрок может пройти квалификацию только один раз! Если команда дошла до этапа Play-in, но не смогла пробиться на Challenge, она может попробовать сделать еще раз через Ладдер #2.

1.14 Размер команды

В активном составе команды может быть только пять (5) игроков и два (2) запасных игрока. Вне установленного трансферного периода изменения состава не допускаются. Командам будет разрешено полностью сменить состав между Ладдерами, если они не прошли квалификацию для участия в Challenger League Round Robin.

1.15 Блокировки состава

Блокировка составов команд будет применяться в Challenger Finals для всех серий.

Составы будут заблокированы, во избежании любых изменений составов команд, после их принятия в ладдер. Состав каждой команды, прошедшей квалификацию в Challenger League Round Robin, будет заблокирован, и она не сможет менять игроков.

Любая команда, не прошедшая квалификацию в Challenger League Round Robin после открытого Ладдера #1, сможет заменить любого или всех игроков в своём составе. Для изменения ростера создайте новую команду на ESL Play, с новым составом и зарегистрируйтесь в в Ладдере #2, используя уже эту новую команду. Также вы можете

отправить заявку в службу поддержки, с просьбой разблокировать вашу команду для внесения изменений в состав, если вы хотите сохранить текущую страницу команды.

1.16 Требуемый уровень Town Hall

Все игроки должны соответствовать требованиям уровня Town Hall, установленным на Ладдере. У всех игроков должен быть 14й уровень Town Hall. Игроки с уровнем TH ниже 14-го не смогут принять участие.

1.17 Лимиты уровня войск

Участники могут использовать только войска 14 уровня TH, или ниже.

1.18 Использование правильных Player ID

Все игроки должны зарегистрироваться и привязать свой Brawl Stars GamelD в качестве игрового аккаунта к учетной записи ESL Play, до или после регистрации. Любые несоответствия между зарегистрированными и внутриигровыми данными аккаунта должны быть одобрены администраторами через заявку в техподдержку до начала турнира. Нарушение этого правила может привести к дисквалификации. Всем участвующим командам требуется как минимум 5 индивидуальных игрока с 5 индивидуальными аккаунтами.

После того, как игроки будут одобрены для участия в Ладдере, они уже не смогут изменить свой GamelD.

1.19 Клань команды

При участии в любом официальном матче ни одной команде не разрешается менять клан на тот, который уже участвовал в каких-либо матчах любого типа. Командам будет разрешено создать новый клан в игре при условии, что они отправят заявку в службу поддержки с объяснением причины изменения. Заявка должна быть одобрена до внесения изменений. Любая команда, перешедшая в клан, который уже существовал и участвовала в любых матчах, будет дисквалифицирована из любого матча, в котором она в настоящее время должна играть или в котором участвовала при использовании неразрешенного клана. Команде будет запрещено участвовать до тех пор, пока они не вернуться в свой первоначальный клан или не создадут новый по указанию команды администраторов.

Все игроки могут состоять только в одном клане, участвующем в серии ESL Mobile 2021. Участники могут состоять в нескольких кланах в игре при условии, что эти дополнительные кланы не участвуют в ESL Mobile 2021. Игроки, которых подбирает новая команда во время трансферного окна, могут присоединиться к их новому клану, но они должны покинуть любые кланы в которых были ранее, если те так же участвуют в ESL Mobile 2021.

2 Расписание

Open Qualifiers Ladder #1

2 – 25 августа (понедельник - среда)

NA время Ладдера: 18:00 - 24:00 EDT / 15:00 - 21:00 PDT

EUR & MENA время Ладдера: 16:00 - 22:00 MCK

Open Play-in Cup #1

NA: Суббота, 28 августа

EUR & MENA: Четверг, 26 августа

Open Qualifiers Ladder #2

30 августа – 22 сентября (понедельник - среда)

NA время Ладдера: 18:00 - 24:00 EDT / 15:00 - 21:00 PDT

EUR & MENA время Ладдера: 16:00 - 22:00 MCK

Play-in Cup #2

Четверг, 23 сентября

Challenger Round Robin

7 – 29 октября

- NA – по пятницам (4 недели)
- EUR & MENA – по четвергам и пятницам (4 недели)

