



Snapdragon
PRO SERIES
—  **ESL** — 

Snapdragon Pro Series

Clash Royale

Règles du jeu

Avertissement

Le présent document décrit les règles qui doivent être suivies en tout temps lorsque vous participez à une compétition Snapdragon Pro Series. Le non-respect de ces règles peut faire l'objet des sanctions indiquées.

Il convient de rappeler que c'est l'administration du tournoi qui décide en dernier ressort et peut, dans certains cas extrêmes, prendre des décisions qui ne sont pas spécifiquement présentées ou détaillées dans ce règlement, ou même allant à l'encontre de ce règlement, afin de préserver le jeu et l'esprit sportif.

Chez ESL nous espérons que vous apprécierez la compétition, que ce soit en tant que participant, spectateur ou membre de la presse, et nous ferons tout notre possible pour que celle-ci soit équitable, divertissante et passionnante pour tous les participants.

Cordialement,
Les équipes d'ESL

Sommaire

| | |
|---|----|
| Définitions | 7 |
| Période de validité | 7 |
| Région | 7 |
| Confidentialité | 7 |
| Sanctions | 7 |
| Définitions et portée des sanctions | 7 |
| Points de sanction mineure | 7 |
| Points de sanction majeure | 7 |
| Amendes monétaires | 7 |
| Interdictions/suspensions | 7 |
| Disqualification | 8 |
| Autres types de sanction | 8 |
| Combinaison de sanctions | 8 |
| Sanctions en cas d'infractions répétées | 8 |
| Interdictions et points de sanction en dehors d'ESL | 8 |
| Matches en direct | 8 |
| Disciplines | 8 |
| Organisation du tournoi | 8 |
| Général | 9 |
| Prérequis et restrictions de participation | 9 |
| Limitations régionales pour les participants | 9 |
| Pays/région d'origine | 9 |
| Refus de participation | 9 |
| Modifications des règles | 9 |
| Validité des règles | 9 |
| Accords complémentaires | 9 |
| Communication | 9 |
| Discord | 9 |
| Confidentialité | 10 |
| Informations du joueur | 10 |
| Comptes de jeu | 10 |
| Jouer avec des comptes de jeu incorrects | 10 |
| Restrictions de sponsors | 10 |
| Contenu réservé aux adultes | 10 |
| Début des matchs | 10 |
| Ponctualité pour les matchs retransmis | 10 |
| Défaut de ponctualité pour un match retransmis | 10 |
| Défaut de présentation des participants | 10 |
| Procédures de match | 10 |
| Supports de matchs | 10 |
| Contestations de match | 10 |
| Définition | 10 |
| Règles de contestation de match | 11 |
| Retransmission des matchs | 11 |
| Droits | 11 |
| Renoncement à ces droits | 11 |

| | |
|---|-----------|
| Responsabilités des joueurs | 11 |
| Approbation de diffusion/retransmission | 11 |
| Interviews | 11 |
| Présentation vidéo | 11 |
| Règles du tournoi | 11 |
| Changement de compte de jeu | 11 |
| Utilisation des identifiants de joueur corrects | 12 |
| Modification des matchs | 12 |
| Observateurs et commentateurs | 12 |
| Classification | 12 |
| Calendrier | 12 |
| Saison 1 | 12 |
| Qualifications ouvertes n° 1 | 12 |
| Finales ouvertes n° 1 | 12 |
| Qualifications ouvertes n° 2 | 12 |
| Finales ouvertes n° 2 | 12 |
| Tournoi de sélection Saison 1 | 12 |
| Saison 2 | 12 |
| Qualifications ouvertes n° 1 | 13 |
| Finales ouvertes n° 1 | 13 |
| Qualifications ouvertes n° 2 | 13 |
| Finales ouvertes n° 2 | 13 |
| Format | 13 |
| Qualifications ouvertes | 13 |
| Placements aux qualifications ouvertes | 13 |
| Finales ouvertes | 13 |
| Tournoi de sélection Saison 1 | 13 |
| Prix en espèces | 14 |
| Saison 1 | 14 |
| Finales ouvertes Snapdragon Mobile | 14 |
| Tournoi de sélection Saison 1 | 14 |
| Saison 2 | 15 |
| Finales ouvertes Snapdragon Mobile | 15 |
| Règles spécifiques du jeu | 15 |
| Version du jeu | 15 |
| Correctif | 15 |
| Arène | 15 |
| Niveau de compte | 15 |
| Restrictions de carte | 15 |
| Invitations de match automatiques | 15 |
| Invitations de match manuelles | 16 |
| Paramètres de combat | 16 |
| Résultats | 16 |
| Invitations de match automatiques | 16 |
| Invitations de match manuelles | 16 |
| Égalité | 16 |

| | |
|--|-----------|
| Code de conduite des joueurs | 16 |
| Intégrité compétitive | 16 |
| Conformité | 16 |
| Partage de compte | 17 |
| Appareils | 17 |
| Logiciel et matériel | 17 |
| Préparation du jeu | 17 |
| Problèmes techniques | 17 |
| Règles de l'événement | 17 |
| Équipement | 17 |
| Vêtements | 17 |
| Administrateurs | 17 |
| Dossier de joueur et de tournoi | 18 |
| Checklist technique | 18 |
| Obligations médiatiques | 18 |
| Manquements aux obligations médiatiques | 18 |
| Zones de jeu | 18 |
| Restauration, boissons, tabac et comportement | 18 |
| Supports amovibles | 18 |
| Caméras et appareils similaires | 19 |
| Objets non utilisés | 19 |
| Utilisation des appareils | 19 |
| Photo et autres droits médiatiques | 19 |
| Cérémonie des gagnants | 19 |
| Zones fournies par ESL | 19 |
| Infractions de règles, sanctions et ESIC | 19 |
| Code de conduite | 19 |
| Triche | 20 |
| Logiciels de triche | 20 |
| Utilisation abusive des données | 20 |
| Les sanctions pour la triche | 20 |
| Méthodes de détection de tricheries | 20 |
| Dopage | 20 |
| Refus de contrôle | 20 |
| Liste des substances et méthodes interdites | 20 |
| Médicaments prescrits | 21 |
| Sanctions pour le dopage | 21 |
| Utilisation d'alcool ou de drogues psychoactives | 21 |
| Paris | 21 |
| Manipulation de la concurrence | 21 |
| Sanctions pour la manipulation de compétitions | 21 |
| Trucage de match | 21 |
| Sanctions pour le trucage de match | 21 |
| Limitations de l'émission de sanctions | 22 |
| Bannissements Éditeurs ou ESIC | 22 |
| Violation de la netiquette | 22 |
| Comportement public | 22 |
| Insultes | 22 |

| | |
|--------------------------------------|-----------|
| Spam | 22 |
| Spam en jeu | 22 |
| Dégâts ou saccage | 22 |
| Comportement antisportif | 22 |
| Trucage des résultats de match | 23 |
| Fraudeur | 23 |
| Administrateurs ou joueurs trompeurs | 23 |
| Conditions de conformité du service | 23 |
| ESL | 23 |
| Supercell | 23 |
| Avis de droits d'auteur | 23 |

1 Définitions

1.1 Période de validité

L'événement est organisé dans le cadre d'ESL par ESL Gaming GmbH.

