Regelwerk des Sparkassen eSport-Cup

Veranstalter des Sparkassen eSport-Cups sind diejenigen Sparkassen, die das Event in Ihrer jeweiligen Räumlichkeit durchführen und veranstalten.

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

Der Sparkassen eSport-Cup ist eine Videospiel-Veranstaltung, bei dem die Spieler das Spiel „EA SPORTS™ FC 27“ auf der Konsole Sony Playstation 5 in einem auf Geschicklichkeit basierenden Format gegeneinander spielen (nachfolgend "Veranstaltung").

„EA SPORTS™ FC 27“ ist in Deutschland gemäß USK ab 12 Jahren freigegeben. Teilnahmeberechtigt sind Spieler, die ihren amtlich gemeldeten Wohnsitz in der Region der jeweiligen Sparkasse haben und/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 das Anmeldeformular der Sparkassen eSport-Cup-Webseite anzumelden. Um sich erfolgreich anzumelden, ist die Angabe des Namens, der Adresse, einer Handynummer und einer E-Mail-Adresse notwendig. Mit dem Absenden des Formulars erklärt sich der Teilnehmer damit einverstanden, diese Teilnahmebedingungen gelesen und akzeptiert zu haben. Die personenbezogenen Daten, die im Anmeldeformular erhoben werden, werden lediglich zur Vergabe der Startplätze und zum Kontaktieren der Teilnehmer über einen Startplatz durch die eSport Event GmbH genutzt. Die Daten werden nicht an Dritte weitergegeben und kurz nach der Veranstaltung gelöscht.

- Freibleibende sowie vor Veranstaltungsbeginn freiwerdende Startplätze können vor Ort noch kurzfristig vergeben werden. Falls hier ein Teilnehmer am Veranstaltungstag selbst nicht anwesend ist, so wird der Platz per Zufall mit einem Teilnehmer auf der Warteliste vor Ort aufgefüllt. Die ggf. noch zur Verfügung stehenden Plätze werden bei einer überzähligen Bewerberzahl auf der Warteliste mittels Losverfahren unter allen Bewerbern vergeben. Die Warteliste liegt am Veranstaltungstag bei der Akkreditierung aus.

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

- Der Veranstalter 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.

- Die Veranstaltung wird auf der Playstation 5 gespielt. Den Spielern stehen dabei PlayStation 5 Controller zur Verfügung, die von der eSport Event GmbH gestellt werden. Die Verwendung eigener Controller ist nicht gestattet. Ebenso ist es nicht gestattet, die Nummerierung und damit Spielerfarbe der Controller vor Ort zu ändern.

2. Spielablauf-Regeln

- *Gruppenphase*
  - In der Gruppenphase endet ein Spiel nach 90 "Ingame"-Minuten (die Echtzeit ist entsprechend den vorliegenden Teilnahmebedingungen abweichend). Ein Sieg gibt dem Gewinner drei Punkte, ein Unentschieden beiden Spielern einen Punkt.
  - Die beiden besten Spielerteams einer Gruppe qualifizieren sich für die KO-Phase.
  - Bei Punktgleichheit von zwei Spielerteams entscheidet die Tor-Differenz. Sollte diese gleich sein, so zählt die Anzahl der geschossenen Tore. Ist diese ebenfalls gleich, entscheidet der direkte Vergleich. Kann auch hier keine Entscheidung gefällt werden, wird ein Entscheidungsspiel mit der Golden Goal Regel angesetzt.
  - Bei Punktgleichheit von drei Spielerteams werden die Ergebnisse gegen das vierte Spielerteam der Gruppe aus der Berechnung genommen. Anschließend wird auf Basis der Ergebnisse dieser drei Spielerteams eine Rangfolge in der Gruppe festgelegt, bei der die Tordifferenz entscheidet. Sollte dies gleich sein, so zählt die Anzahl der geschossenen Tore. Ist diese ebenfalls gleich, entscheidet der direkte Vergleich. Kann auch hier keine Entscheidung gefällt werden, entscheidet das Los.
  - Bei Punktgleichheit von vier Spielerteams entscheidet die Tordifferenz. Ist diese gleich, entscheiden die geschossenen Tore. Sollten hier zwei Spielerteams gleich sein, wird ein Entscheidungsspiel mit der Golden Goal Regel angesetzt.

