Regelwerk des Sparkassen eSPORT-Cups (1vs1)

Veranstalter des Sparkassen eSport-Cups ist die im Anmeldeformular genannte Sparkasse.

Der Sparkassen eSport-Cup ist eine von der Deutscher Sparkassenverlag GmbH (Am Wallgraben 115, 70565 Stuttgart) konzipierte Veranstaltung. Zur Durchführung der Veranstaltung hat die Deutscher Sparkassen Verlag GmbH die eSport Event GmbH (Industriestrasse Althau 1, CH-5303 Würenlingen) beauftragt.

Der Sparkassen eSport-Cup ist eine Videospiel-Veranstaltung, bei dem die Teams das Spiel „EA SPORTS™ FC 24“ auf der Konsole Sony Playstation 5, Microsoft Xbox Series X oder PC in einem auf Geschicklichkeit basierenden Format gegeneinander spielen (nachfolgend "Veranstaltung").

Das Mindestalter für die Teilnahme an der Veranstaltung ist im Anmeldeformular angegeben. Teilnahmeberechtigt sind Spieler, die ihren amtlich gemeldeten Wohnsitz im Geschäftsgebiet der veranstaltenden Sparkasse haben oder von der Sparkasse ausgewählt wurden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Allgemeine Regeln

Spieler haben die Möglichkeit, sich für die Teilnahme an der jeweiligen Veranstaltung online über ein Google-Anmeldeformular anzumelden. Mit dem Absenden des Formulars erklärt sich der Teilnehmer damit einverstanden, diese Teilnahmebedingungen gelesen und akzeptiert zu haben. Eine mehrfache Anmeldung eines Spielers ist dabei nicht zulässig.

- Spielplan
  Der Spielplan wird pünktlich zum Turnierbeginn auf der Website https://sparkasse.esport-event.de/ angezeigt. Hier könnt ihr dann die K.O.-Spiele einsehen und eure Gegner anschließend einladen.
- KO-Phase
  Diese Spiele werden im Best of 1-Modus gespielt. Hierbei gibt es keine Auswärtstor-Regel und sollte es nach 90 Minuten unentschieden stehen, so wird ein zweites Spiel gestartet. Hierbei entscheidet dann die Regeln nach „Golden Goal“ und derjenige Spieler der als erstes ein Tor erzielt, gewinnt das Spiel.
- Konsole
  Die Spiele beim Turnier dürfen auf der Sony Playstation 5, Microsoft Xbox Series X oder PC gespielt werden. Falls unterschiedliche Konsolen im Turnierformat aufeinandertreffen, so ist die Angabe der EA-ID zum Spielen nötig.
- Falschangaben bei der Anmeldung
  Bei Falschangaben in der Anmeldung, bspw. durch die Angabe eines falschen Wohnorts oder Namens, wird der Teilnehmer unverzüglich von dem Turnier und allen weiteren Turnieren des Sparkassen eSport Cups ausgeschlossen.
- Ausschluss von der Teilnahme
  Wir behalten uns vor, Teilnehmer aus wichtigem Grund von der Teilnahme auszuschließen sowie Preise zurückzufordern, insbesondere wenn der berechtigte Verdacht oder Nachweis von Falschangaben, Manipulation, Verstoß gegen diese Teilnahmebedingungen oder sonstigen unerlaubten Handlungen vorliegt.

Freibleibende sowie vor Veranstaltungsbeginn freiwerdende Startplätze können kurzfristig auch nach Anmeldeschluss freigeschaltet werden.

Erfüllen Spieler nicht die Voraussetzungen zur Teilnahme und wird dies dem Deutscher Sparkassenverlag vor, während oder nach der Veranstaltung bekannt, behält sich der Deutscher Sparkassenverlag das Recht vor, entsprechende Spieler von der Veranstaltung auszuschließen. Ein Ausschluss kann dabei im Vorfeld, am Veranstaltungstag selbst sowie nachträglich durch Erklärung vom Deutscher Sparkassenverlag gegenüber dem betreffenden Team erfolgen.

Der deutscher Sparkassenverlag behält sich darüber hinaus das Recht vor, Spieler vor Ort während der Veranstaltung auszuschließen, sofern sie gegen die Spielregeln verstoßen, insbesondere durch Betrug, Cheating oder andere Möglichkeiten, die Spielergebnisse zu manipulieren.

2. Spielablauf-Regeln

Spieleinstellungen

- Spielmodus: Online-Freundschaftsspiel
- Halbzeitdauer: 6 Minuten
- Mannschaftstyp: 95 GES
- Freie Team Wahl
- Taktiken und Standardsituationen sind erlaubt.
- Es muss mit den verfügbaren Ingame-Formationen gespielt werden.