Ce sont les règles du jeu de base valides pour l'événement, ses participants et tous les matchs joués pendant l'événement. Avec leur participation, les participants déclarent qu'ils comprennent et acceptent toutes les règles.

1.2 Région

Pour les événements Clash Royale des Snapdragon Pro Series, la région Europe et MOAN inclut les pays suivants : Albanie, Algérie, Andorre, Autriche, Bahreïn, Belgique, Bosnie-Herzégovine, Bulgarie, Croatie, Chypre, République tchèque, Danemark, Égypte, Estonie, Finlande, France, Géorgie, Allemagne, Gibraltar, Grèce, Hongrie, Islande, Irak, Irlande, Israël, Italie, Jordanie, Kazakhstan, Koweït, Kirghizistan, Lettonie, Liban, Libye, Liechtenstein, Lituanie, Luxembourg, Malte, Maroc, Moldavie, Monaco, Monténégro, Norvège, Oman, Territoires palestiniens, Pologne, Portugal, Qatar, Roumanie, Arabie saoudite, Serbie, Slovaquie, Slovénie, Espagne, Suède, Suisse, Tadjikistan, Tunisie, Turquie, Turkménistan, Ukraine, Émirats arabes unis, Royaume-Uni, Ouzbékistan, Vatican et Yémen.

1.3 Confidentialité

Les données personnelles du joueur seront collectées, traitées et stockées pour la participation, l'organisation et la livraison du prix de match. Les données personnelles du joueur seront conservées jusqu'au 25/03/2023 conformément aux politiques ou procédures internes pour répondre aux exigences légales. Tous les joueurs sont informés qu'ESL collectera leurs informations personnelles en tant que contrôleur de données et conformément aux lois sur la confidentialité applicables dans chaque pays participant.

Pour toute demande concernant vos droits à votre sujet, veuillez contacter : ESL à l'adresse suivante : <https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

1.4 Sanctions

1.4.1 Définitions et portée des sanctions

Des sanctions sont données pour les violations de règles au sein d'ESL. Il peut s'agir de points de sanction mineure ou majeure, d'amendes monétaires, de défaites par défaut, de la suspension ou de la disqualification de joueurs, selon l'incident en question et souvent d'une combinaison de deux ou plus de ces éléments. Les participants seront informés de la sanction par courrier et disposeront d'un délai pour pouvoir faire appel de la décision. Seul le titulaire de licence ou son porte-parole désigné sont éligibles à un recours.

1.4.1.1 Points de sanction mineure

Les points de sanction mineure sont infligés en cas d'incidents mineurs, tels que le non-téléchargement des médias de match requis, des déclarations de match insuffisantes, des informations insuffisantes sur le compte d'un joueur ou tout autre document associé, etc. Chaque point de sanction mineure déduit un pour cent (1 %) du prix global reçu par le joueur dans le cadre de la compétition concernée.

1.4.1.2 Points de sanction majeure

Les points de sanction majeure sont infligés en cas d'incidents majeurs tels que le fait de tromper délibérément les administrateurs, de ne pas se présenter à un match, en cas d'infractions répétées au règlement, etc. Chaque point de sanction majeur déduit dix pour cent (10 %) du prix global attribué pour cette compétition.

1.4.1.3 Amendes monétaires

Les amendes monétaires sont accordées pour ne pas respecter les obligations qui ne sont pas directement liées au tournoi, comme des rendez-vous presse/médias, ou des sessions prévues pour l'interaction avec les fans.

1.4.1.4 Interdictions/suspensions

Les interdictions ou suspensions sont infligées pour des incidents très sévères, tels que l'exploitation de failles ou l'utilisation d'un joueur non autorisé. Elles peuvent être infligées soit à un joueur, soit à une organisation.

1.4.1.5 Disqualification

Les cas de violation des règles les plus graves entraîneront la disqualification. Le participant disqualifié perd tous les prix accumulés dans le cadre de la compétition en question et est banni jusqu'à la fin de cette compétition.

1.4.1.6 Autres types de sanction

Dans des cas spécifiques, l'administration du tournoi peut définir et appliquer d'autres types de sanction.

1.4.2 Combinaison de sanctions

Les types de sanction répertoriés ne sont pas mutuellement exclusifs, une combinaison de sanctions peut être infligée selon l'appréciation de l'administration du tournoi.

1.4.3 Sanctions en cas d'infractions répétées

Toutes les sanctions énoncées dans ce règlement sont applicables pour les premières infractions. Les infractions répétées seront généralement punies plus sévèrement que dans la section appropriée des présentes règles, en proportion de la sanction indiquée.

1.4.4 Interdictions et points de sanction en dehors d'ESL

Les bannissements et points de sanction en dehors d'ESL ne s'appliquent normalement pas à ESL, sauf lorsque la sanction a été accordée par l'éditeur/développeur de tout titre donné. Certaines exceptions peuvent s'appliquer à la discrétion de l'équipe d'administration.

1.5 Matches en direct

Le terme « Matches en direct » désigne les matchs qui se déroulent dans un endroit public, lors d'événements, matchs en studio, ou retransmis par ESL ou un partenaire officiel.

1.6 Disciplines

Les jeux déjà inclus dans les Snapdragon Pro Series sont :

- League of Legends : Wild Rift
- Clash of Clans
- Brawl Stars
- PUBG Mobile
- Asphalt 9
- Clash Royale
- Free Fire
- Legends of Runeterra

Des jeux secondaires ou de nouveaux jeux peuvent être ajoutés à tout moment.

1.7 Organisation du tournoi

L'événement est organisé par ESL. ESL est géré par ESL Gaming GmbH.

ESL Gaming GmbH

Schanzenstr. 23

51063 Köln

Allemagne

<https://www.eslgaming.com/>

2 Général

2.1 Prérequis et restrictions de participation

Pour participer aux tournois Clash Royale des Snapdragon Pro Series, vous devez remplir les conditions suivantes :

- Tous les joueurs d'une saison doivent être âgés d'au moins 16 ans au début du premier tournoi de la saison
- Tous les joueurs doivent être inscrits sur la plateforme ESL Play
- Tous les joueurs doivent passer le contrôle de fair-play, participer avec des comptes irréprochables et suivre l'esprit sportif

Les joueurs doivent obligatoirement respecter ces conditions pour être admissibles. Si un joueur ne remplit pas toutes les exigences, il sera disqualifié et le prochain joueur dans la liste prendra sa place. Un joueur ne peut se qualifier qu'une fois aux finales ouvertes. Lorsqu'un joueur se qualifie aux premières finales ouvertes, il ne peut plus participer à d'autres qualifications. Les joueurs qui se qualifient au tournoi de sélection seront autorisés à participer au deuxième split.