- KO-*Phase*
  - Bei allen Spielen der Finalrunde werden bei Unentschieden nach der regulären Spielzeit eine Verlängerung und, wenn benötigt, ein anschließendes Elfmeterschießen gespielt.

3. Weitere Spielregeln

- *Spieleinstellungen*
  - Schwierigkeitsgrad: Legende
  - Halbzeitdauer: 6 Minuten
  - Mannschaften: Freie Teamwahl
  - Mannschaftstyp: 95 GES
  - Verletzungen: aus
  - Abseits: ein
  - Zeit-Ergebnisanzeige: Standard
  - Kamera: Standardeinstellung Übertragung-Tele, aber Absprache der Spieler vor dem Spiel möglich
  - Controller-Einstellungen sind abhängig vom Spieler, außer Tactical Defending, welches per Standard eingestellt sein muss.
  - Taktiken und Standardsituationen sind erlaubt.
  - Individuelle Formationen sind erlaubt.

- *Spielunterbrechungen*
  - Sollte ein Spieler ein Spiel mutwillig ohne Grund unterbrechen, wird der entsprechende Spieler unverzüglich disqualifiziert.
  - Sollte ein Spiel durch äußere Umstände unterbrochen werden (z. B. durch einen Systemfehler oder einen Stromausfall), wird wie folgt verfahren:
  - Unterbrechung in der ersten Halbzeit: Ein neues Spiel wird gestartet und die vorherige Tordifferenz manuell wiederhergestellt. Anschließend wird die Partie bis mindestens Ende der zweiten Hälfte gespielt.
  - Unterbrechung in der zweiten Halbzeit oder Verlängerung: Ein neues Spiel wird gestartet und die vorherige Tordifferenz wiederhergestellt. Zunächst wird dann eine Halbzeit gespielt. Sollte das Spiel unentschieden stehen, werden die zweite Halbzeit und eine eventuelle Verlängerung und das Elfmeterschießen gespielt.
  - Ungeachtet dessen kann ein Spieler das Spiel unterbrechen, um seine Strategie und/oder Aufstellung zu ändern. Eine Spielunterbrechung darf nur gemacht werden, sobald sich der Ball im Aus befindet und somit kein Spieler einen Nachteil durch die Spielunterbrechung hat.

- *Allgemeine Regeln*
    - Falls ein Controller defekt ist, hat ein Spieler das Spiel unverzüglich mit „Pause“ zu unterbrechen und den Schiedsrichter zu informieren. Der Schiedsrichter überprüft den Status des Controllers, bevor er eine Entscheidung trifft. Spielt ein Spieler trotz Defekts des Controllers weiter, hat das Ergebnis Gültigkeit.
    - Unnötige Pausen oder Verzögerungen sind zu unterlassen.
    - Handlungen, durch die die Sicht des gegnerischen Spielers aufs Feld oder dessen Fähigkeit, kontrollierte Spieler auszuwählen, gestört wird, sind verboten.
    - Spieler, die nicht zur festgelegten Startzeit eines Spiels anwesend sind, werden disqualifiziert und ihrem Gegner wird ein 3:0-Sieg zugesprochen. Den Spielern wird empfohlen, sich 5 Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn im jeweiligen Spielbereich einzufinden.
    - Den Spielern wird ihre Station zugewiesen. Sie nehmen das Setup des Spiels vor und beginnen unverzüglich mit dem Spiel. Jeder Spieler hat zwei Minuten, um die Steuerung, die Mannschaftsaufstellung und die Einstellungen in Übereinstimmung mit den unter „Spielablauf- Vorschriften“ genannten Vorschriften zu konfigurieren. Benutzerdefinierte Programme oder Sonstiges, das im Pause-Menü während des Spiels nicht vorhanden ist, dürfen nicht verwendet werden.
    - Die Spieler sind dafür verantwortlich, das Spielgeschehen sowie die einzelnen Spielsituationen zu verfolgen, damit diese im Falle einer Unterbrechung wiederhergestellt werden können. Die Schiedsrichter überwachen das Spielgeschehen und die Spielsituationen so weit wie möglich, damit diese im Falle einer Unterbrechung wiederhergestellt werden kann.
    - Die Spieler melden am Ende des Spiels das Ergebnis bei der Veranstaltungsleitung. Falls es hier zu einer Unstimmigkeit kommen sollte, so können die letzten 15 Minuten auf der Konsole über die SHARE Funktion nachverfolgt werden.

