

BEDINGUNGEN UND AUFLAGEN ("PUBG MOBILE REGELWERK")

ESL Mobile 2021 (der "Wettbewerb")

Der Veranstalter dieses Turniers ist die ESL Gaming GmbH, Schanzenstrasse 23, 51063 Köln, Deutschland (Der "Veranstalter" oder "ESL").

Spielregeln

Dieses Dokument kann nach Ermessen der ESL-Administration zeitnah verändert werden.

Allgemeines Verständnis des Regelwerks

Das folgende Regelwerk ist ein Leitfaden, der für alle Phasen des Turniers gültig ist. Die Admins behalten sich das Recht vor, Änderungen am Regelwerk mit oder ohne vorherige Ankündigung an die Spieler vorzunehmen. Die Admins sind die Entscheidungsträger für alle Fälle und Streitigkeiten, die auftreten können und nicht in diesem Regelwerk verfasst sind.

1. Allgemeine Regeln

1.1 Regeländerungen

Die ESL-Administration behält sich das Recht vor, die in diesem Regelwerk dargelegten Regeln ohne weitere Ankündigung zu ergänzen, zu entfernen oder anderweitig zu ändern. Die Liga-Administration behält sich auch das Recht vor, in Fällen zu urteilen, die nicht explizit in diesem Regelwerk unterstützt oder beschrieben werden oder in extremen Fällen sogar gegen dieses Regelwerk zu urteilen, um Fair Play und Sportlichkeit zu wahren.

1.2. Rechte

Alle Übertragungsrechte der Liga sind im Besitz von Supercell und der ESL. Dies beinhaltet, ist aber nicht beschränkt auf: Video-Streams, TV-Übertragungen, Shoutcast-Streams, Replays/Wiederholungen, Demos oder Live-Score-Bots

1.3 Vereinbarungen

Bestimmte Vereinbarungen zwischen den Teilnehmern dürfen leicht von den ESL-Regeln abweichen. Absprachen, die stark von den ESL-Regeln abweichen, sind jedoch nicht erlaubt. Bitte beachten Sie, dass die ESL-Regeln gemacht wurden, um ein faires Spiel für alle Teilnehmer zu gewährleisten. Sie dürfen nach dem Spiel keinen Protest einlegen, wenn Sie der Meinung sind, dass die vor dem Spiel

getroffenen Vereinbarungen am Ende zu Ihrem Nachteil ausgefallen sind. Regeln, die durch Vereinbarungen geändert werden können, sind explizit aufgeführt. Regeln, bei denen nicht explizit angegeben ist, dass sie durch Vereinbarungen geändert werden können, können nicht durch eine Vereinbarung geändert werden. Alle Absprachen zwischen den Teilnehmern, die zusätzlich zu den ESL-Regeln getroffen werden, müssen in den Kommentaren festgehalten werden. Der andere Teilnehmer muss die Absprachen ebenfalls in den Kommentaren bestätigen. Um einen Missbrauch der Editierfunktion zu vermeiden, muss ein dritter Kommentar geschrieben werden. Bitte bewahren Sie auch Screenshots und/oder Logfiles Ihrer Absprachen auf. Wenn Sie diese Anforderungen nicht erfüllen, werden alle Proteste oder Unterstützungen bezüglich der Absprachen abgelehnt.

Mit der Teilnahme an einer Serie in der ESL Mobile 2021 erklären Sie sich bereit, an dem Finale teilzunehmen, falls Sie sich qualifizieren.

Die Spieler sind verpflichtet, alle Vorbereitungen zu treffen, die zum Erreichen der Finals erforderlich sind. Dies bedeutet, dass Sie die notwendigen Papiere, die Ihnen die Reise ermöglichen, zur Verfügung haben, um alle Teilnehmer an den Live-Finals zu verifizieren. Dazu gehören unter anderem ein Lichtbildausweis, ein staatlich ausgestellter Ausweis, ein Reisepass und ein Visum. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 1.7.

1.4 Datenschutz

Die personenbezogenen Daten des Spielers werden für die Teilnahme am Online-Spiel, die Organisation und die Preisvergabe erhoben, verarbeitet und gespeichert. Die persönlichen Daten der Spieler werden bis zum **21.02.2022** gemäß internen Richtlinien oder Verfahren gespeichert, um den gesetzlichen Anforderungen zu entsprechen. Alle Spieler werden darüber informiert, dass die ESL ihre persönlichen Daten als Datenverantwortliche und unter Berücksichtigung der geltenden Datenschutzgesetze der einzelnen teilnehmenden Länder erfasst.

Bei Fragen zu Ihren Rechten bezüglich Ihrer persönlichen Daten wenden Sie sich bitte an: ESL untert <https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

Personenbezogene Daten, die an Dritte weitergegeben werden, werden in Übereinstimmung mit deren Datenschutzrichtlinien verarbeitet

1.5 Preisgeld

Alle Preise werden innerhalb von 90 Werktagen nach dem Finale ausgezahlt. E.Mails bezüglich der Preisauszahlung werden innerhalb dieses Zeitraums verschickt.

1.6 Spielversion

Alle Spieler müssen die neueste Version des Spiels installieren, um an von der ESL veranstalteten Turnieren teilnehmen zu können. Updates müssen vor Beginn des Turniers installiert werden.

