

REGELWERK („PUBG MOBILE REGELBUCH“)

Vodafone 5G ESL Mobile Open (der "Wettbewerb")

Veranstalter des Turniers ist die Turtle Entertainment GmbH, Schanzenstrasse 23, 51063 Köln, Deutschland (nachfolgend, der "Veranstalter" oder "ESL").

Mit der Teilnahme an diesem Turnier akzeptierst du, dass Vodafone ausschließlich als Sponsor auftritt und in keinerlei Art und Weise in den operativen Bereich des Turniers involviert ist.

1. Allgemeines Verständnis des Regelwerks

Das folgende Regelwerk ist ein Leitfaden, der für alle Phasen des Turniers gültig ist. Die ESL behält sich das Recht vor, das Regelwerk mit oder ohne vorherige Ankündigung an die Spieler zu ändern. Die ESL ist der Entscheidungsträger für alle Fälle und Streitigkeiten, die auftreten können und nicht in diesem Regelwerk festgehalten sind.

Durch die Teilnahme am Turnier erkennt jeder Spieler an, dass er diese offiziellen Regeln gelesen hat und sich an diese und die Entscheidungen der ESL gebunden fühlt, die in allen Angelegenheiten des Turniers endgültig und bindend sind. Das Turnier unterliegt diesen offiziellen Regeln und allen anwendbaren Gesetzen und Vorschriften, einschließlich, jedoch nicht beschränkt auf die Einhaltung aller Gesetze, Vorschriften und Vorschriften im Zusammenhang mit dem Sport, der Auszahlung der oben genannten Preise, dem Jugendschutz, der Versteuerung und der Versicherung.

2. Privatsphäre

Die personenbezogenen Daten der Spieler werden für die Teilnahme an Online-Matches sowie die Organisation und die Übermittlung des Preisgeldes gesammelt, verarbeitet und gespeichert. Die persönlichen Daten des Spielers werden bis zum 31.12.2019 gemäß der internen Richtlinien oder Verfahren gespeichert, um den gesetzlichen Anforderungen zu entsprechen. Alle Spieler werden darüber informiert, dass Tencent und die ESL ihre persönlichen Daten als Datencontroller sammeln und die geltenden Datenschutzgesetze der teilnehmenden Länder einhalten.

Bei Fragen zu Deinen Rechten an Deinen persönlichen Daten wende Dich bitte an:
ESL bei <https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

Mit der Zustimmung dieser Regeln stimmst Du der möglichen Weitergabe personenbezogener Daten an Dritte, einschließlich Unternehmen der Vodafone-Gruppe, zu. Personenbezogene Daten, die an Dritte weitergegeben werden, werden gemäß entsprechender Datenschutzrichtlinien verarbeitet.

3. Anmeldung & Teilnahmeberechtigung

- Für die Qualifikation in der Region A müssen mindestens 3 Spieler eines Teams wohnhaft in einem der folgenden Länder sein: Deutschland, Großbritannien, Italien, Spanien, Albanien, Tschechien, Griechenland, Ungarn, Irland, Malta, Niederlande, Portugal, Rumänien, Türkei und Ägypten.
- Für die Qualifikation in der Region B müssen mindestens 3 Spieler eines Teams wohnhaft in Indien sein.
- Alle Spieler müssen mindestens 16 Jahre alt sein.
- Sollte ein Spieler jünger als die in seinem Land deklarierte Volljährigkeit aber älter als 16 Jahre sein, so muss ein Erziehungsberechtigter der Teilnahme des Spielers am Finale zustimmen.
- Alle Spieler müssen gültige Reisedokumente für ihre Reise zu den Finals auf der Milan Games Week in Mailand, Italien haben.
- Spieler müssen auf einem Tablet oder Smartphone spielen. Emulatoren sind nicht erlaubt.
- Die Teilnahme am Turnier ist Mitarbeitern oder Beschäftigten von ESL, Tencent oder anderen involvierten Firmen nicht gestattet. Dies schließt ehemalige Mitarbeiter mit ein, welche in den letzten 6 Monaten bei ESL, Tencent oder einer anderen involvierten Firma beschäftigt waren.

4. Teams

- Teams müssen das Roster, welches sie auf ESL Play eingetragen haben für das aktuelle Turnier nutzen. Roster können nicht während des Turniers geändert werden. Die Verantwortung für Korrektheit der Informationen obliegt den Teams und Spielern. Falsche Informationen bedeuten keine korrekte Dateneingabe bei der Punkteverteilung und somit werden 0 Punkte für das Team berechnet.
- Nach der erfolgreichen Qualifikation für eines der monatlichen Qualifier Finals können die Mitspieler des Teams nicht mehr verändert werden, es sei denn, das Team eröffnet ein Support Ticket.
- Nachdem sich ein Team für das Finale auf der Milan Games Week qualifiziert hat, wird das Team gelockt und es können keine Spielerwechsel mehr erfolgen. Sollte dennoch ein Wechsel dringend nötig sein, kann dieser nur geschehen, nachdem ein Support Ticket eröffnet und der Fall geprüft wurde.

5. Kommunikation & Support

- Alle Teilnehmer müssen die Entscheidungen und Regeln der Turnierorganisation, Admins und der Schiedsrichter befolgen. Alle Entscheidungen sind final außer in Fällen, in welchen eine Ausnahme und die Möglichkeit eines Einspruchs erläutert worden ist.