Challenger Finals

- NA – 13 ноября
- EUR & MENA – 11 и 12 ноября

3 Турнир

3.1 Этапы турнира

3.1.1 Формат открытого квалификационного Ладдера

Команды будут соревноваться в 4-х недельном Ладдере. Все команды начинают с 1000 очков рейтинга и будут перемещаться по нему в зависимости от побед и поражений на протяжении всего этапа. Команды, набравшие наибольшее количество очков, попадут в сезон по схеме, указанной ниже:

Размещение после открытого квалификационного Ладдера	
1 место	Автоматически проходит квалификацию Mobile Challenger
2 - 9 место	Квалификация в Mobile Play-In

Все команды должны сыграть как минимум 10 рейтинговых матчей, чтобы претендовать на участие в Play-In и призы сезона. Любая команда, которая сыграет меньше 10 матчей будет лишена своего места в квалификации, а все нижестоящие команды переместятся на 1 место вверх, чтобы заполнить получившийся пробел.

В каждом сезоне будет проводиться по два Ладдерных турнира, по результатам которых 2 команды попадут в Challenger Round Robin, по одной из каждого Ладдера. И еще 8 команд пройдут квалификацию для участия в Play-In.

3.1.2 Формат Mobile Play-In

8 команд, отобранных из Ладдера, помещаются в Double Elimination сетку. Мы будем играть до 3-х лучших команд в течении 1 дня. Затем эти топ-3 команды пройдут в Challenger League Round Robin.

Будет проведено 2 турнира Play-In, по итогам которых 6 команд будет допущено к участию в Challenger Round Robin.

3.1.3 Challenger Round Robin

8 команд (1 из Ладдера #1, 1 из Ладдера #2, 3 из Play-in #1, и 3 из Play-in #2) будут соревноваться по системе round-robin, чтобы определить 4 лучших команды, которые будут участвовать в Challenger League Finals.

- Северная Америка - Single Round Robin (все команды играют друг с другом один раз) в течении 4 игровых дней.
- Европа и БВСА - Double Round Robin (все команды играют друг с другом дважды) в течении 8 игровых дней.

3.1.4 Challenger Finals

4 команды из round-robin будут соревноваться в Challenger Finals. Особенности каждого регионального финала указаны ниже:

- Северная Америка - Single Elimination сетка
 - Полуфиналы - Best-of-1
 - Финалы - Best-of-3
- Европа и БВСА - Double Elimination сетка
 - Полуфиналы верхней сетки - Best-of-1
 - Полуфиналы нижней сетки - Best-of-3
 - Финалы верхней сетки - Best-of-1
 - Финалы нижней сетки - Best-of-3
 - Гранд-финалы - Best-of-3

3.2 Посев

Посев определяет предварительный рейтинг, который каждая команда получает перед началом сетки Challenger Final. Посев будет определяться на основе окончательного рейтинга каждой команды в Challenger Round Robin.

В случае одинакового рейтинга, будет учитываться результат личных встреч между этими командами. В случае, если две команды заканчивают матч вничью (ничья не может быть прервана никаким тай-брейком в матче) и имеют равное положение в турнирной таблице, посев для команд будет определен путем подбрасывания монетки.

3.3 Изменения в матче

ESL может по своему усмотрению изменить время начала матча. ESL будут уведомлять об этом всех причастных игроков при первой же возможности.

3.4 Подготовка к игре

- Пожалуйста, устраните все проблемы, которые могут помешать вашей игре, до начала матча
- Проблемы с подключением или оборудованием во время матча могут привести к дисквалификации администраторами ESL.
- Договоренности между игроками/командами должны быть опубликованы в комментариях к матчу.
- Матч должен быть сыгран с правильными настройками.

3.5 Приглашения на войну

На протяжении фазы Ладдера, команда указанная в левой части на странице матча должна создать игру и отправить противоположной команде приглашение для 5v5 Friendly War. У команд есть 5 минут на подготовку и 1 час на войну. Каждый игрок может использовать только 1 из 2 своих атак.