1.6.1 Patch/Update

Alle online Spiele werden auf dem Patch/Update, gespielt der zum Zeitpunkt des Matches auf den Live-Servern verfügbar ist. Alle Offline-matches werden auf dem Turnierserver ausgetragen.

1.7 Vertraulichkeit

Der Inhalt von Protesten, Support-Tickets, Diskussionen oder jeglicher anderer Korrespondenz mit Liga-Offiziellen und Administratoren wird als streng vertraulich angesehen. Die Veröffentlichung solchen Materials ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung der ESL-Administration verboten.

1.8 Alkohol oder andere psychoaktive Drogen

Ein Spiel, sei es online oder offline, unter dem Einfluss von Alkohol oder anderen psychoaktiven Drogen zu spielen, auch wenn diese nicht zu den strafbaren Substanzen gehören, ist strengstens verboten und kann zu schweren Strafen führen.

1.9 Namen, Symbole und Sponsoren

ESL behält sich das Recht vor, die Verwendung von unerwünschten Namen und/oder Symbolen in ihren Wettbewerben zu verbieten. Alle rechtlich geschützten Wörter oder Symbole sind generell verboten, es sei denn, der Eigentümer erteilt die Erlaubnis.

Werbung oder Promotion von Sponsoren, die ausschließlich oder weithin für pornografische, Drogenkonsum oder andere nicht jugendfreie oder reife Themen und Produkte bekannt sind, ist in Verbindung mit ESL Mobile nicht erlaubt.

Für nutzergenerierte Inhalte gelten die Nutzungsbedingungen von Clash Royale.

1.10 Nachahmung

Alle Spieler müssen ihre eigenen Konten verwenden. Es ist Spielern nicht erlaubt, mit fremden Konten teilzunehmen oder andere Spieler dazu zu ermutigen, dies zu tun. Jeder Spieler, bei dem festgestellt wird, dass ein Spieler einen anderen Spieler oder einen anderen Account benutzt, wird als Fall von Nachahmung gewertet. Der Spieler wird von der Saison disqualifiziert und die beteiligten Spieler erhalten je nach Situation zwischen 2 und 6 Strafpunkte sowie eine Sperre für den Rest der Saison in jeglicher Funktion.

1.11 Verweigerung der Teilnahme

Die ESL behält sich das Recht vor, die Teilnahme eines Teams oder Spielers aus beliebigen Gründen und Vorsichtsmaßnahmen zu verweigern.

2 Schedule

2.1 Nordamerikanischer Zeitplan

Offene Turnierqualifikation #1

12. April - 6. Mai (Montags, Dienstags & Samstags)

Open Finals#1

Sonntag, 16. Mai

Offene Turnierqualifikation #2

10. Mai - 3. Juni (Montags, Dienstags & Samstags)

Open Finals #2

Samstag, 6. Juni

2.2 Europa & MENA Zeitplan

Offene Turnierqualifikation #1

12. April - 6. Mai (Montags, Dienstags & Samstags)

Offene Turnierqualifikation #2

10. Mai - 3. Juni (Montags, Dienstags & Samstags)

Open Finals

Sonntag, 13. Juni

2.3 Asien-Pazifik Zeitplan

Offene Turnierqualifikation #1

April 13. April - 10. Mai (Der Spieltag hängt davon ab, in welcher Gruppe die Teams sind)

Open Finals#1

12. & 13. Mai

Offene Turnierqualifikation #2

17. Mai - 14. Juni (Der Spieltag hängt davon ab, in welcher Gruppe die Teams sind)

Open Finals #2

16. & 17. Juni

3 Registrierung & Berechtigung

Um an den von ESL veranstalteten Turnieren teilnehmen zu können, müssen Sie die folgenden Anforderungen erfüllen. Wenn Sie diese Anforderungen nicht erfüllen, werden Sie als nicht teilnahmeberechtigt eingestuft. Sollte sich ein Team, das die Anforderungen nicht erfüllt, über dieses Turnier qualifizieren, verliert das Team das Recht auf den Qualifier und das nächstbeste qualifizierte Team nimmt seinen Platz ein

3.1 Altersbeschränkungen

Alle Spieler müssen mindestens 16 Jahre alt oder älter sein.

1. Wenn festgestellt wird, dass ein Spieler derzeit an Spielen teilnimmt oder früher teilgenommen hat, während er unter 16 Jahre alt war, werden das gesamte Team und die Mitglieder von der Saison disqualifiziert und verlieren alle Gelder, die während dieser Saison verdient wurden oder verdient worden wären.

Erfolgt die Disqualifikation während der Open-Qualifikationsphase der Saison, dürfen alle nicht minderjährigen Spieler des Teams ein neues Team bilden oder sich anderen Teams anschließen, sofern es keine eindeutigen Beweise dafür gibt, dass ein Mitglied des Teams versucht hat, das Admin-Team zu täuschen, um den Einsatz eines minderjährigen Spielers zu vertuschen.

- Weitere Informationen über die Teilnahme von minderjährigen Spielern und Mannschaften, die einen minderjährigen Spieler einsetzen, finden Sie in Abschnitt 11.8 dieses Regelwerks.

Wenn ein Spieler unter 18 Jahre alt ist, muss ein Elternteil oder Erziehungsberechtigter in der Lage sein, den Minderjährigen zu einem Live-Wettbewerb zu begleiten.