2.1.1 Limitations régionales pour les participants

Les joueurs ou équipes ne peuvent pas tenter de se qualifier pour le même événement depuis plusieurs pays ou régions.

2.1.2 Pays/région d'origine

Le pays d'origine d'un participant est le pays où le lieu de résidence (prouvé par l'enregistrement légal ou le visa de long terme en lien avec la preuve d'une expérience de longue durée ; les visas de 90 jours ne suffisent pas) ou le pays dont il détient un passeport valide. Cette décision peut être prise à nouveau pour chaque événement ESL, mais une fois qu'elle a été faite, elle sera définitive et irréversible pour cet événement et ses qualifications.

2.2 Refus de participation

ESL se réserve le droit de refuser la participation de toute équipe ou joueur pour toute raison ou précaution que ce soit.

2.3 Modifications des règles

ESL se réserve le droit de modifier le règlement avec ou sans préavis aux joueurs. ESL se réserve le droit de prendre des jugements, même contre ce règlement dans des cas extrêmes, pour préserver le jeu et l'esprit sportif. Les administrateurs de tournois sont les décideurs pour tous les cas et litiges susceptibles de se produire et n'étant pas écrits dans ce règlement.

2.4 Validité des règles

Si une disposition de ce règlement est jugée illégale, non valide ou inapplicable par toute juridiction compétente, ceci n'affecte pas la validité ou l'applicabilité par cette juridiction de toute autre disposition de ce règlement, ni la validité ou le caractère exécutoire de la disposition en question ou de toute autre disposition de ce règlement devant d'autres juridictions.

2.5 Accords complémentaires

L'administration d'ESL n'est pas responsable de tout accord supplémentaire, et n'accepte pas de faire appliquer lesdits accords conclus entre joueurs individuels ou équipes. ESL décourage vivement de tels accords et de tels accords contredisant le règlement d'ESL ne sont en aucun cas autorisés.

2.6 Communication

2.6.1 Discord

La principale méthode de communication officielle des Snapdragon Pro Series est Discord. Assurez-vous de consulter notre serveur régulièrement de façon à ne manquer aucune annonce importante de la ligue.

2.7 Confidentialité

Le contenu de messagerie électronique, canaux de match, les discussions ou toute autre correspondance avec les officiels et administrateurs de tournoi est considéré comme strictement confidentiel. La publication de ce matériel est interdite sans un consentement écrit de l'administration d'ESL.

2.8 Informations du joueur

Lorsque cela est demandé, les joueurs doivent fournir toutes les informations nécessaires, y compris, sans toutefois s'y limiter, le nom complet, les coordonnées, la date de naissance, l'adresse et la photo.

2.9 Comptes de jeu

Chaque membre du jeu doit avoir ses comptes de jeu saisis sur son profil ESL. Si vous n'avez pas de compte ESL Play, vous devrez créer un lien avant de lier les comptes de jeu.

2.9.1 Jouer avec des comptes de jeu incorrects

Les joueurs ne sont pas autorisés à jouer avec un autre compte de jeu que celui lié au compte ESL des joueurs. Un compte de jeu incorrect peut entraîner l'exclusion de la Coupe/du tournoi pour la journée jusqu'à ce que le problème ait été corrigé, ou aucun point attribué pour les jeux joués avec des informations erronées.

2.10 Restrictions de sponsors

2.10.1 Contenu réservé aux adultes

Les sponsors ou partenaires qui sont uniquement ou largement connus pour la pornographie, l'utilisation de drogues ou d'autres thèmes et produits adultes/matures ne sont pas autorisés dans le cadre d'ESL.

2.11 Début des matchs

2.11.1 Ponctualité pour les matchs retransmis

Tous les matchs retransmis doivent commencer à l'heure indiquée, laquelle est déterminée par ESL. Les matchs retransmis ne doivent pas commencer après l'heure déterminée par ESL. Si un joueur/une équipe n'est pas prêt à jouer, ESL doit en être informé.

2.11.2 Défaut de ponctualité pour un match retransmis

Deux (2) points de sanction mineure peuvent être infligés si un participant n'est pas prêt à jouer à l'heure de début annoncée. À ce stade, le joueur sera déclaré comme ne s'étant pas présenté. Si le match est diffusé par ESL ou ses partenaires, trois (3) points de sanction mineurs supplémentaires seront attribués pour tout retard dans le début du match causé par une équipe.

2.11.3 Défaut de présentation des participants

Si un participant n'est pas prêt à jouer jusqu'à 15 minutes après le début prévu du match, cela est considéré comme un abandon et l'adversaire sera récompensé par une victoire complète. (Ce chronométrage est à la discrétion de l'administrateur de diffusion lorsqu'une équipe ne se présente pas pour une partie de jeu)

2.12 Procédures de match

2.12.1 Supports de matchs

Tous les supports de match (captures d'écran/demos/replays/etc.) doivent être conservés par les participants pendant au moins 2 semaines après la fin du match. En cas de contestation pour le match, les registres doivent être conservés par les participants pendant au moins 2 semaines après la clôture et la résolution de la contestation.

Tous les replays ou demos doivent être mis à disposition si les administrateurs le demandent. ESL se réserve le droit de lire et/ou de télécharger vers les sites Internet ESL toutes les demos enregistrées dans un arrangement ESL.

2.13 Contestations de match

2.13.1 Définition

Une contestation concerne des problèmes qui affectent le résultat de match ; une contestation peut même être soumise au cours d'un match pour des raisons comme des paramètres de jeu incorrects et autres problèmes liés. Une contestation est la communication officielle entre les parties et un administrateur.

2.13.2 Règles de contestation de match

La contestation doit contenir des informations détaillées sur la raison pour laquelle la contestation a été déposée, comment et quand l'anomalie est apparue. Une contestation peut être refusée si la documentation appropriée n'est pas présentée. Un simple « ils ont triché » ne suffira pas. Les insultes et le flaming sont strictement interdits dans une contestation et peuvent entraîner des points de sanction ou la contestation peut être appliquée à la partie injurieuse.

2.14 Retransmission des matchs

2.14.1 Droits

Tous droits de diffusion d'ESL appartiennent à ESL Gaming GmbH. Cela inclut, sans s'y limiter : flux de diffusion, flux vidéo (p. ex. POV-stream), replays, démos ou diffusion TV.

2.14.2 Renoncement à ces droits

ESL Gaming GmbH a le droit d'accorder des droits de diffusion pour un ou plusieurs matchs à un tiers ou aux participants eux-mêmes. Dans ce cas, les émissions doivent avoir été organisées avec l'équipe de Distribution de la diffusion ESL avant le début du match.

2.14.3 Responsabilités des joueurs

Les joueurs ne peuvent pas refuser de diffuser leurs matchs par des diffusions autorisées par ESL, ni ne peuvent choisir la manière dont le match sera diffusé. La diffusion ne peut être rejetée que par un administrateur supérieur. Le joueur accepte de faire la place suffisante afin que la diffusion des matchs puisse se dérouler.