Для матчей, транслируемых в прямом эфире, команда администраторов свяжется с участвующими командами, чтобы установить конкретную подготовку и продолжительность войны. Не начинайте войну, пока вам не даст добро член команды администраторов, поскольку невыполнение этого требования может привести к штрафам.

3.6 Опоздание / Неявка

У каждой команды есть 15 минут, чтобы явиться на матч (+15 минут от времени начала матча). Явка по истечении этих 15 минут приведёт к техническому поражению. Ожидающая команда должна открыть билет протеста, чтобы запросить техническую победу. Пожалуйста, имейте в виду, что если игрок явился вовремя, но ему нужно уйти, чтобы решить проблему, это не считается неявкой, если он не вернулся по истечении +15 минут от начала матча. Злоупотребление этим исключением приведет к техническому поражению в матче. Пожалуйста, откройте билет протеста, если вы чувствуете, что игрок нарушает это правило.

3.7 Результаты

Обе команды несут ответственность за указание счета, а также за точность результатов, введенных на ESL Play. Обе команды должны сделать скриншот экрана в конце матча, где можно будет увидеть правильный результат. А затем загрузить его на сайт ESL. Если у вас возникли противоречия касательно результатов матча, пожалуйста откройте билет протеста. Оба игрока могут быть дисквалифицированы в том случае, если нет достаточных доказательств для определения победителя.

3.8 Ничьи

3.8.1 Ничейный исход матча

В случае, если матч завершился ничьей в на любом из этапов ESL Mobile 2021, рейтинг будет определяться в следующем порядке:

1. Общий процент разрушений.
2. Средняя продолжительность атаки.
3. Наибольшее количество 3-х звездных атак.
4. Самое быстрое время атаки.

3.8.2 Ничьи при размещении в турнирной таблице

В случае, если команды имеют равное количество очков в любой точке турнирной таблицы для квалификации или призов, или в случаях, когда место должно быть определено в сетке, где команды выбывают в одном и том же месте (например, 3-е / 4-е места, 5-8-е места), окончательное размещение команд будет определяться следующим образом:

1. Результаты личных встреч на текущем этапе.
2. Общее количество побед в текущем этапе.
3. Общее количество звезд, заработанных за все матчи этапа.
4. Общий процент разрушений на этапе.

5. Наибольшее количество 3-х звездных атак на этапе.

3.9 Уход / недоступность

В случае, если команда находится в сети, сыграл хотя бы 1 бой, но не отвечает в течение 10 минут ни на один из доступных нам способов связи, указанных на ESL Play (чат, тикет протеста или личные сообщения) ей будет засчитано техническое поражение, что приведет к дисквалификации с турнира.

3.10 Технические неисправности

Игроки несут ответственность за свои технические неисправности, включая аппаратные, программные или проблемы с интернет-соединением. Матчи не будут переноситься из-за технических неисправностей.

3.11 Скриншоты

Для каждой сыгранной игры необходимо сделать скриншот с результатом матча. Скриншот должен быть загружен на страницу матча максимально быстро после его окончания. Необходим хотя бы один скриншот для каждого результата (например, для каждого раунда), который может быть загружен как победителем, так и проигравшим.

3.12 Материалы матча

Все материалы матча должны храниться не менее 14 дней. Подделка или иные манипуляции с материалами матча запрещены и повлекут за собой суровое наказание. Название материалов матча должно четко отображать их содержимое.

Все команды должны предоставить скриншоты с окончательным счетом всех матчей в разделе медиа на странице матча.

3.13 Материалы матча: определение

Под материалами матча подразумеваются все загружаемые файлы, помимо прочего, включающие в себя: скриншоты, файлы ESL Wire, реплеи и демонстрации, модели и видеозаписи.