Wenn ein Elternteil oder Erziehungsberechtigter nicht in der Lage ist, zu reisen, muss ein vorübergehender Erziehungsberechtigter ernannt werden, der reisen kann, und die entsprechenden Unterlagen müssen der ESL vorgelegt werden.

Die ESL ist nicht für die Bereitstellung der für die Ernennung eines vorübergehenden Vormunds erforderlichen Unterlagen verantwortlich.

3.2 Wohnsitzbeschränkungen

Alle Spieler müssen in der Region, in der sie teilnehmen, wohnhaft sein und aus dieser Region kommen. Regionale Länder sind wie folgt:

Nord-Amerika: Kanada, Mexiko, Puerto Rico, die Vereinigten Staaten von Amerika

Europa & MENA: Albanien, Algerien, Andorra, Österreich, Weißrussland, Belgien, Bosnien & Herzegowina, Bulgarien, Kroatien, Zypern, Tschechische Republik, Dänemark, Estland, Finnland, Frankreich, Deutschland, Griechenland, Georgien, Gibraltar, Ungarn, Vatikanstadt, Island, Irland, Isle Of Man, Italien, Jersey, Lettland, Liechtenstein, Litauen, Luxemburg, Malta, Moldawien, Monaco, Montenegro, Niederlande, Nordmazedonien, Norwegen, Polen, Portugal, Rumänien, Russische Föderation, Serbien, Slowakei, Slowenien, Spanien, Schweden, Schweiz, Türkei, Ukraine, Vereinigtes

Königreich, Vereinigte Arabische Emirate, Katar, Ägypten, Mauretanien, Marokko, Tunesien, Libyen, Sudan, Palästina, Libanon, Syrien Arabische Republik, Jordanien, Israel, Irak, Iran, Kuwait, Bahrain, Saudi-Arabien, Jemen, Oman, Kasachstan, Usbekistan, Turkmenistan, Tadschikistan oder Kirgisistan

Asien-Pazifik: Thailand, Vietnam, Indonesien, Malaysia, Singapur, Philippinen

3.3 ESL Play Registrierung

Alle Spieler müssen auf der ESL Play-Plattform registriert sein, um an einem von der ESL Mobile sanktionierten Event teilnehmen zu können.

AP:

<https://play.eslgaming.com/playerunknownsbattlegrounds/asia/pubgm/challenger/mobile-open-2021-asia-pacific>

EUR/MENA:

<https://play.eslgaming.com/playerunknownsbattlegrounds/europe/pubgm/challenger/mobile-open-2021>

NA:

<https://play.eslgaming.com/playerunknownsbattlegrounds/north-america/pubgm/major/mobile-open-2021-na>

3.4 Geräte

Spieler müssen mit ihrem Telefon oder Tablet spielen, Emulatoren sind nicht erlaubt.

3.5 Beschäftigungsbeschränkungen

Personen, die für ESL und/oder Tencent arbeiten oder ehrenamtlich tätig sind, sind nicht spielberechtigt, während sie für das jeweilige Unternehmen arbeiten. Personen, die in irgendeiner Funktion für eines der beiden Unternehmen gearbeitet haben oder ehrenamtlich tätig waren, sind nicht berechtigt, innerhalb von 90 Tagen nach der letzten Tätigkeit für das jeweilige Unternehmen zu spielen.

4 Preisgeldverteilung*

4.1 Akzeptanz und Austausch von Daten

Mit der Teilnahme an einem Preisgeld-Turnieren stimmen Sie zu, dass Sie die Anforderungen für die Serie erfüllen und berechtigt sind, alle Preise zu erhalten. Im Gegenzug erklären Sie sich damit einverstanden, die angeforderten Informationen an die Person weiterzugeben, die für die Auslieferung der Preise an den Spieler, der den Preis erhält, verantwortlich ist. Dabei wird berücksichtigt, dass alle Spieler, die einen Preis erhalten, dieselben sein müssen, die am Turnier teilgenommen haben.

4.2 Auszahlung und Empfang von Preisen

Alle Preise, die in der ESL Mobile 2021 verdient wurden, werden maximal 90 Tage nach dem Ende des Wettbewerbs verschickt. Wenn die entsprechende Frist abläuft und der betreffende Preis nicht erhalten wird, sollte der Spieler ein Support-Ticket auf der Support-Seite des Cups öffnen und die Administration über den fehlenden Preis informieren, damit dieser überprüft werden kann.

4.3 Preispool

4.3.1 NA-Preisgeldverteilung pro Open Finals

1	\$650
2	\$550
3	\$475
4	\$425
5	\$375
6	\$325
7	\$275
8	\$225
9	\$175
10	\$125
11	\$75
12	\$50

*Alle Preise sind in USD angegeben und unterliegen den Wechselkursen.

4.3.1 EUR/MENA-Preisgeldverteilung pro Season

1	\$650
2	\$550
3	\$475
4	\$425
5	\$375
6	\$325
7	\$275
8	\$225
9	\$175
10	\$125
11	\$75
12	\$50

*Alle Preise sind in USD angegeben und unterliegen den Wechselkursen.

4.3.1 Asien-Pazifik-Preisgeldverteilung pro Open Finals

1	\$1440
---	--------

2	\$576
3	\$324
4	\$216
5	\$216
6	\$144
7	\$144
8	\$108
9	\$108
10	\$72
11	\$72
12	\$36
13	\$36
14	\$36
15	\$36
16	\$36

*Alle Preise sind in USD angegeben und unterliegen den Wechselkursen.