2.14.4 Approbation de diffusion/retransmission

Les joueurs, commentateurs ou membres de la communauté qui souhaiteraient diffuser ou rediffuser toute partie des Snapdragon Pro Series aux côtés d'ESL seront placés par le personnel ESL et recevront le code de conduite approprié à signer. Tous les diffuseurs et créateurs de contenu devront respecter ce code de conduite lors de la diffusion/rediffusion de tout contenu ESL ou associé à des événements ESL.

Pour demander l'autorisation de devenir créateur de contenu agréé, veuillez nous envoyer un e-mail à l'adresse électronique suivante, selon votre région :

Amérique du Nord : sps.na@eslgaming.com

Europe et Moyen-orient : sps.emea@eslgaming.com

ESL se réserve le droit de retirer cette approbation à tout individu en cas de violation du code de conduite ou des conditions de service.

2.15 Interviews

Pour chaque jeu diffusé sur un flux organisé par ESL, un joueur ou un entraîneur de chaque équipe doit être disponible pour une interview. L'équipe doit fournir des informations de contact pour une interview en cas de demande. Le joueur devrait également être disponible pour un commentaire après le match. Les joueurs solo doivent toujours être disponibles pour des interviews d'avant et d'après-match.

2.16 Présentation vidéo

Dans des vidéos (par exemple interviews, vidéos ou similaires) qui se produisent depuis un environnement non contrôlé par ESL, le cadre visible/arrière-plan devrait rester neutre, propre et présentable. Si une équipe envisage de présenter des sponsors, logos ou publicités (par exemple dans une bannière d'arrière-plan ou des objets placés), les paramètres prévus doivent être révisés et approuvés par l'administration de la ligue préalablement. En tout état de cause, la promotion évidente des produits de sponsor (y compris la consommation) n'est pas autorisée. Les logos de marque ne doivent jamais être plus grands que les visages des joueurs sur l'écran.

3 Règles du tournoi

3.1 Changement de compte de jeu

Les joueurs ne peuvent pas changer librement les comptes/noms de compte une fois qu'ils ont commencé leur

participation à la série. Les modifications de comptes sans l'autorisation de l'Administration du tournoi peuvent être pénalisées.

L'Administration du tournoi peut, dans des cas particuliers, décider de permettre les modifications du compte/nom si une demande est envoyée via un ticket de support.

L'Administration du tournoi se réserve le droit de modifier les comptes/noms avec ou sans préavis aux joueurs conformément aux directives de la série.

3.2 Utilisation des identifiants de joueur corrects

Tous les joueurs doivent s'inscrire et associer leur identifiant de joueur réel en tant que compte de jeu sur leur compte ESL Play avant ou lors de l'inscription. Toute erreur entre les données enregistrées et en jeu doit être approuvée par l'Administration du tournoi via un ticket de support avant le début du tournoi. Le non-respect de cette règle peut entraîner la disqualification. Une fois acceptés dans un tournoi, les joueurs ne peuvent plus modifier leur ID de joueur.

3.3 Modification des matchs

ESL peut, à sa seule discrétion, déplacer la date ou l'heure de début des matchs. ESL notifiera tous les joueurs concernés le plus tôt possible.

3.4 Observateurs et commentateurs

Les joueurs doivent permettre aux observateurs et aux diffuseurs d'accéder à leurs clans/leur liste d'amis, si cela est demandé.

3.5 Classification

La classification détermine le classement préliminaire des joueurs avant le début de chaque phase de tournoi afin de déterminer les adversaires auxquels ils seront opposés. La classification pour toute phase de qualification initiale sera aléatoire. Pour toutes les étapes ultérieures du tournoi, la classification sera déterminée par le classement actuel du joueur. Ainsi, le joueur ayant remporté la première qualification recevra la meilleure position de classification possible (1) et le dernier joueur qualifié recevra la pire position de classification possible.

4 Calendrier

4.1 Saison 1

4.1.1 Qualifications ouvertes n° 1

3 semaines de tournois ouverts du 22 avril au 8 mai, tous les vendredis et dimanches à partir de 18 h 00 (HEC).

4.1.2 Finales ouvertes n° 1

1 jour de phase à élimination directe le 21 mai à partir de 18 h 00 (HEC).

4.1.3 Qualifications ouvertes n° 2

3 semaines de tournois ouverts du 20 mai au 5 juin, tous les vendredis et dimanches à partir de 18 h 00 (HEC).

4.1.4 Finales ouvertes n° 2

1 jour de phase à élimination directe le 18 juin à partir de 18 h 00 (HEC).

4.1.5 Tournoi de sélection Saison 1

1 jour de phase à élimination directe le 25 juin à partir de 18 h 00 (HEC).

4.2 Saison 2

4.2.1 Qualifications ouvertes n° 1

3 semaines de tournois ouverts du 7 au 23 octobre, tous les vendredis et dimanches à partir de 18 h 00 (HEC).

4.2.2 Finales ouvertes n° 1

1 jour de phase à élimination directe le 12 novembre à partir de 18 h 00 (HEC).

4.2.3 Qualifications ouvertes n° 2

3 semaines de tournois ouverts du 11 au 27 novembre, tous les vendredis et dimanches à partir de 18 h 00 (HEC).

4.2.4 Finales ouvertes n° 2

1 jour de phase d'élimination directe le 3 décembre à partir de 18 h 00 (HEC).

5 Format

5.1 Qualifications ouvertes

Les joueurs pourront s'affronter au cours de deux splits distincts. Chaque split durera 3 semaines et 2 tournois auront lieu chaque semaine. Le gagnant de chaque tournoi sera automatiquement qualifié pour les finales ouvertes du split et 15 joueurs recevront des points en fonction de leur placement. Les 10 joueurs ayant obtenu le plus de points au cours de la manche seront également qualifiés pour les finales ouvertes.

Les tournois permettront à 6 joueurs de se qualifier directement pour les finales ouvertes et à 10 joueurs supplémentaires de se qualifier en fonction des points obtenus dans la manche.

5.1.1 Placements aux qualifications ouvertes

| Position | Récompense |
|----------|--|
| 1er | Se qualifie automatiquement pour la finale ouverte |
| 2e | 45 points |
| 3e à 4e | 25 points |
| 5e à 8e | 10 points |
| 9e à 16e | 5 points |

5.2 Finales ouvertes

16 joueurs qualifiés lors des qualifications ouvertes s'affronteront lors d'une phase à élimination directe. Le tableau sera joué en un jour.

Dans la saison 1, les 4 meilleurs joueurs de chaque finale ouverte accéderont au tournoi de sélection.

Dans la saison 2, il n'y aura pas de tournoi de sélection et les splits prendront fin avec les finales ouvertes.

5.3 Tournoi de sélection Saison 1

Dans la saison 1, 8 joueurs qualifiés lors des finales ouvertes s'affronteront lors d'une phase à élimination directe. Le tableau sera joué en un jour.

Dans la saison 1, le vainqueur du tournoi de sélection recevra un Ticket doré pour la Clash Royale League 2022.