3.14 Стриминг / Ретрансляции

ESL будет вести прямую трансляцию во время Play-ins, Challenge Round Robin и Challenge Finals. Участвуя в отборочных матчах, все игроки соглашаются быть записанными в рамках всех проводимых трансляций. Кроме того, ESL может выбрать для трансляции любой из квалификационных матчей, на что все соревнующиеся игроки дают свое согласие, принимая участие в квалификации. Стрим или рестрим матчей ESL разрешен только с одобрения ESL. Процесс получения одобрения описан в разделе 3.16 настоящего свода правил.

Любую команду могут попросить принять участие в прямых или предварительно записанных интервью, для рекламных целей.

Пожалуйста, обратите внимание, что любой игрок играющий со стримом, несет все связанные с этим риски. Мы рекомендуем игрокам использовать задержку на своих трансляциях, но это не является обязательным требованием.

3.15 Наблюдатели

Разрешены наблюдатели, назначенные администраторами ESL или получившие от них разрешение (например, стримеры и комментаторы).

Командам и членам сообщества разрешается транслировать или ретранслировать матчи в течение сезона при условии, что они получили разрешение от ESL, используя процесс, указанный в следующем разделе свода правил.

3.16 Одобрение стриминга / Ретрансляций

Игроки, стримеры, или члены сообщества, которые хотели бы транслировать или ретранслировать какие-либо части Mobile series вместе с ESL, будут проверены персоналом ESL и получат соответствующий кодекс поведения для подписания. Все стримеры и контент-мейкеры должны будут соблюдать этот кодекс поведения во время стрима / ретрима / совместного стрима всех событий ESL или связанных с ESL.

Чтобы запросить разрешение стать утвержденным стримером, отправьте электронное письмо на следующий адрес электронной почты, в зависимости от вашего региона:

- Северная Америка, Европа и БВСА: p.todkill@staff.eslgaming.com

Каждый утверждённый стример получит брендинг, который будет необходим для любого контента Mobile 2021. Транслируемый или ретранслируемый контент также подпадает под регулирование соглашениями об именах, принятыми ESL.

ESL и Supercell оставляют за собой право отозвать это разрешение у любого человека из-за нарушения кодекса поведения или условий обслуживания.

4 Сезонные призы

4.1 Согласие на предоставление данных

Участвуя в призовых турнирах, вы соглашаетесь с тем, что соответствуете требованиям серии и имеете право на получение любых призов. В свою очередь, вы соглашаетесь передать запрошенную информацию лицу, ответственному за доставку призов игроку, получившему приз. При этом учитывается, что любые игроки, получающие приз, должны быть теми же игроками, которые играли в турнире.

4.2 Сроки отправки призовых и претензии

Все призы, заработанные в ESL Mobile 2021, будут отправлены в течение максимум 90 дней после окончания соревнования. Если данный срок истекает, а соответствующий приз не получен, игрок должен открыть заявку в службу поддержки со страницы поддержки турнира, проинформировав администрацию об отсутствии приза, для ее рассмотрения.

4.3 Призовые фонды

4.3.1 Призовые фонды открытого Ладдера*

1	\$675
2	\$525
3	\$475
4	\$425
5	\$375
6	\$325
7	\$275
8	\$225
9	\$175
10	\$150

4.3.2 Призовой фонд Challenge League*

1	\$18,000
---	----------

2	\$9,000
3	\$5,000
4	\$5,000
5	\$2,500
6	\$2,250
7	\$1,750
8	\$1,500

*Все призы указаны в долларах США и подлежат пересчету согласно обменному курсу.

4.4 Квалификация последнего шанса на Чемпионат Мира

Победитель каждого из региональных ESL Mobile Challenge получит слот на Clash of Clans World Championship's Last Chance Qualifier (LCQ). Это значит, что в общей сложности две (2) команды, одна (1) из Северной Америки и одна (1) из Европы и БВСА будут размещены в Квалификации Последнего Шанса при условии, что они ещё не прошли квалификацию, или не могут занять слот по какой-либо иной причине.

В случае, если команда-победительница уже прошла квалификацию, не может участвовать или присутствовать на Чемпионате Мира до проведения LCQ, её слот будет передан команде, занявшей второе место в сезоне.