- *Schiedsrichter*
    - Die Spiele werden vor Ort durch die Mitarbeiter der eSport Event GmbH verfolgt und geleitet.
    - Die Mitarbeiter tragen spezielle Erkennungsmarken.
    - Die Entscheidungen der Mitarbeiter sind bindend.

- *Drogen und Alkohol*
    - Spieler dürfen während der Teilnahme nicht unter dem Einfluss von Drogen oder Alkohol stehen.
    - Rauchen ist außerhalb der dafür bezeichneten Bereiche verboten.
    - Jeder Spieler, der die oben genannten Bedingungen missachtet, kann sanktioniert werden.

- *Verhaltensregeln*
    - Die Spieler haben sich stets angemessen zu verhalten und Zuschauern, Medienvertretern und anderen Spielern gegenüber höflich und freundlich aufzutreten.
    - Die Spieler haben auf vulgäre oder beleidigende Ausdrücke zu verzichten.
    - Ausfallendes Verhalten, einschließlich Belästigungen und Bedrohungen, ist verboten.
    - Körperliche Misshandlungen, Handgreiflichkeiten sowie bedrohliche Handlungen oder Ausdrücke, die sich gegen Spieler, Zuschauer, Offizielle oder andere Personen richten, sind verboten.
    - Die missbräuchliche Verwendung von Game-Stations, Controllern oder anderen Geräten ist verboten.
    - Handlungen, die in ein Spiel eingreifen, einschließlich u.a. der mutwilligen Zerstörung einer Game-Station, der Manipulation der Stromversorgung und des Missbrauchs von Pausen während des Spiels, sind verboten.
    - Glücksspiele, einschließlich Wetten auf den Ausgang der Spiele, sind verboten.

4. Bildnisse, Film- und Fotoaufnahmen

Im Rahmen der Veranstaltung können Foto-, Film- und Tonaufnahmen der Teilnehmenden entstehen. Die Nutzung dieser Aufnahmen erfolgt ausschließlich auf Grundlage einer gesonderten, freiwilligen Einwilligung, die im Anmeldeformular einzeln für folgende drei Zwecke erteilt werden kann: (1) Einzel- und Gruppenaufnahmen als Film- und Fotoaufnahmen, (2) Nutzungsrechte an Audio- und audiovisuellen Inhalten aus dem Spiel sowie (3) Bild und Stimme bei Live-Übertragungen für Vor-Ort-Teilnehmende. Jede dieser Einwilligungen ist freiwillig, keine Voraussetzung für die Teilnahme und kann jederzeit mit Wirkung für die Zukunft widerrufen werden.
Empfänger der jeweiligen Aufnahmen können der Veranstalter, die S-Communication Services GmbH und die eSport Event GmbH sowie mit diesen verbundene Unternehmen sein. Die Nutzung erfolgt ausschließlich im Zusammenhang mit der Kommunikation über die Veranstaltung oder künftige, ähnliche Veranstaltungen in den offiziellen Digital-, Tele- und Printmedien des Veranstalters (z. B. Website, Social Media), grundsätzlich ohne Namenszuordnung.

Weitere Informationen zu den einzelnen Einwilligungen sowie zu den Rechten der betroffenen Person (u. a. Auskunft, Berichtigung, Löschung, Widerspruch, Widerruf) finden sich im Anmeldeformular sowie in der Datenschutzerklärung des Veranstalters.

5. Haftung

Der Veranstalter haftet gegenüber den Teilnehmern unbeschränkt nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit. Für einfache Fahrlässigkeit haftet der Veranstalter – 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 Veranstalters sowie mit diesem verbundenen Unternehmen.

6. 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.