5 Teams

Teams müssen mit dem Roster spielen, für den sie für die Dauer "Open Splits" registriert sind. Roster können während der beiden "Open Splits" nicht geändert werden. Bitte überprüfen Sie die Kontoinformationen sorgfältig. Falsche Informationen führen dazu, dass der Punktestand nicht berechnet wird, dem Team für dieses Spiel null Punkte zuerkannt werden und es vom Turnier ausgeschlossen wird, wenn falsche Informationen gefunden werden.

6 Rosters & Roster Veränderungen

6.1 Allgemeine Übersicht des Rosters

Teams dürfen nur 4 Stammspieler und maximal 1 Ersatzspieler (insgesamt 5 Spieler) auf ihrer Teamseite und ihrem Roster auflisten.

Teams dürfen ein zusätzliches Mitglied haben, welches entweder auf Team-Manager oder Team-Eigentümer eingestellt ist. Eine Person, die auf diese Rolle eingestellt ist, zählt nicht zu den 4 Stammspielern und 1 Ersatzspieler und ist daher nicht berechtigt, an einem Spiel teilzunehmen. Wenn diese Person in einem Spiel eingesetzt wird, verliert das Team alle Punkte für das Turnier und erhält eine Verwarnung für den ersten Verstoß und Strafpunkte für weitere Verstöße.

Jedes Team, bei dem festgestellt wird, dass ein Manager oder Besitzer ohne die Zustimmung des Admins in eine Spielerrolle gewechselt hat, ist nicht berechtigt, mit dieser Person anzutreten und kann mit Disziplinarmaßnahmen wie Punktverlust, Strafpunkten, Ausschluss vom Spiel und/oder Disqualifikation belegt werden.

Wenn Ihr Team zum Zeitpunkt des Check-ins mehr als die erlaubten 5 Spieler (4 Stammspieler und 1 Ersatzspieler) hat, wird Ihr Team aus dem Turnier entfernt und vom Spiel ausgeschlossen, bis nur noch 5 Spieler im Team sind.

Die Teamsperre wird bis zu den Finals aller Serien aufrechterhalten. Im Falle eines Live-Finale, wenn ein Team nicht anreisen kann, erhält das nächste verfügbare Team den Platz.

Roster und Teams werden bei der Teilnahme am ersten Cup eines Teams zusammen gesperrt.

6.2 - Roster Veränderungen

NA & AP - Wenn Sie Veränderungen am Roster vornehmen, erstellen Sie bitte ein neues Team auf der ESL Play-Seite mit dem neuen Roster.

EUR/MENA - Teams, die sich für die Open Finals qualifiziert haben, haben ihren Roster für die Finals festgelegt und Änderungen sind nicht erlaubt. Alle Teams und Spieler, die sich nicht qualifiziert haben, können auf der Spielseite neue Teams für die Open Qualifiers #2 bilden.

Punkte sind für Teams auf der Spielseite einzigartig. Wenn Sie also während einer Open Qualifier-Periode ein neues Team bilden, beginnen die Punkte Ihres Teams bei 0, unabhängig davon, wie viele Spieler Sie aus der ursprünglichen Aufstellung beibehalten.

7 Gameaccounts

7.1 - PUBG Mobile Nickname

Alle In-Game-Namen und ESL Play-Spielkonten müssen die unten aufgeführten Zeichen verwenden, es gibt keine Ausnahmen von dieser Liste. Wenn Sie derzeit Standard- oder Sonderzeichen außerhalb der angegebenen Liste verwenden, müssen Sie Ihren In-Game-Namen ändern und Ihren Spiel-Account auf ESL Play aktualisieren, um teilnehmen zu können.

Spieler und Teams können ihren Ingame- oder ESL Play-Namen NICHT ändern, nachdem sie an einem Cup teilgenommen haben.

1. Änderungen des Gameaccounts sind zu keinem Zeitpunkt der Saison erlaubt, es sei denn, der Name darf nicht verwendet werden oder das Team wurde von einer neuen Organisation übernommen. Sobald ein Spieler an einem Turnier teilgenommen hat, entweder als Stammspieler oder als Ersatzspieler, können sein Spielname und sein Spielkonto NICHT mehr geändert werden, es sei denn, ein Mitglied des Admin-Teams weist ihn explizit an, dass dies aufgrund von illegalen Zeichen, der Nichtübereinstimmung von Spielname und ESL-Spielkonto oder der Verwendung eines unpassenden Namens korrigiert werden muss.

Wenn ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt während der Serie seinen Spiel-Account oder In-Game-Namen ändert, ohne dass er vom Admin-Team ausdrücklich dazu aufgefordert wurde, wird der Spieler als nicht teilnahmeberechtigt betrachtet, bis der Name sowohl im Spiel als auch auf der ESL-Spielseite wieder geändert wird.