6 Prix en espèces

6.1 Saison 1

6.1.1 Finales ouvertes Snapdragon Mobile

La répartition se fait par split. *Tous les prix sont indiqués en dollars américains et soumis aux taux de change.

| Position | Prix |
|----------|----------|
| 1er | 9 000 \$ |
| 2e | 4 000 \$ |
| 3e à 4e | 2 000 \$ |
| 5e à 8e | 1 000 \$ |
| 9e à 16e | 500 \$ |

6.1.2 Tournoi de sélection Saison 1

*Les prix sont listés en dollars américains et sujets aux taux de change.

| Position | Prix |
|----------|---|
| 1er | 4 000 \$ + Ticket doré pour la CRL 2022 |
| 2e | 2 000 \$ |
| 3e à 4e | 1 000 \$ |
| 5e à 8e | 500 \$ |

6.2 Saison 2

6.2.1 Finales ouvertes Snapdragon Mobile

La répartition se fait par split. *Tous les prix sont indiqués en dollars américains et soumis aux taux de change.

| Position | Prix |
|----------|----------|
| 1er | 2 000 \$ |
| 2e | 1 000 \$ |
| 3e à 4e | 500 \$ |
| 5e à 8e | 250 \$ |

7 Règles spécifiques du jeu

7.1 Version du jeu

Tous les joueurs doivent installer la dernière version du jeu afin de participer aux tournois hébergés par ESL. Les mises à jour doivent être installées avant le début du tournoi.

7.2 Correctif

Tous les matchs seront joués sur le correctif disponible sur les serveurs live au moment du match.

7.3 Arène

N'importe quelle arène peut être utilisée pendant les tournois.

7.4 Niveau de compte

Les joueurs sont autorisés à participer quel que soit le niveau de leur compte.

7.5 Restrictions de carte

Toutes les cartes y compris les cartes d'événements et cartes temporaires peuvent être utilisées pendant la totalité des Snapdragon Pro Series jusqu'à mention contraire de l'Administration du tournoi.

7.6 Invitations de match automatiques

L'intégration du jeu est paramétrée pour envoyer des invitations dans le jeu aux joueurs pour leurs matchs.

- Si l'invitation n'est pas acceptée par l'un des joueurs dans les 5 minutes, une nouvelle invitation sera envoyée.
- Si la nouvelle invitation n'est acceptée par aucun des joueurs, le statut du match passera automatiquement en exception.
 - Si votre match est en statut exception, ouvrez un ticket de réclamation pour obtenir de l'aide auprès des administrateurs du tournoi.
- Le joueur qui refuse ou n'accepte pas l'invitation deux fois recevra une défaite par défaut pour ce match spécifique.

Attention, si votre match a un ticket de réclamation ouvert, les invitations en jeu ne seront pas envoyées automatiquement. Dans ce cas, votre match doit être joué manuellement.

7.7 Invitations de match manuelles

Si l'intégration du jeu ne fonctionne pas ou si une réclamation est ouverte, vous devrez vous inviter manuellement.

Le joueur sur le côté gauche de la page de match hébergera une partie et enverra une invitation à une bataille amicale 1 contre 1 au joueur adverse.

- Le joueur sur la gauche de la page de match crée la première demande de combat amical
- Le joueur sur la droite de la page de match crée la deuxième demande de combat amical
- Le joueur sur la gauche de la page de match crée la troisième demande de combat amical (si nécessaire)

Il existe deux façons d'envoyer des invitations pour une bataille amicale :

- Rejoindre ou être dans le même clan
- Ajoutez-vous comme amis
 - Vous pouvez trouver le tag Clash Royale de votre adversaire sur la page de match

7.8 Paramètres de combat

- Mode : Friendly Battle
- Format : Duels
- Best of Three (Bo3)
- Les joueurs ne sont pas autorisés à répéter les cartes entre les manches d'un Bo3
 - Un deck unique doit être utilisé pour chaque partie
 - Si un joueur utilise une carte répétée, la manche sera perdue et l'adversaire recevra une victoire par défaut
- Arène: N'importe laquelle
- Durée du match : 3 minutes
- Ordre des cartes fixe : non

7.9 Résultats

7.9.1 Invitations de match automatiques

Les résultats du match seront automatiquement signalés par l'intégration du jeu. Si vous rencontrez des incohérences avec le résultat remonté par l'intégration du jeu, ouvrez un ticket de réclamation.

7.9.2 Invitations de match manuelles

Les deux joueurs sont responsables de la saisie des scores ainsi que de l'exactitude des scores saisis sur ESL Play. Les deux joueurs doivent prendre une capture d'écran à la fin de la partie, montrant le résultat correct, puis le charger sur le site Web ESL Play. Si vous avez un conflit avec le résultat de match, ouvrez un ticket de contestation. Les deux joueurs peuvent être disqualifiés s'il n'y a pas assez de preuve pour déclarer un gagnant.

7.10 Égalité

Lors du meilleur des trois (Bo3) round, le round qui se termine par un match nul ne sera pas pris en compte.

Les joueurs sont autorisés à utiliser le deck / les cartes de ce deck dans d'autres rounds du meilleur des trois (Bo3).

8 Code de conduite des joueurs

8.1 Intégrité compétitive

Les joueurs doivent avoir le meilleur comportement possible à tout moment. Les comportements déloyaux peuvent inclure, sans s'y limiter : piratage, exploitation de failles, se faire remplacer par un autre joueur, déconnexion intentionnelle. Les joueurs doivent faire preuve de fair-play et d'esprit sportif à tout moment. L'Administration du tournoi conserve le seul jugement pour les violations des présentes règles.

8.2 Conformité

Les joueurs doivent en tout temps suivre les instructions de l'Administration du tournoi.

8.3 Partage de compte

Tous les joueurs doivent utiliser leurs propres comptes. Le partage de compte est interdit et entraînera une interdiction de compte dans toutes les étapes du tournoi.

8.4 Appareils

Pour toutes les phases de la compétition, les joueurs doivent jouer sur un appareil mobile (smartphone ou tablette). Les émulateurs ou tout logiciel modifiant le jeu pour y jouer sur PC ou d'autres appareils non autorisés sont interdits. Une pénalité sera infligée aux joueurs pris à utiliser de tels logiciels.

8.5 Logiciel et matériel

L'utilisation d'un logiciel ou de matériel pour obtenir des avantages qui ne sont pas disponibles dans le jeu est interdite et sera pénalisée. Les exemples incluent, sans s'y limiter, les logiciels tiers (applications non approuvées qui manipulent le gameplay), jouer sur des serveurs privés, des attaques par script.

8.6 Préparation du jeu

Un matériel et une connexion Internet stables sont nécessaires pour participer aux Snapdragon Pro Series. Les joueurs doivent s'assurer que leurs appareils et leur connexion sont adéquats avant le début de la compétition.

8.7 Problèmes techniques

Les problèmes techniques, qu'ils soient matériels, logiciels et/ou de connexion Internet sont de la responsabilité des joueurs. Les matchs ne seront pas reprogrammés en raison de problèmes techniques et les matchs auront tout de même lieu.

