



## Spielregeln des Werder eSPORTS – FIFA 19 Cup (Offline)

Der Werder eSPORTS – FIFA 19 Cup ist eine Veranstaltung der SV Werder Bremen GmbH & Co KG aA (Franz-Böhmert-Str. 1c - 28205 Bremen), nachfolgend „Werder eSPORTS“.

Der Werder eSPORTS – FIFA 19 Cup ist ein Videospiele-Turnier, bei dem die Spieler das Spiel „EA SPORTS™ FIFA 19™“ auf der Konsole Sony Playstation 4 in einem auf Geschicklichkeit basierenden Format gegeneinander spielen (nachfolgend "Veranstaltung"). Die Finalisten der Turniere qualifizieren sich für das Finalturnier im Bremer Weser-Stadion am 15. Juni 2019 und sind gehalten, ihre Teilnahme sicherzustellen. Sollten die Finalisten aus einem Grund gehindert sein, an dem Finalturnier teilzunehmen, haben sie dies Werder eSPORTS unverzüglich nach Bekanntwerden anzuzeigen. In diesem Fall erlischt mit der Anzeige das Recht auf Teilnahme am Finalturnier. Sollte der Finalist sich am Durchführungstag zur Eröffnung des Finalturniers nicht rechtzeitig zum ihm mitgeteilten Termin einfinden, erlischt gleichfalls sein Startrecht. In vorgenannten Fällen ist Werder eSPORTS berechtigt, selbst einen Nachrücker anhand der Resultate der Qualifikationsturniere zu bestimmen.

Das Mindestalter für die Teilnahme an der Veranstaltung beträgt 12 Jahre. Teilnahmeberechtigt sind Spieler, die ihren amtlich gemeldeten Wohnsitz in Deutschland Österreich oder der Schweiz haben. Von der Teilnahme an der Veranstaltung ausgeschlossen sind Personen, die bereits einen Vertrag mit einem professionellen E-Sports-Club oder einer entsprechenden Agentur besitzen.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

### 1. LIVE-QUALIFIKATIONSTURNIER – SPIELREGELN

Allgemeine Regeln:

- Spieler haben die Möglichkeit, sich für die Teilnahme an der Veranstaltung online auf <https://werder.esport-event.de> 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. Eine mehrfache Anmeldung eines Spielers ist dabei nicht zulässig. Sobald die maximale Teilnehmerzahl erreicht ist sind keine weiteren Anmeldungen mehr online möglich. Die übermittelten Daten werden ausschließlich zur Vorbereitung, Organisation, Durchführung und Abwicklung der Veranstaltung verwendet und mit einer Haltefrist von sechs Monaten nach dem Veranstaltungsende gelöscht.
- Freibleibende sowie vor Veranstaltungsbeginn freiwerdende Startplätze können vor Ort noch kurzfristig vergeben werden. Falls hier ein Teilnehmer am Turniertag 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 Turniertag bei der Akkreditierung aus.
- Erfüllen Spieler nicht die Voraussetzungen zur Teilnahme und wird dies Werder eSPORTS vor, während oder nach der Veranstaltung bekannt, behält sich Werder eSPORTS das Recht vor, entsprechende Spieler von der Veranstaltung sowie ggf. dem Finalturnier auszuschließen. Ein Ausschluss kann dabei im Vorfeld, am Veranstaltungstag selbst sowie nachträglich durch



Erklärung von Werder eSPORTS gegenüber dem betreffenden Spieler erfolgen.

- Werder eSPORTS behält sich darüber hinaus das Recht vor, Spieler vor Ort während des Turniers auszuschließen, sofern sie gegen die Spielregeln verstoßen, insbesondere durch Betrug, Cheating oder andere Möglichkeiten, die Spielergebnisse zu manipulieren.
- Die Veranstaltung wird auf Playstation 4 gespielt. Den Spielern stehen dabei PlayStation 4 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.
- Die jeweiligen Finalteilnehmer (insgesamt 8 Spieler pro Scouting Turnier) der Veranstaltung qualifizieren sich für das Finalturnier.