Übermittlung der Ergebnisse

- Die Spielergebnisse sind im zur Verfügung gestellten Discord-Channel zu melden. Als Beweislage gilt hier ein Foto, welches mit dem Handy vom Sieger des Spiels in den „Ergebnisse“-Kanal gepostet werden muss. Das Foto muss klar und deutlich die PSN-IDs der Spieler aufweisen sowie für den Admin erkennbar sein.

  Beispiel-Screenshot/Foto:

Keine *Anwesenheit* eines Spielers

- Beide Spieler sind bemüht, sich eine Freundschaftsanfrage im PSN und anschließend eine Spieleinladung zu schicken. Sollte sich hierbei ein Team nicht innerhalb von 20 Minuten bei seinem Gegner melden, bekommt das anwesende Team einen 3:0-Sieg zugesprochen.
- Unnötige Pausen oder Verzögerungen sind zu unterlassen.
- Bei Problemen gilt hier, im Discord-Channel einen Admin hinzuzuziehen.

Keine *Verbindung* zwischen zwei Spielern

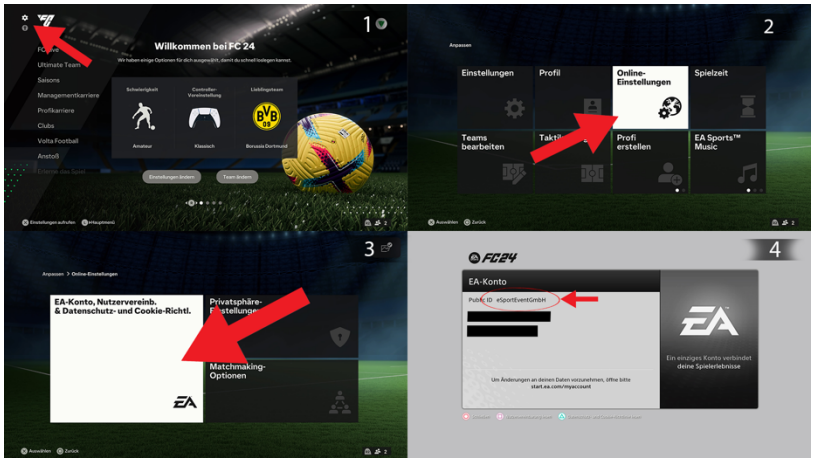
- Sollten zwei Spieler keine Verbindung über das PSN-Netzwerk zu Stande bekommen, so sind folgende Schritte zu befolgen: Neustart der Konsole, Neustart des Routers und anschließender neuer Spieleinladung.
- Die Nutzung eines Handy-Hotspots ist nicht gestattet und ebenso wird empfohlen die Ports des Routers freizuschalten.

- Sollte weiterhin keine Verbindung zu Stande kommen so wird versucht mit beide Spielern eine Spielpartie mit einem Admin aufzubauen. Sollte sich hierbei herausstellen, dass ein Team sich nicht verbinden kann, so wird dieses Team eine Niederlage kassieren.
- Sollten beide Spieler keine Verbindung zu einer Spielpartie mit einem Admin aufbauen können so entscheidet der Münzwurf eines Admins. Das gleiche gilt hier, wenn beide Spieler sich mit dem Admin verbinden können.

Crossplay

- Um das gemeinsame spielen über Crossplay zu ermöglichen, brauchen wir von jedem Teilnehmer die EA-ID. Über diese werden im Verlauf des Turniers die Freundschaftsanfragen und Spieleinladungen getätigt. Die EA-ID findest du unter Hauptmenü > Anpassen > Online-Einstellungen > EA-Konto, Nutzervereinbarungen & Datenschutz- und Cookie-Richtlinien.

  Beispiel-Screenshot/Foto:



Spielabbruch

- Sollte bei einem Spiel ein Verbindungsfehler zu Stande kommen ist wie folgt vorzugehen:
- Bei einem Verbindungsfehler ist das Spiel mit der restlichen Spielzeit neu zu starten und hierbei darf man auch die Aufstellungen erneut anpassen.
- Der Spielverlauf ist komplett wiederherzustellen. Somit müssen alle Tore wieder durch Eigentore hergestellt werden und auch Rote Karten müssen durch absichtliches Foulspielen wiederhergestellt werden.
- Die vergangene Spielzeit des alten Spiels wird durch das Abwarten der Spielzeit wiederhergestellt und es wird dann bis zum Abpfiff der 1. Oder 2. Halbzeit zu Ende gespielt. Beispiel Abbruch in der 70. Minute: Es wird ein neues Spiel gestartet und hierbei bis zur 25. Minute abgewartet und dann bis zur 1. Halbzeit gespielt. Danach ist das Spiel beendet.
- Bei jedem Spielabbruch ist es die Pflicht der Spieler einen Screenshot zu machen oder mit der SHARE-Funktion der Playstation die Situation aufzunehmen. Sollte hier keiner der Spieler entscheidungsträchtige Fotos liefern können, so entscheidet im Notfall auch das Los. Wir empfehlen hier immer das Handy für Beweisfotos bereit zu haben oder sogar, das komplette Spiel mit dem Handy abzufilmen bevor es startet.