9 Règles de l'événement

9.1 Équipement

ESL fournit toujours des appareils mobiles. Selon la discipline et le stade du tournoi, des casques à suppression de bruit peuvent également être fournis.

9.2 Vêtements

Les joueurs doivent veiller à porter les tenues propres à leur organisation, pantalons longs et chaussures fermées (les shorts ou tongs ne sont pas autorisés). Tout type de couvre-chef est interdit. Des sanctions seront infligées en cas de violation mineure de cette règle (amende d'un montant minimum de 250 \$), mais dans les cas sérieux (concernant par exemple, mais pas exclusivement, du contenu offensant, des tenues d'autres organisations, etc.), les joueurs ne seront pas autorisés à commencer leur match avant que le vêtement problématique n'ait été remplacé. Si possible et si l'administration juge cela comme approprié, l'ESL fournira des vêtements appropriés aux participants qui ne sont pas habillés selon la règle. Le coût des vêtements fournis sera ensuite déduit du prix versé aux participants.

Tout retard causé par le changement de vêtements sera considéré comme un défaut des joueurs et pénalisé selon les règles de ponctualité.

9.3 Administrateurs

Les instructions des administrateurs doivent toujours être respectées et suivies. Le non-respect de cette procédure peut entraîner l'attribution des points de pénalité.

9.4 Dossier de joueur et de tournoi

Les résumés de joueurs et tournoi sont des documents qui seront envoyés aux participants par courrier avant le tournoi. Ils sont conçus comme des extensions au règlement pour un événement hors ligne spécifique et sont tout aussi engageants.

9.5 Checklist technique

Une fois le processus de configuration terminé, le joueur émargera la liste technique des administrateurs ESL. Ce processus existe pour assurer l'intégrité du système utilisé pour la compétition avant le démarrage du match. Les pauses techniques provoquées par des problèmes qui auraient été remarqués si la checklist avait été suivie correctement sera punie d'une (1) sanction mineure. En signant ce document, les participants confirment qu'ils sont prêts à commencer leur match comme prévu. Les participants peuvent être contraints de démarrer le match même s'ils ne réussissent pas à terminer le processus.

9.6 Obligations médiatiques

Si ESL décide qu'un ou plusieurs joueurs doivent participer à des interviews (interviews courtes pré/post-match et/ou sessions plus longues), une conférence de presse ou une session de photographie ou de vidéo, alors les joueurs ne peuvent pas refuser et doivent y assister. La plupart des événements auront une journée médias obligatoire, où les participants seront photographiés, filmés et interrogés par ESL pour la présentation des événements.

Les participants recevront un calendrier des médias au préalable afin d'être informés de la nature, de la durée et du programme des activités de ce type qui prendront plus de 5 minutes.

9.6.1 Manquements aux obligations médiatiques

En cas de non-respect des obligations médiatiques ou similaires, des amendes seront infligées. Leur étendue dépend des détails. Les amendes suivantes sont des sanctions standard pour les cas les plus courants :

- Ne se présente pas à temps pour la journée médias : 4 000 \$ + 5 % du prix monétaire
- Présentation pas au complet ou trop tard pour une session de signature :
 - 1-30 % de l'effectif manquant : 600 \$ + 0,75 % du prix monétaire
 - 31 à 50 % de l'effectif manquant : 800 \$ + 1 % du prix monétaire
 - 51-70 % de l'effectif manquant : 1 000 \$ + 1,25 % du prix monétaire
 - 71-99 % de l'effectif manquant : 1 200 \$ + 1,5 % du prix monétaire
 - 100 % de l'effectif manquant : 2 000 \$ + 2,5 % du prix monétaire
- Présentation pas au complet ou trop tard pour une conférence de presse :
 - 1-30 % de l'effectif manquant : 360 \$ + 0,45 % du prix monétaire
 - 31 à 50 % de l'effectif manquant : 480 \$ + 0,6 % du prix monétaire
 - 51-70 % de l'effectif manquant : 600 \$ + 0,75 % du prix monétaire
 - 71-99 % de l'effectif manquant : 720 \$ + 0,9 % du prix monétaire
 - 100 % de l'effectif manquant : 1 200 \$ + 1,5 % du prix monétaire

Les amendes peuvent être réduites si le participant se présente en retard, mais toujours assez tôt pour créer le contenu requis/avoir une session raisonnable. Les amendes peuvent également être réduites si le participant fournit une preuve de circonstances atténuantes. La décision appartient uniquement à l'ESL.

9.7 Zones de jeu

9.7.1 Restauration, boissons, tabac et comportement

Si rien d'autre n'a été annoncé, il est interdit d'introduire ou de manger des aliments dans les zones du tournoi. Fumer et vapoter sont également strictement interdits. Les joueurs sont autorisés à boire, mais uniquement dans des verres ou des bouteilles fournies par l'ESL et discrètement, sauf indication contraire. Il est interdit de faire trop de bruit ou d'utiliser du langage injurieux. Les participants doivent suivre les règles de l'hôtel ou des lieux dans les zones d'exercice.

Toute violation peut être sanctionnée par des points de sanction.

9.7.2 Supports amovibles

Il est strictement interdit de connecter ou d'utiliser tout support amovible sur les appareils du tournoi sans examen et approbation préalables des administrateurs du tournoi.

9.7.3 Caméras et appareils similaires

Les participants ne sont pas autorisés à introduire des appareils, caméras ou appareils similaires (par exemple vaporisateur) dans la zone de jeu, sauf autorisation préalable des officiels du tournoi. Ces appareils doivent être remis aux officiels du tournoi avant de commencer la préparation avant le premier match. Les téléphones personnels peuvent être également collectés avant.

Les participants ne sont pas autorisés à prendre des photos et/ou à effectuer des enregistrements sur scène et pendant les cérémonies d'ouverture, sauf autorisation spécifique d'ESL.

Les versions papier des documents à des fins tactiques sont autorisées dans des tailles et quantités raisonnables (par exemple un carnet de notes).

9.7.4 Objets non utilisés

Les objets qui ne sont pas immédiatement nécessaires (par exemple les vêtements qui ne sont pas portés, les sacs, etc.) doivent être stockés hors de vue comme indiqué par ESL.

9.7.5 Utilisation des appareils

Tous les appareils fournis par ESL doivent être utilisés uniquement à des fins de tournoi. Une utilisation non autorisée des appareils (navigation sur les réseaux sociaux, etc.) entraînera un (1) point de sanction mineur.

9.8 Photo et autres droits médiatiques

En participant, tous les joueurs accordent à ESL le droit d'utiliser tout matériel photo, audio ou vidéo sur son site Web ou pour toute autre finalité commerciale.

De plus, chaque joueur doit signer deux copies d'un formulaire de décharge qu'ils recevra préalablement et qu'il devra lire et signer avant le début de son premier match.

9.9 Cérémonie des gagnants

Les participants doivent rester dans la zone du tournoi pour la cérémonie des gagnants après la Grande Finale.