Spezielle Spielablauf-Regeln Live-Qualifikationsturniere:

- Die Spieler müssen bei der Veranstaltung mit dem SV Werder Bremen im 85er Modus (sämtliche Spieler des Teams eines Teilnehmers weisen in der Gesamtwertung jedes einzelnen Spielers im jeweiligen Spiel einen Gesamtwert von 85 auf) spielen.
- 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 Spieler einer Gruppe qualifizieren sich für die KO-Phase.
  - Bei Punktgleichheit von zwei Spielern 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 Spielern werden die Ergebnisse gegen den vierten Spieler der Gruppe aus der Berechnung genommen. Anschließend wird auf Basis der Ergebnisse dieser drei Spieler 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 Spielern entscheidet die Tordifferenz. Ist diese gleich, entscheiden die geschossenen Tore. Sollten hier zwei Spieler 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.

## **2. WEITERE SPIELREGELN FÜR DIE LIVE-QUALIFIKATIONSTURNIERE**

Im Folgenden die Spielregeln für die Veranstaltung von Werder eSPORTS & deren Partner:

- Spieleinstellungen
  - Schwierigkeitsgrad: Legende



- Halbzeitdauer: 6 Minuten
- Mannschaftstyp: 85 GES
- Verletzungen: aus
- Abseits: ein
- Zeit-Ergebnisanzeige: Standard
- Kamera: Standardeinstellung Übertragung-Tele, aber Absprache der Spieler vor dem Spiel möglich
- Controller-Einstellungen abhängig vom Spieler, außer Tactical Defending, welches per Standard eingestellt sein muss.
- Taktiken und Standardsituationen sind erlaubt.
- Individuelle Formationen sind erlaubt.
- Beide Spieler müssen den "SV Werder Bremen" als Team auswählen. Andere Teams sind nicht gestattet.
  
- 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 Turnierleitung. 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.
- Kleidervorschriften
  - Die Spieler müssen sich den Umständen und dem Austragungsort angemessen kleiden. Dies gilt auch für die Preisverleihung, bei der der Gewinner ein von Werder eSPORTS gestelltes Oberteil zu tragen hat.
  - Den Spielern ist es untersagt, Artikel **werbender, religiöser** oder **politischer** Art zu tragen oder mit sich zu führen. Dies gilt auch für Artikel, die nach Meinung von Werder eSPORTS ein ungünstiges Licht auf den Werder eSPORTS – FIFA 19 Cup werfen. Den Spielern ist es ebenfalls untersagt jegliche Werbeaktivitäten in Verbindung mit dem Werder eSPORTS – FIFA 19 Cup durchzuführen, es sei denn, diese werden von Werder eSPORTS schriftlich erlaubt.
  - Die Spieler dürfen keine Fanartikel (Trikots, Schals etc.) von einem anderen Fußball-Verein tragen. Fanartikel des SV Werder Bremen sind gern gesehen und ausdrücklich gewünscht.
- 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, Turnier- und Ligafunktionären 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 Turniergeräten 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.

#### 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 Werder eSports sowie die mit dem SV Werder Bremen 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 SV Werder Bremen 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 SV Werder Bremen 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 SV Werder Bremen diese vorgenannten, originär dem Teilnehmer zustehenden Rechte vorbehaltlich möglicher Rechte Dritter in zeitlicher, sachlicher wie örtlicher Hinsicht vollumfänglich nutzen sowie mit dem SV Werder Bremen verbundenen Unternehmen und Dritten mittels Sublizenz für eine vorgenannte Nutzung zur Verfügung stellen kann.

Alle Teilnehmer der Veranstaltung vor Ort 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 SV Werder Bremen oder deren Beauftragten in Zusammenhang mit Teilnahme an der Veranstaltung erstellt werden.

#### Haftung

SV Werder Bremen haftet gegenüber den Teilnehmern unbeschränkt nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit. Für einfache Fahrlässigkeit haftet der SV Werder Bremen – 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 SV Werder Bremen sowie mit diesem verbundenen Unternehmen.

#### 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.