Wenn ein Team von einer neuen Organisation aufgenommen oder von einer alten Organisation fallen gelassen wird, reichen Sie bitte ein Support-Ticket für den Cup ein, an dem Sie teilnehmen werden. Sie MÜSSEN einen gültigen Nachweis über die Übernahme Ihres Teams durch die Organisation vorlegen (z. B. den Vertrag, den das Team und die Organisation unterzeichnet haben) sowie die Namenswechsel, die alle Spieler im Spiel vornehmen werden (z. B. ESLLarch -> MOLarch). Sobald wir einen gültigen Nachweis über die Übernahme haben, darf das Team seinen Namen und sein Bild auf der ESL-Spielseite ändern, und die Spieler des Teams dürfen nur den Teamnamen in ihrem Gameaccount und Spielkonto auf der Spielseite ändern. Den Spielern ist es NICHT erlaubt, ihren Nicknamen zu ändern, nur das Team-Tag vor oder nach ihrem Nicknamen darf geändert werden.

Alle Namen der Teilnehmer müssen angemessen sein. Wenn Ihr Name als unpassend erachtet wird, müssen Sie den neuen Namen genehmigen lassen und ihn in dem vom Admin-Team vorgegebenen Zeitfenster ändern. Wenn der Name in dieser Zeit nicht geändert wird, riskieren Sie die Disqualifikation und eine Bestrafung für sich und Ihr Team wie folgt:

- Beim ersten Mal gibt es eine Verwarnung, beim zweiten Mal eine Disqualifikation mit möglichen Auswirkungen auf das Preisgeld sowie eine Sperre.

Wenn Sie mit einem unregistrierten Spieler oder einem Spieler mit einem ungenauen Spielkonto spielen, wird Ihr Team aus den Spiel-Lobbys entfernt und erhält 0 Punkte für diesen Tag.

Ihr In-Game-Name und Ihr Spielkonto dürfen nur die folgenden Zeichen enthalten:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Bitte beachten Sie jedoch, dass Ihr Gameaccount auf ESL Play nicht EXAKT mit dem übereinstimmt, was wir im Spiel sehen, Ihr Team keine Punkte für den Spieltag erhält.

Wenn das Admin-Team Spielkonten und In-Game-Namen findet, die nicht exakt übereinstimmen, erhält Ihr Team 0 Punkte für den Tag und wird von der Teilnahme am aktiven Spieltag ausgeschlossen.

Es liegt in der Verantwortung jedes Spielers und jedes Teams, sicherzustellen, dass alle ESL-Spielkonten und In-Game-Namen übereinstimmen, bevor der Spieltag beginnt. Wenn Ihr ESL-Spielkonto nicht mit Ihrem Gameaccount übereinstimmt, sollten Sie Ihren Namen entsprechend ändern.

7.2 - PUBGMobile ID

Alle ID-Nummern der Charaktere im Spiel und die ESL Play PUBGMobile ID-Gameaccount müssen EXAKT übereinstimmen. Wenn ein Spieler mit einer ID gefunden wird, die nicht übereinstimmt, erhält das Team 0 Punkte für den Tag und wird für den aktiven Spieltag gesperrt.

Spieler und Teams können ihre ID-Nummer im Spiel oder bei ESL Play NICHT ändern, nachdem sie an einem Turnier teilgenommen haben.

1. Änderungen der Charakter-ID-Nummer sind zu keinem Zeitpunkt der Saison erlaubt. Sobald ein Spieler an einem Turnier teilgenommen hat, entweder als Stammspieler oder als Ersatzspieler, können seine Charakter-ID und sein Spielkonto NICHT mehr geändert werden, es sei denn, ein Mitglied des Admin-Teams gibt ausdrücklich die Anweisung, dass dies geändert werden muss.

Wenn sich herausstellt, dass ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt während der Serie die ID des Gameaccounts oder die ID des Charakters im Spiel geändert hat, ohne dass er vom Admin-Team

ausdrücklich dazu aufgefordert wurde, wird der Spieler für den Rest der Saison als nicht teilnahmeberechtigt betrachtet. Wir betrachten dies als einen Accountwechsel und Sie werden als ein anderer Spieler behandelt, unabhängig vom Grund des Wechsels. Dies würde als illegale Rosteränderung betrachtet und Ihr Team verliert alle Punkte für die Phase, in der es sich befindet, und riskiert, für die aktive Phase vom Spiel ausgeschlossen zu werden.

[Ihre Charakter-ID-Nummer finden Sie auf Ihrer Spielerprofilseite im Spiel, wie hier gezeigt.](#)

1. [Klicken Sie auf dem Hauptbildschirm im Spiel auf Ihr Bild](#)
2. [Sie sehen Ihre Charakter-ID direkt über Ihrem Bild](#)

8 Spieler Streaming

8.1 Streamverzögerung

Spieler dürfen während der Offenen-Qualifikationsphase Spiele streamen, vorausgesetzt, sie haben eine Mindestverzögerung von 5 Minuten im Stream.

Wenn ein Spieler beim Streamen erwischt wird, ohne die Mindestverzögerung einzuhalten, wird er gezwungen, den Stream für diesen Spieltag zu stoppen.

1. Das erste Vergehen wird mit einer Verwarnung geahndet.
2. Das zweite Vergehen führt zu einem Punktabzug für den Spieltag und zu 2 Strafpunkten für den Spieler und sein Team.
3. Ein drittes Vergehen führt zu 2 zusätzlichen Strafpunkten für den Spieler und sein Team sowie zu einer einwöchigen Sperre für die Teilnahme an Spielen.

