



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

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 26. Mai 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. ALLGEMEINE REGELN

Spieler haben die Möglichkeit, sich für die Teilnahme an einem Online-Turnier unter <https://werder.esport-event.de> anzumelden. Eine mehrfache Anmeldung eines Spielers ist dabei nicht zulässig. Sobald die maximale Teilnehmerzahl erreicht ist sind keine weiteren Anmeldungen mehr möglich.

Weitere Startplätze können noch kurzfristig freigeschaltet werden. Falls ein Spieler am Turniertag selbst nicht anwesend ist, wird ein neuer Platz per „Late-Check-In“ frei. In diesem Fall können sich dann noch neue Interessenten spontan anmelden.

- **Spielplan**  
Der Spielplan wird pünktlich zum Turnierbeginn auf der Homepage <https://werder.esport-event.de> bekannt gegeben. Hier können dann die K.O.-Spiele einsehen und eure Gegner anschließend über das PSN-Network 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.

### 2. WEITERE SPIELREGELN

- **Spieleinstellungen**
  - Spielmodus: Online-Freundschaftsspiel
  - Mannschaftstyp: 85 GES
  - Sonstiges: Es dürfen keine Leihspieler oder Trainingskarten verwendet werden.
  - Taktiken und Standardsituationen sind erlaubt.
  - Individuelle Formationen sind erlaubt.
  - Beide Spieler müssen den "SV Werder Bremen" als Team auswählen. Andere Teams sind nicht gestattet.



- 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.
  - Glücksspiele, einschließlich Wetten auf den Ausgang der Spiele, sind verboten.
- 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 beiden Spielern eine Spielpartie mit einem Admin aufzubauen. Sollte sich hierbei herausstellen, dass es Team sich nicht verbinden kann, so wird dieses Team eine Niederlage kassieren.
  - Sollten beide Teams 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.
- 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 das absichtliches Foulspielen wieder hergestellt 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 4 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 ändern, oder zu erweitern. Kurzfristige Änderungen werden den Teilnehmern in der Regel mitgeteilt.

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 verbunden 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.