Regeländerungen

Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk bei Bedarf zu andern, oder zu erweitern. Kurzfristige Änderungen werden den Teilnehmern in der Regel mitgeteilt.
Glücksspiele, einschließlich Wetten auf den Ausgang der Spiele, sind verboten.

3. Bildnisse, Film- und Fotoaufnahmen

Mit Absendung der Anmeldung zur Veranstaltung willigt der Teilnehmer ausdrücklich und grundsätzlich unwiderruflich ein – insbesondere i. S. d. § 22 KunstUrhG, dass Einzel- und Gruppenaufnahmen des Teilnehmers als Film- und Fotoaufnahmen durch Deutscher Sparkassenverlag sowie die mit dem Deutscher Sparkassenverlag verbundenen Unternehmen und Partner sowie Sponsoren der Veranstaltung gefertigt sowie im Rahmen der Veranstaltung durch den Teilnehmer bereitgestellte Film- und Fotoaufnahmen genutzt und im Zusammenhang mit der Kommunikation über die Veranstaltung oder zukünftige derartige und ähnliche Veranstaltungen in den offiziellen Digital-, Tele- und Printmedien (z.B. Website, Social Media) des Deutscher Sparkassenverlag sowie mit deren verbundenen Unternehmen und deren Sponsoring-Partnern ohne Namenszuordnung in angemessenem Umfang honorarfrei verwendet und insbesondere veröffentlicht werden dürfen. § 23 Abs. 2 KunstUrhG sowie die gesonderten Regelungen des Datenschutzes bleiben hiervon unberührt.

Zudem tritt der Teilnehmer an den Deutschen Sparkassenverlag unwiderruflich sämtliche, ihm ggf. zustehende, Rechte an den durch sein spielerisches Wirken im Spiel generierten Audio- und audiovisuellen Inhalten ab. Der Teilnehmer erklärt sich insoweit mit Absendung seiner Anmeldung unwiderruflich damit einverstanden, dass der Deutsche Sparkassenverlag diese vorgenannten, originär dem Teilnehmer zustehenden Rechte vorbehaltlich möglicher Rechter Dritter in zeitlicher, sachlicher wie örtlicher Hinsicht vollumfänglich nutzen sowie mit dem Deutscher Sparkassenverlag verbunden Unternehmen und Dritten mittels Sublizenz für eine vorgenannte Nutzung zur Verfügung stellen kann.

Alle Teilnehmer der Veranstaltung willigen unwiderruflich und für alle gegenwärtigen und zukünftigen Medien in die unentgeltliche Verwendung ihres Bildes und ihrer Stimme für Fotografien, Live-Übertragungen, Sendungen und/oder Aufzeichnungen von Bild und/oder Ton, die vom Sparkassen Finanzportal oder deren Beauftragten in Zusammenhang mit Teilnahme an der Veranstaltung erstellt werden.

4. Haftung

Der Deutsche Sparkassenverlag haftet gegenüber den Teilnehmern unbeschränkt nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit. Für einfache Fahrlässigkeit haftet der Deutsche Sparkassenverlag – außer im Falle der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit – lediglich, sofern wesentliche Pflichten (Kardinalpflichten) verletzt werden. Die Haftung ist begrenzt auf den typischen und vorhersehbaren Schaden. Die Haftung für mittelbare und unvorhersehbare Schäden, Produktions- und Nutzungsausfall, entgangenen Gewinn, ausgebliebene Einsparungen und Vermögensschäden wegen Ansprüchen Dritter, ist im Falle einfacher Fahrlässigkeit – außer im Falle der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit – ausgeschlossen. Eine weitergehende Haftung ist – ohne Rücksicht auf die Rechtsnatur des geltend gemachten Anspruchs – ausgeschlossen. Vorstehende Haftungsbeschränkungen bzw. -ausschlüsse gelten je doch nicht für eine gesetzlich zwingend vorgeschriebene verschuldensunabhängige oder die Haftung aus einer verschuldens- unabhängigen Garantie. Soweit die Haftung Vorgenanntem ausgeschlossen oder beschränkt ist, gilt dies auch für die persönliche Haftung der Angestellten, Arbeitnehmer, Vertreter, Organe und Erfüllungsgehilfen des Deutschen Sparkassenverlag sowie mit diesem verbundenen Unternehmen.

5. Salvatorische Klausel

Sollten vereinzelte Bestimmungen dieser Teilnahmebedingungen unwirksam sein, dann berührt diese Unwirksamkeit die Wirksamkeit der Teilnahmebedingungen im Übrigen nicht. Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.