9.10 Zones fournies par ESL

Seules les activités de marketing ayant été autorisées par ESL sont autorisées dans les zones fournies par ESL (p. ex. zones de tournoi, salles d'exercice, chambres d'hôtel, etc.).

10 Infractions de règles, sanctions et ESIC

ESL et ses tournois font partie de l'ESIC, la Commission d'Intégrité de l'Esport. Cela signifie que toutes les règles et réglementations de l'ESIC s'appliquent à tous les tournois ESL. Vous pouvez les consulter sur leur site Internet à l'adresse <https://esic.gg/>.

Les sous-paragraphe suivants sont destinés à vous donner un aperçu de ce qui est interdit. Pour plus d'informations, veuillez consulter le site Internet de l'ESIC.

10.1 Code de conduite

Chaque participant doit se comporter avec respect envers les représentants d'ESL, la presse, les spectateurs, les partenaires et les autres joueurs. Les participants sont invités à représenter les Esports, ESL et leurs sponsors de façon respectable. Cela s'applique au comportement dans le jeu et aussi dans les chats, les messageries, les commentaires et autres supports. Nous attendons à ce que les joueurs suivent les valeurs suivantes :

- Compassion : traitez les autres comme vous voudriez qu'on vous traite.
- Intégrité : soyez honnête, dévoué, fair-play.
- Respect : respectez tous les autres êtres humains, y compris les concurrents et le personnel des événements.
- Courage : soyez courageux en compétition et pour défendre ce qui est juste.

Les participants ne doivent pas effectuer de harcèlement ou d'injures sous quelque forme que ce soit. Cela inclut, sans toutefois s'y limiter :

- Les discours haineux, les comportements offensants ou abus verbaux liés au sexe, à l'identité et à l'expression du genre, à l'orientation sexuelle, à la race, à l'ethnicité, au handicap, à l'apparence physique, à la taille, à l'âge ou à la religion.
- Le stalking ou l'intimidation (physiquement ou en ligne).
- Le spam, les raids, le piratage ou la perturbation des streams ou des réseaux sociaux.
- La publication ou une menace de publication d'informations personnelles d'autrui (« doxxing »).
- Une attention sexuelle indésirable. Cela inclut, les commentaires sexuels, les blagues et les avancées sexuelles indésirables.
- Accepter ou encourager l'un des comportements ci-dessus.

Veuillez vous reporter au Code AnyKey Keystone pour en savoir plus sur le bon comportement sportif. Reportez-vous au Code de conduite ESIC pour des informations détaillées sur les règles de conduite et les sanctions

La violation du présent Code de Conduite entraînera des points de sanction. Dans le cas de violations répétées ou extrêmes, les sanctions peuvent inclure la disqualification ou l'interdiction d'événements ESL à venir.

10.2 Triche

10.2.1 Logiciels de triche

Toute utilisation de logiciel pouvant être considéré comme de la triche est strictement interdite. L'Administration du tournoi se réserve le droit de préciser ce qui est considéré comme de la triche.

10.2.2 Utilisation abusive des données

La communication pendant le match avec les personnes qui ne sont pas impliquées dans le match est strictement interdite, c'est également vrai pour l'utilisation d'informations sur votre partie venant de sources externes (par exemple, les streams).

10.2.3 Les sanctions pour la triche

Lorsqu'une tricherie est découverte dans l'événement, le(s) résultat(s) du/des match(s) en question sera/ont annulé(s). Le joueur sera disqualifié, devra renoncer à son argent et sera banni de toutes les compétitions d'ESL pendant une durée normale de 5 ans. Cette durée peut être inférieure, si des facteurs atténuants significatifs sont en cours, mais aussi plus élevés, en cas de circonstances aggravantes.

10.2.4 Méthodes de détection de tricheries

ESL se réserve le droit d'utiliser différentes méthodes pour inspecter les participants et leurs équipements, avec ou sans information préalable.

10.3 Dopage

10.3.1 Refus de contrôle

Le refus d'être contrôlé est considéré comme du dopage. Les sanctions seront les mêmes que pour des cas sévères d'abus de substance.

10.3.2 Liste des substances et méthodes interdites

La liste des substances et méthodes interdites créées par la Commission d'intégrité de l'Esports (ESIC) est valable pour les tournois ESL. Vous la trouverez ici :

<https://esic.gg/codes/esic-prohibited-list/>

Toute utilisation non autorisée de ces substances est considérée comme du dopage.

10.3.3 Médicaments prescrits

Si les joueurs ont une ordonnance active pour une substance sur la liste de la WADA, ils doivent envoyer une preuve à l'Administration du tournoi avant le premier jour du tournoi (date limite en temps local). Ils peuvent toujours être soumis à un test de dopage, mais un résultat positif pour la substance prescrite ne sera pas pris en considération.

10.3.4 Sanctions pour le dopage

Des cas mineurs de dopage seront sanctionnés avec un avertissement et éventuellement des points de sanction mineurs pour le participant.

Les cas sévères (c'est-à-dire l'utilisation de drogues contenant des substances d'amélioration de la performance, comme Adderall) seront sanctionnés par une annulation des résultats obtenus sous l'influence de la substance, une interdiction d'un à deux (1-2) ans, la perte de l'argent du prix gagné, ainsi que la disqualification du participant.

Si un joueur est reconnu coupable d'un cas sérieux de dopage 24 heures au moins après la fin du dernier match du tournoi, le joueur sera quand même banni, sans que cela n'affecte le résultat du tournoi. Les cas mineurs ne seront pas punis, après cette date.

10.4 Utilisation d'alcool ou de drogues psychoactives

Jouer à un match, qu'il soit en ligne ou hors ligne, sous l'influence de l'alcool ou d'autres drogues psychoactives, même si elle ne figure pas parmi les substances punissables de la section 10.3.2, est strictement interdit et peut entraîner une sanction sévère. Une consommation modérée d'alcool hors des heures de tournoi actives pour un participant est autorisée si cela n'entre pas en conflit avec la législation locale/nationale.

10.5 Paris

Aucun joueur, membre du personnel ou de la direction des organisations participantes ne peut prendre part à des paris, s'associer à des parieurs ou fournir toute information pouvant aider à parier, directement ou indirectement, sur les matchs ESL ou le tournoi en général. Tout pari ou mise sur les matchs de votre propre organisation entraînera une disqualification immédiate de l'organisation et une interdiction minimale d'un an de toutes les compétitions ESL pour toutes les personnes concernées. Toute autre violation sera pénalisée à l'entière discrétion de la direction du tournoi.

10.6 Manipulation de la concurrence

Offrir de l'argent et des avantages, proférer des menaces ou exercer une pression vers toute personne impliquée dans ESL dans le but d'influencer le résultat d'un match est considéré comme une manipulation de la compétition. L'exemple le plus courant est de proposer à votre adversaire de vous laisser gagner.

10.6.1 Sanctions pour la manipulation de compétitions

Lorsqu'une tentative de manipulation de la compétition est découverte par ESL, le(s) résultat(s) du/des match(s) en question sera/ont annulé(s). Le joueur sera disqualifié, renonce à son argent et sera banni de toutes les compétitions d'ESL pendant une durée allant d'un à deux (1-2) ans. Une amende est possible.