8.2 Passwort & Lobby Veröffentlichung

Jeder Spieler, der während der Saison die Lobby-Informationen, einschließlich Lobby-Name und Passwort, weitergegeben hat, wird mit folgenden Strafen belegt:

1. Das erste Vergehen wird mit einer Verwarnung geahndet.
2. Das zweite Vergehen führt zur Disqualifikation des Teams vom Spieltag mit Verlust aller erzielten Punkte. Zusätzlich erhält der Spieler, der die Information weitergegeben hat, 2 Strafpunkte.
3. Ein drittes Vergehen bedeutet 2 zusätzliche Strafpunkte für den Spieler und eine einwöchige Sperre für die Teilnahme an Spielen für den Spieler und sein Team.

8.4 Broadcast Co-streaming

Mitglieder der Community, die Teile der Mobile-Serie neben der ESL streamen oder restreamen möchten, werden von den ESL-Mitarbeitern überprüft und erhalten den entsprechenden Verhaltenskodex zur Unterschrift. Alle Streamer müssen sich an diesen Verhaltenskodex halten, wenn sie alle ESL- oder ESL-bezogenen Events streamen/co-streamen.

Um die Erlaubnis zu beantragen, Co-Streamer zu werden, senden Sie bitte eine E-Mail an die folgende E-Mail-Adresse, basierend auf Ihrer Region:

- NA & EU: p.todkill@staff.eslgaming.com
- AP: m.kiefer@eslgaming.com

ESL und Tencent behalten sich das Recht vor, jeder Person diese Genehmigung aufgrund von Verstößen gegen den Verhaltenskodex oder die Nutzungsbedingungen zu entziehen.

9 Spieler Identifikation

Die Spieler müssen mit den Vorbereitungen beginnen, die für das Erreichen der Finals erforderlich sind. Dies bedeutet, dass Sie einen Ausweis bereithalten müssen, der es Ihnen erlaubt, zu reisen, um alle Teilnehmer im Falle eines Live-Finales zu überprüfen.

10 Kommunikation & Support

10.1 Support

Die primäre Methode der Kommunikation und Support für "ESL Mobile" ist der [ESL Mobile Discord](#).

ALLE SPIELER SIND VERPFLICHTET, WÄHREND DER GESAMTEN SAISON AUF DEM SERVER ZU SEIN.

Dies dient dazu, jeden Spieler über Regeländerungen auf dem Laufenden zu halten, gepostete Ankündigungen zu sehen und mit Admins und anderen Spielern zu kommunizieren. Einige Informationen können ausschließlich auf diesem Discord-Server kommuniziert werden. Es liegt in der Verantwortung jedes Spielers, sicherzustellen, dass er die offiziell auf dem Discord-Server veröffentlichten Informationen zur Kenntnis nimmt.

Wenn es außerhalb der Spieltagszeiten liegt, reichen Sie bitte ein Support-Ticket über das Support-Ticket-System auf den Ladder- oder Cup-Seiten auf ESL Play ein. Wenn Sie ein Problem haben, das spezifisch für ein Match ist und beide teilnehmenden Spieler betrifft, reichen Sie bitte ein Protest Ticket von Ihrer Match-Seite auf ESL Play ein.

Sie können auch den Match-Chat auf der rechten unteren Seite von ESL Play verwenden oder ein Support-Ticket für jegliche Unterstützung während des Turniers einreichen.

10.2 Admins

Alle Teilnehmer müssen sich an die Entscheidungen und Regeln der Turnierorganisatoren, Admins und Schiedsrichter halten. Alle Entscheidungen sind endgültig, außer in Fällen, in denen die Möglichkeit zur Berufung klar angegeben ist.

10.3 Cheating/Betrug

Jede Form des Betrugs wird nicht toleriert. Wenn Betrug aufgedeckt wird, wird das betreffende Team sofort aus dem Turnier entfernt und für 6 Monate von allen Wettbewerben ausgeschlossen. Die Spieler können aufgefordert werden, für die Dauer des Turniers eine Anti-Cheat-Software auf ihren Geräten zu installieren. Beispiele für Cheating sind unter anderem die in den Abschnitten 10.3.1 - 10.3.3 genannten Gründe.

10.3.1 DDoSing

Einschränkung oder Versuch der Einschränkung der Verbindung eines anderen Teilnehmers zum Spiel durch eine "Distributed Denial of Service attack" oder ein anderes Mittel.

10.3.2 Match Fixing

Der Versuch, das Ergebnis eines Spiels absichtlich zu verändern, indem man verliert oder auf andere Weise versucht, das Ergebnis zu beeinflussen.

10.3.3 Software or Hardware

Using any software or hardware to gain benefits that are otherwise not available in-game. Examples include, but are not limited to: any 3rd party software (unapproved apps that manipulate gameplay), playing on private servers, scripted attacks.

10.4 Travel Participation Requests

Jeder Spieler, der an der ESL Mobile teilnimmt, erhält die Möglichkeit, einen Antrag auf Reisetilnahme zu stellen, falls er außerhalb der angegebenen Teilnehmerländer der Serie reist. Dieser Antrag muss mindestens 1 Woche vor dem Reisedatum eingereicht werden, damit der Antrag geprüft werden kann. Die Annahme des Antrags basiert auf den Angaben des Spielers, warum er reist, und auf der Dauer der Reise. Jeder Antrag wird von Fall zu Fall angenommen oder abgelehnt. Die maximale Zeitspanne für die Teilnahme eines Spielers aus einer anderen Region außerhalb der 4 Länder, die in der Serie erlaubt sind, beträgt 1 Woche. Bei einem längeren Zeitraum wird der Antrag abgelehnt und der Spieler ist nicht teilnahmeberechtigt.