В случае, если команда занявшая второе место также прошла квалификацию, не может участвовать или присутствовать, приглашение на LCQ получит команда, занявшая третье место.

Команде, занявшей четвертое место, будет предоставлен слот в том случае, если одна из вышеперечисленных ситуаций произойдет и с командой, занявшей третье место.

В случаях, когда победители определились в single-elimination сетке, команды занявшие 3-е и 4-е места будут определяться следующим образом:

1. Общее количество звезд, заработанных во всех матчах.
2. Общий процент разрушений.

3. Наибольшее количество 3-х звездных атак.
4. Самое быстрое время атаки.

5 Регистрация и право на участие

Чтобы участвовать в турнирах, проводимых ESL, вы должны соответствовать следующим требованиям. Если вы не соответствуете этим требованиям, вы будете лишены права участвовать в программе. В случае, если команда, которая не соответствует требованиям, проходит квалификацию через этот турнир, она теряет право на участие в квалификационном турнире, и ее место займет следующая по очереди команда, прошедшая квалификацию

5.1 Ограничения по возрасту

Все игроки должны быть не моложе 16 лет.

- Если выяснится, что игрок в настоящее время участвует или ранее участвовал в каких-либо матчах в возрасте до 16 лет, любая команда и участники получат дисквалификацию в сезоне и лишатся всех денег, которые были или должны были быть заработаны в течение этого сезона.

Если дисквалификация происходит во время сезона Открытого Ладдера, любые игроки команды, не являющиеся несовершеннолетними, смогут сформировать новую команду или присоединиться к другим командам при отсутствии явных доказательств того, что какие-либо члены команды пытались обмануть команду администраторов, чтобы скрыть факт участия несовершеннолетнего игрока.

Если игрок младше 18 лет, родитель или законный опекун должен иметь возможность сопровождать несовершеннолетнего на оффлайн соревнование.

Если родитель или законный опекун не может оказать сопровождение, необходимо будет назначить временного опекуна, который может это сделать, и предоставить соответствующие документы в ESL.

ESL не несет ответственности за предоставление документации, необходимой для назначения временного опекуна.

5.2 Ограничения по месту проживания

Все игроки должны быть резидентами тех регионов, в которых они участвуют в соревнованиях. Регионы представлены следующими странами:

Северная Америка: Канада, Мексика, Пуэрто-Рико, Соединенные Штаты Америки.

Европа и БВСА: Албания, Алжир, Андорра, Австрия, Беларусь, Бельгия, Босния и Герцеговина, Болгария, Хорватия, Кипр, Чешская Республика, Дания, Эстония, Финляндия, Франция, Германия, Греция, Грузия, Гибралтар, Венгрия, Ватикан, Исландия, Ирландия, остров Мэн, Италия, Джерси, Латвия, Лихтенштейн, Литва, Люксембург, Мальта, Молдова, Монако, Черногория, Нидерланды, Северная Македония, Норвегия, Польша, Португалия, Румыния, Российская Федерация, Сербия, Словакия, Словения, Испания, Швеция, Швейцария, Турция, Украина, Великобритания, Объединенные Арабские Эмираты, Катар, Египет, Мавритания, Марокко, Тунис, Ливия, Судан, Палестина, Ливан, Сирийская Арабская Республика, Иордания, Израиль, Ирак, Иран, Кувейт, Бахрейн, Саудовская Аравия, Йемен, Оман, Казахстан, Узбекистан, Туркменистан, Таджикистан или Кыргызстан

5.3 Регистрация на ESL Play

Все игроки должны быть зарегистрированы на платформе ESL Play, чтобы участвовать в любом мероприятии, санкционированном ESL Mobile 2021.

5.4 Устройства

Игроки должны играть со своего телефона или планшета, эмуляторы не разрешены.

Если вы не соответствуете этим требованиям, вы будете лишены права участвовать в программе. В случае, если команда, которая не соответствует требованиям, проходит квалификацию через этот турнир, она теряет право на участие в квалификационном турнире, и ее место займет следующая по очереди команда, прошедшая квалификацию.