10.7 Trucage de match

Utiliser tout moyen de manipuler les résultats d'un match à des fins qui ne sont pas liées au succès sportif du tournoi en question est considéré comme un trucage de match. L'exemple le plus courant est de perdre délibérément un match pour manipuler un pari sur le match.

10.7.1 Sanctions pour le trucage de match

La découverte du trucage d'un match d'ESL, entraînera l'annulation du/des résultat(s) du/des match(s) en question. Le joueur sera disqualifié, devra renoncer à son argent et sera banni de toutes les compétitions d'ESL pendant une durée normale de 5 ans. Cette durée peut être inférieure, si des facteurs atténuants significatifs sont en cours, mais aussi plus élevés, en cas de circonstances aggravantes. Une amende est possible.

10.8 Limitations de l'émission de sanctions

Des sanctions peuvent être accordées pendant une durée limitée après l'incident. En cas de triche et de trucage des matchs, cette durée est fixée à 10 ans. Pour les infractions comme la fraude, la falsification, le mensonge sur des informations personnelles légalement pertinentes (nom, âge, nationalité, résidence, etc.), la durée est fixée à 5 ans. Des infractions plus petites peuvent expirer plus tôt.

10.9 Bannissements Éditeurs ou ESIC

ESL se réserve le droit de refuser la participation des joueurs qui ont des bannières de l'éditeur de jeu aux tournois ESL.

En outre, les bannissements ESIC seront également honorés et traduits en bannissements ESL.

10.10 Violation de la nétiquette

Pour un jeu ordonné et agréable, il est essentiel que tous les joueurs aient une attitude sportive et équitable. La violation de cette règle sera sanctionnée par un (1) à six (6) points de sanction mineurs. Les plus importantes et les plus fréquentes offenses sont listées ci-dessous. Toutefois, l'administration peut mettre en place des sanctions pour les types de violation de la nétiquette non expressément listés (par exemple, harcèlement).

10.10.1 Comportement public

Tous les participants doivent s'abstenir, en tout temps, de comportements déplorables, indésirables ou négatifs envers toute personne impliquée dans le tournoi de quelque façon que ce soit.

Tous les participants doivent s'abstenir, à tout moment, de toute action ou inaction qui entraîne toute personne impliquée dans le tournoi de quelque façon que ce soit dans la divulgation publique, le mépris, le scandale ou le ridicule ou réduit les relations

publiques ou la valeur commerciale de toute partie impliquée. Cela inclut des commentaires dérogatoires destinés à ESL, à ses partenaires ou produits dans les interviews, les déclarations et/ou sur les réseaux sociaux.

10.10.2 Insultes

Toutes les insultes en lien avec ESL seront punies. Cela s'applique principalement aux insultes lors d'un match, mais aussi sur le site Web ESL (forums, commentaires de match, livres joueur, assistance et contestation, etc.). Les enquêtes sur les programmes de gestion des informations, les e-mails ou autres moyens de communication seront sanctionnées si elles peuvent être liées à ESL et si les preuves sont claires.

Les cas d'abus particulièrement sévères avec des déclarations radicales ou la menace de violence physique peuvent entraîner des sanctions significatives, y compris l'exclusion ou la disqualification du joueur.

La sanction infligée au joueur sera fonction de la nature et de la gravité de l'insulte.

10.10.3 Spam

L'envoi excessif de messages injurieux, harcelants ou offensants est considéré comme du spam par ESL.

Le spam sur le site Web (forums, commentaires de match, livres joueur, tickets d'assistance et de contestation, etc.) sera sanctionné en fonction de la nature et de la gravité de l'offense.

10.10.4 Spam en jeu

Trois (3) points de sanction mineurs seront attribués si la fonction de chat dans le jeu est abusive avec l'objectif de nuire à l'adversaire, ou d'interrompre le flux du jeu. Toutes les fonctions de chat sont là pour communiquer efficacement avec l'adversaire et les administrateurs de match.

10.10.5 Dégâts ou saccage

Les participants prenant des mesures qui pourraient entraîner ou entraînent des dégâts sur les pièces, meubles, équipements ou objets similaires. L'amende sera basée sur le coût de restauration à l'état initial, les efforts pour résoudre le problème et les dégâts à la réputation sur des tiers/du public.

10.11 Comportement antisportif

Pour un jeu ordonné et agréable, il est essentiel que tous les joueurs aient un comportement fair-play. Les plus importantes et les plus fréquentes offenses sont listées ci-dessous. Cependant, l'administration peut attribuer des sanctions pour des types de comportement antisportif non explicitement listés.

10.11.1 Trucage des résultats de match

Si un joueur est surpris à entrer de faux résultats sur la page de match, ou tente d'une autre façon de falsifier le résultat d'un match, comme la falsification des supports de match, le joueur se verra infliger jusqu'à quatre (4) points de sanction mineure. (Les supports de match correspondent à tous les téléchargements, y compris mais sans s'y limiter : captures d'écran, démos, modèles, etc.)

10.11.2 Fraudeur

Tout joueur impliqué dans la falsification ou la tromperie d'un joueur sera exclu pour un minimum de 3 matchs et un (1) point de pénalité majeure sera également attribué par incident.

10.11.3 Administrateurs ou joueurs trompeurs

Toute tentative de tromper les joueurs adverses, les administrateurs ou toute autre personne liée à ESL peut être pénalisée d'un (1) à quatre (4) points de sanction mineurs.

11 Conditions de conformité du service

11.1 ESL

En s'inscrivant et en participant, tous les joueurs acceptent les Conditions d'utilisation d'ESL et la politique de confidentialité d'ESL.

11.2 Supercell

En s'inscrivant et en participant, tous les joueurs acceptent les Conditions d'utilisation de Supercell, les règles du tournoi de Supercell et confirment que leur compte est en règle.

12 Avis de droits d'auteur

Tous les contenus apparaissant dans ce document sont la propriété d'ESL Gaming GmbH ou sont utilisés avec l'autorisation du propriétaire. La distribution, la duplication, l'altération ou toute autre utilisation du matériel contenue dans le présent document, y compris sans toutefois s'y limiter, toute image, dessin, texte, photo ou photographie, peut constituer une violation des lois de droits d'auteur et de la marque et peut être poursuivie en vertu du droit pénal et/ou civil.

Aucune partie du contenu du présent document ne peut être reproduite sous quelque forme ou par tout moyen ni stockée dans une base de données ou un système de récupération, sauf pour une utilisation personnelle, sans les autorisations écrites d'ESL Gaming GmbH.

Tout le contenu dans ce document est exact. ESL Gaming GmbH décline toute responsabilité pour toute erreur ou omission. Nous nous réservons le droit de modifier le contenu et les fichiers sur notre site Web (y compris, mais sans s'y limiter, eslgaming.com, intelxtrememasters.com, esl-one.com et tous les sous-domaines) à tout moment sans préavis ou notification.