11 Spielerverhalten

Von den Spielern wird erwartet, dass sie sich während der gesamten ESL Mobile Series professionell verhalten, einschließlich, aber nicht beschränkt auf, innerhalb und außerhalb des Turniers, der Qualifikationsturniere, Interviews und des Finales. Verwarnungen oder Strafen können für eines der folgenden Dinge ausgesprochen werden:

11.1 Sprache

In allen Sprachen dürfen Spieler im Spiel-Chat, im Lobby-Chat oder in Live-Interviews keine obszönen Gesten, Schimpfwörter und/oder rassistische Kommentare verwenden. Dies gilt auch für

Abkürzungen und/oder obskure Anspielungen. Die Liga-Administratoren behalten sich das Recht vor, dies nach eigenem Ermessen durchzusetzen. Diese Regeln gelten auch für Foren, Emails, persönliche Nachrichten und Discord-Kanäle.

11.2 Verhalten

Personen sind verpflichtet, sich gegenüber anderen Teilnehmern, Mitgliedern der Ligaverwaltung, Medien und Fans sportlich zu verhalten.

11.3 In-Game Präsenz

Spieler, die an der ESL Mobile teilnehmen, müssen alle Regeln im Spiel befolgen, die Teil der PUBG-Inhaltserstellung sind - Teams sind für die Gewährleistung der Angemessenheit der Inhalte verantwortlich, die sie produzieren, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Social Media-Präsenz, Videos, Streams und Interviews. Streitigkeiten und Abhilfe - Jegliche allgemeine Streitigkeiten, die eine Person mit dem laufenden Betrieb der Liga haben könnte, sollten zuerst durch eine Nachricht an einen Liga-Operator über Discord angesprochen werden. Die Nichtbeachtung des korrekten Verfahrens für Streitigkeiten führt zur Ablehnung der Streitigkeit und der Möglichkeit weiterer Strafen.

11.4 Illegal Substanzen und PED's

Teammitglieder dürfen nicht unter dem Einfluss oder im Besitz von illegalen Substanzen oder leistungssteigernden Mitteln (PED) sein. Zusätzlich zu den Standardstrafen des Verhaltenskodex können Spieler, die gegen diesen Kodex verstoßen, gemäß den lokalen Gesetzen den Behörden übergeben und/oder von der Teilnahme ausgeschlossen werden.

11.5 Alkohol

Teammitglieder, die während einer Veranstaltung alkoholisiert sind, können nach Ermessen des Turnierveranstalters disqualifiziert werden.

11.6 Betrug/Cheating

Jede Form des Betrugs wird nicht toleriert. Wenn der Veranstalter feststellt, dass ein Spieler betrügt, wird der Spieler oder das Team sofort disqualifiziert und aus dem Turnier entfernt und kann von der Teilnahme an zukünftigen Veranstaltungen ausgeschlossen werden. Ausnutzung von Software - Jede absichtliche Ausnutzung von Bugs oder Exploits im Spiel kann zum Verlust des Spiels und zur Disqualifikation vom Turnier führen. Die Entscheidung über Bugs und Exploits liegt im Ermessen von Tencent und/oder dem Turnierveranstalter.

11.7 Absprachen und Spielmanipulationen

Spielern ist es nicht erlaubt, die Ergebnisse eines Matches absichtlich zu verändern. Wenn der Veranstalter feststellt, dass ein Spieler oder ein Team Absprachen trifft oder Matches manipuliert, wird der Spieler oder das Team sofort disqualifiziert und von der ESL Mobile ausgeschlossen und

kann von der Teilnahme an zukünftigen Veranstaltungen ausgeschlossen werden. Die Spieler müssen jederzeit nach bestem Wissen und Gewissen antreten.

11.8 Minderjähriger Spieler

Jedes Team, das minderjährige Spieler hat, wird von der ESL Mobile Series disqualifiziert.

Alle Preise, die von Mitgliedern des Teams verdient worden wären, verfallen und es werden keine Preise vergeben.

Zusätzlich erhält das Team eine Sperre von einer (1) Saison für die ESL Mobile Series und der minderjährige Spieler wird für zwei (2) volle Saisons über das Alter von 16 Jahren hinaus gesperrt.

11.9 Verfälschung der Region

Jedes Team, in dem ein oder mehrere Spieler aus einer Region außerhalb der in Abschnitt 3.2 dieses Regelwerks für die Region aufgeführten Länder wohnen und/oder teilnehmen, während sie fälschlicherweise behaupten, aus einem dieser Länder zu stammen, wird von der ESL Mobile disqualifiziert.

Alle Preise, die von Mitgliedern des Teams verdient worden wären, verfallen und es werden keine Preise vergeben.

Zusätzlich erhält das Team eine Sperre von mindestens einer (1) Saison für die ESL Mobile Series und der nicht teilnahmeberechtigte Spieler wird für mindestens zwei (2) Saisons gesperrt. Sie dürfen nach der Sperre nur teilnehmen, wenn sie nachweisen können, dass sie sich vollständig in den erlaubten Regionen niedergelassen haben.

Teams erhalten 4 Strafpunkte und Spieler erhalten 6 Strafpunkte auf dem Spielfeld.