6 Поведение игрока

ESL и его турниры являются частью ESIC, Комиссии по честности в киберспорте. Это означает, что все правила и положения ESIC распространяются на все турниры ESL. Вы можете найти их на их веб-сайте <https://esic.gg/>.

Следующие подпункты призваны дать вам представление о том, что запрещено. Для получения более подробной информации посетите веб-сайт ESIC.

6.1 Соревновательная честность

От игроков ожидается достойное поведение на протяжении всего времени соревнований. Недобросовестное поведение может включать в себя, помимо всего прочего, взломы, использование эксплойтов и багов, звонки и преднамеренные дисконнекты. От игроков ожидается демонстрация спортивного мастерства и следование принципам честной игры. Администрация турнира единолично выносит решения о нарушении этих правил.

6.2 Согласие

Игроки обязаны следовать указаниям администрации турнира на протяжении всего времени соревнований.

6.3 Оскорбления

Игрокам запрещается использовать в своей речи выражения, которые являются непристойными, ненавистническими, расистскими, содержат угрозы или иным образом являются оскорбительными.

6.4 Ставки

Во время любого события ESL, его игрокам, организаторам, или причастным к организации лицам, запрещено участие в букмекерских сделках. Уличенные участники будут дисквалифицированы с турнира и получат бан на 6 месяцев.

6.5 Совместное использование учетной записи

Совместное использование учетной записи строго противоречит правилам и приведет к блокировке учетной записи на всех этапах турнира.

6.6 Имена игроков и команд

ESL оставляют за собой право редактирования никнеймов и / или URL-псевдонимов. Имена игроков, которые слишком похожи на имена других участников, могут быть изменены ESL. Если имя игрока было изменено по ошибке, отправьте запрос в службу поддержки с подтверждением своего права владения этим именем.

6.7 Устройства

На всех онлайн-этапах соревнования все игроки должны играть на мобильных устройствах (смартфоне или планшете). Эмуляторы или любое программное обеспечение, модифицирующее игру для запуска через ПК или другие неавторизованные устройства, запрещены. Игроки, уличенные в использовании такого программного обеспечения, понесут наказание. Для всех офлайн-этапов соревнований, устройства будут предоставлены на месте. Модель устройства предоставленного для финального турнира будет объявлена до начала мероприятия.

7 Связь и поддержка

7.1 Поддержка

Основным средством связи и поддержки ESL Mobile является [ESL Mobile Discord](#).

ВСЕМ КОМАНДАМ НЕОБХОДИМО ИМЕТЬ КАК МИНИМУМ ОДНОГО ПРЕДСТАВИТЕЛЯ НА СЕРВЕРЕ В ТЕЧЕНИИ ВСЕГО СЕЗОНА.

Это сделано для того, чтобы каждая команда была в курсе изменений правил, просматривала опубликованные объявления и общалась с администраторами и членами других команд. Некоторая информация может передаваться исключительно на этом сервере Discord. Каждый игрок обязан убедиться, что он осведомлен об официально размещенной информации на сервере Discord.

Если возникла необходимость связаться с поддержкой вне времени проведения игр, отправьте заявку в службу поддержки, используя систему билетов поддержки на страницах Ладдера или Турнира на ESL Play. Если у вас возникла проблема, относящаяся к конкретному матчу и затрагивающая обе участвующие команды, отправьте протестный билет со страницы этого матча на ESL Play.

Вы также можете использовать чат матча, расположенный в правом нижнем углу ESL Play, или отправить запрос в службу поддержки для получения любой помощи во время турнира.

Регистрируясь и участвуя в турнире, все игроки соглашаются с [условиями обслуживания Supercell](#), подтверждают, что с их учетными записями все в порядке.

7.2 Администраторы

Все участники должны придерживаться правил и решений организаторов турнира, администраторов и судей. Все решения являются окончательными, за исключением случаев, когда возможность обжалования четко указана.

7.3 Мошенничество

Никакие формы мошенничества недопустимы. При обнаружении мошенничества, соответствующая команда будет немедленно удалена из турнира, с запретом доступа ко всем соревнованиям на 6 месяцев. Игроков могут попросить установить на свои устройства анти-чит, на время участия в турнире. Примеры мошенничества, помимо прочего, включают в себя:

7.3.1 DDoS-атаки

Ограничение или попытка ограничить подключение другого участника к игре с помощью распределенной атаки типа «отказ в обслуживании» или любых других средств.

7.3.2 Исправление результатов матча

Намеренная попытка изменить результаты матча после поражения, или иным образом повлиять на итоговый результат.

7.3.3 Программные или аппаратные средства

Использование любого программного или аппаратного обеспечения для получения преимуществ, иным образом недоступных в игре. Примеры такого вмешательства, помимо прочего, включают в себя: любое стороннее программное обеспечение

(несанкционированные приложения, манипулирующие игровым процессом), игры на частных серверах, скриптовые атаки. Для дополнительной информации пожалуйста посетите [Страница безопасной и честной игры Supercell](#) и [Условия использования](#).

7.4 Дисквалификация

ESL оставляют за собой право дисквалифицировать команды и игроков. Любой игрок или команда, у которых будет обнаружено использование известного эксплойта, будут отстранены от игры при первом его проявлении. Если будет обнаружено, что игрок или команда использует другой известный эксплойт во второй раз, и будет установлено, что это было сделано специально, они будут удалены из мероприятия и исключены из любых будущих событий.

7.5 Запросы на участие в поездке

Любому игроку, участвующему в ESL Mobile 2021, будет предоставлена возможность подать заявку на участие в поездке в случае, если он будет путешествовать за пределами указанных стран участниц серии, максимум до 2 недель подряд. Чтобы запрос был рассмотрен, все запросы на поездку должны быть отправлены как минимум за 1 неделю до даты поездки, о которой идет речь. Каждый запрос будет принят или отклонен в индивидуальном порядке. Каждый запрос будет одобрен или отклонен в течение 2 рабочих дней.

8 Прямая трансляция

Все содержимое, фотографии, видео, повторы и другие ресурсы, созданные игроками в рамках ESL Mobile 2021, принадлежат ESL. Игроки принимают данное условие, давая своё согласие на участие в ESL Mobile 2021.

8.1 Информация об игроке

Все игроки, прошедшие квалификацию для участия в розыгрыше и испытании, должны подчиняться и сотрудничать, отправив свою фотографию игрока и логотип команды. Если команда не предоставит фотографию и логотип в срок, указанный администратором турнира, призовые деньги будут удержаны (определенный процент).

8.2 Обязательства СМИ

Если лига решает, что один или несколько игроков должны участвовать в интервью (короткие интервью до / после матча и / или более длительные интервью), пресс-конференции или автографе, фотосессии или видео-сессии, то игроки не могут это отрицать и должны присутствовать. Кроме того, игроков могут попросить предоставить лиге изображения или другие материалы в соответствии с требованиями ESL. Большинство мероприятий будет иметь обязательный медиа-день, когда участники будут фотографироваться, сниматься на видео и давать интервью организаторам турниров для презентации мероприятия. Участники заранее получают расписание, чтобы узнать о типе,

продолжительности и графике всех событий такого рода, которые занимают более 5 минут.

9 Штрафные очки и наказания

Если игрок или команда игнорируют или нарушают одно или несколько правил лиги, это может иметь различные последствия в зависимости от серьезности нарушения.

Администрация турнира принимает решения по своему усмотрению, исходя из обстоятельств и серьезности нарушений.

- Администрация турнира сможет назначать следующие наказания:
- Предупреждения
- Поражение в матче
- Незначительные штрафные очки (1 такое очко = 1% от выигранной суммы)
- Значительные штрафные очки (1 такое очко = 10% от выигранной суммы)
- Дисквалификация

Примеры штрафов:

- Неявка на соревновательный матч – поражение по умолчанию + 1 значительное штрафное очко
- Нарушение правил состава – от 3 значительных штрафных очка до дисквалификации
- Неявка на запланированную сессию медиа-дня - 5 незначительных штрафных очков