11.10 Glücksspiel

Jedem, der mit ESL Mobile in Verbindung steht, ist es untersagt, Wetten auf Spiele oder Aktionen in oder um Player Unknown Battlegrounds zu platzieren.

Sofern nicht ausdrücklich anders angegeben, sind Vergehen und Verstöße gegen diese Spielerverhaltensregeln strafbar, unabhängig davon, ob sie absichtlich begangen wurden oder nicht. Der Versuch, Vergehen oder Verstöße zu begehen, ist ebenfalls strafbar.

12 Disqualifikation

Die ESL behält sich das Recht vor, Teams und Spieler aus Gründen zu disqualifizieren, die für den Ausschluss eines Teams geeignet sind.

Jedes Team, das einen bekannten Exploit verwendet, verliert sein Spiel beim ersten Auftreten des Exploits. Wenn das Team einen weiteren bekannten Exploit zum zweiten Mal verwendet und

festgestellt wird, dass dies absichtlich geschehen ist, wird es von der Veranstaltung und von allen zukünftigen Veranstaltungen ausgeschlossen.

13 Spielspezifische Regeln

Ein Spiel kann nur mit vorheriger Admin-Genehmigung neu gestartet werden.

Die Verwendung von Software von Drittanbietern ist während der Qualifikationsrunden und des Turniers verboten. Wenn Spieler gegen diese Regel verstoßen, wird dies als Hacking mit der Absicht zu betrügen gewertet. Das Team wird disqualifiziert, es werden keine Preise vergeben, und die beteiligten Personen erhalten eine Sperre für die Teilnahme am Turnier.

Jegliche Verwendung von Gegenständen, die nicht durch von PUBG genehmigte In-Game-Methoden (mit Ausnahme offizieller Belohnungen) oder unangekündigte Gegenstände erhalten wurden, ist verboten. Wenn Spieler gegen diese Regel verstoßen, wird dies als Betrug gewertet. Das Team wird disqualifiziert, es werden keine Preise vergeben, und die beteiligten Personen erhalten eine Sperre für die Teilnahme am Wettbewerb.

Spieler dürfen nicht nackt sein und sollten während eines ESL Mobile-Matches Kleidung tragen

14 Spiel-Einstellung, Format, & Regeln

14.1 Allgemeine Regeln

Karten: Erangel, Miramar, Sanhok, & Vikendi

Spielmodus: TPP

Jedes Team nimmt während der Offenen-Qualifikationsphasen an bis zu 5 Spielen pro Tag teil.

Teams in den "Open Finals" haben pro Finaltag 5 Spiele zu absolvieren.

- 5 Gesamtspiele für 1-Tages-Finale.
- 10 Gesamtspiele für 2-Tages-Finale.

Alle Spiele eines Spieltags werden kumulativ gewertet.

14.2 Spielwertung

14.2.1 - Phasen Punkte in der Offenen Qualifikation

Platzierung	Punkte
-------------	--------

1	15
2	12
3	10
4	8
5	7
6	6
7	5
8	4
9	3
10	3
11	2
12	2
13	1
14	1
15	1
16	1

17	0
18	0
19	0
20	0

Kills sind jeweils einen (1) Punkt wert.

14.2.2 - Open Finals

Platzierung	Punkte
1	15
2	12
3	10
4	8
5	6
6	4
7	2
8	1
9	1

10	1
11	1
12	1
13	0
14	0
15	0
16	0

Kills sind jeweils einen (1) Punkt wert.

14.3 Ergebnisse

Jedes Teammitglied sollte am Ende des Spiels Screenshots seiner Ergebnisse anfertigen, für den Fall, dass es zu Streitigkeiten und/oder technischen Schwierigkeiten in den Lobbys kommt. Wenn Sie diese Screenshots nicht zur Verfügung stellen, wenn Sie dazu aufgefordert werden, kann dies zu disziplinarischen Maßnahmen und/oder zum Verlust von Punkten führen. Wenn Sie Probleme haben oder etwas bemerken, wenden Sie sich bitte SOFORT an die Admins VIA SUPPORT TICKET. Für schnelle Fragen können Sie uns über [Discord](#) erreichen, für alles andere öffnen Sie bitte ein Support-Ticket.

15 Technische Probleme

Die Teams sind für ihre eigenen technischen Probleme verantwortlich, einschließlich Hardware-, Software- und/oder Internetprobleme. Spiele werden wegen technischer Probleme nicht verschoben und werden trotzdem gespielt.

16 Tiebreakers

Im Falle eines Gleichstands während einer Phase der ESL Mobile 2021 wird die Rangliste in der Reihenfolge der folgenden Punkte entschieden:

1. Summe der Erstplatzierungen über alle Matches in der Phase.
2. Summe der akkumulierten Platzierungspunkte für alle Matches in der Phase.
3. Summe der akkumulierten Kills in allen Matches der Phase.
4. Platzierung im letzten gespielten Match der Phase.

17 Live-Übertragung

Alle von Spielern und der ESL Mobile 2021 generierten Inhalte, Fotos, Videos, Replays und andere Ressourcen gehören der ESL. Die Spieler akzeptieren diese Bedingung, indem sie zustimmen, an der ESL Mobile 2021 teilzunehmen.

18 ESL Play Regeln

Allgemeine ESL Play Regeln und Teilnahmebedingungen einschließlich Strafpunkte Regeln und Katalog finden Sie unter: [General Rules | ESL Play](#).