6. Spielerverhalten

Alle Spieler müssen sich während des gesamten Turniers professionell verhalten, einschließlich, aber nicht beschränkt auf die Qualifikationsturniere, Interviews und dem Endspiel. Verwarnungen und Strafen können wie folgt ausgesprochen werden:

- **Sprache:** Spielern ist es in allen Sprachen verboten obszöne Gesten, Schimpfwörter und/oder andere rassistische Kommentare im Spiel Chat, Lobby Chat oder in Live Interviews zu nutzen. Dies beinhaltet Abkürzungen und/oder undurchsichtige Referenzen. Die Liga Administration hat das Recht dies nach eigenem Ermessen zu bestrafen. Diese Regeln können auch auf Foren, E-Mails, persönliche Nachrichten und Discord Server angewandt werden.
- **Verhalten:** Von allen Personen wird erwartet, dass sie sich fair gegenüber den Mitspielern, der Liga Administration, den Medien und Fans verhalten.
- **In-Game Präsenz:** Spieler müssen die Regeln und Statuten des PUBG Content Creation Teams befolgen – Teams sind für eigenproduzierte mediale Inhalte verantwortlich, einschließlich, aber nicht beschränkt auf: Social Media Präsenz, Videos, Streams, und Interviews. Streitigkeiten und Entschädigungen – Allgemeine Streitigkeiten sind im ersten Schritt mit einem Referee via Discord zu klären, sofern sie mit dem Ligabetrieb zusammenhängen. Jegliche Art von Problemen müssen mit der aktuellen Schiedsrichter Team via Discord besprochen werden. Sollten die ordnungsgemäßen Schritte missachtet werden, kann dies dazu führen, dass dem Problem nicht nachgegangen werden kann. Zudem sind weitere Strafen möglich.
- **Illegale Substanzen und Medikamente zur Leistungssteigerung:** Teams dürfen nicht unter Einfluss oder im Besitz von illegalen Substanzen und Medikamenten zur Leistungssteigerung sein. Neben den Strafen bei Vergehen gegen die Verhaltensregeln, können Spieler bei groben Verstößen auch den örtlichen Behörden übergeben werden und/oder vom Turnier ausgeschlossen werden. Alkohol – Teammitglieder, die betrunken und/oder unter Einfluss von Alkohol während des Events stehen, können nach eigenem Ermessen durch den Turnierorganisator disqualifiziert werden.
- **Cheating:** Jede Form des Betrugs ist verboten. Sollte ein Team diese Regel verletzen, so wird dieses direkt disqualifiziert. Zudem kann der Ausschluss von zukünftigen Turnieren erfolgen.
- **Bugs:** Jede absichtliche Verwendung von Fehlern im Spiel kann zur unverzüglichen Disqualifikation und Ausschluss aus dem Turnier führen. Bugs und Exploits werden nach Ermessen von Tencent und ESL definiert.
- **Absprachen und Spielmanipulationen:** Spielern ist es nicht erlaubt den Ausgang eines Spiels in jeglicher Art zu ändern. Sollte die Turnierorganisation den Spieler der Absprache überführen, dann wird das Team mit sofortiger Wirkung disqualifiziert und vom Turnier ausgeschlossen. Spieler müssen zu jeder Zeit ihre bestmögliche Leistung abrufen.

- **Glücksspiel:** Jeder Person, welche mit Vodafone, Tencent oder der ESL in Verbindung steht, ist es untersagt, Einsätze/Wetten für Spiele oder Aktionen, in Matches und außerhalb von PlayerUnknown's Battlegrounds, zu tätigen.

Sofern nicht anders angegeben, werden Verstöße gegen diese Verhaltensregeln geahndet, unabhängig davon, ob sie vorsätzlich begangen wurden oder nicht. Der Versuch Verstöße zu begehen wird ebenfalls bestraft.

7. Disqualifikation

Die ESL behält sich das Recht vor, Spieler und Teams zu disqualifizieren. Jedes Team, welches einen bekannten Bug nutzt, wird automatisch eine Niederlage zugesprochen bis zu dem Punkt des ersten Auftretens. Sollte ein Team ein zweites Mal einen bekannten Bug nutzen und Absicht kann unterstellt werden, dann wird das Team sofort disqualifiziert und von allen weiteren Turnieren ausgeschlossen.

8. Spielregeln

- Ein Spiel kann nur mit dem Einverständnis des Schiedsrichters neu gespielt werden.
- Jegliche Art von Dritthersteller Software ist untersagt. Sollte ein Spieler diese Regel verletzen so wird dies genauso wie Cheating behandelt. Das Team wird disqualifiziert, es werden keine Preise ausgeschüttet und alle Involvierten Spieler werden vom weiteren Turnierverlauf ausgeschlossen.
- Jegliches Benutzen von Items, welches nicht von PUBG autorisiert worden sind und/oder Items die noch nicht announced sind, ist verboten. Sollte ein Spieler diese Regel verletzen so wird das genauso wie Cheating behandelt. Das Team wird disqualifiziert, es werden keine Preise ausgeschüttet und alle Involvierten Spieler werden vom weiteren Turnierverlauf ausgeschlossen.

9. Technische Probleme

Teams sind selbst für ihre eigenen technischen Probleme verantwortlich. Das schließt Hardware Probleme, Software Probleme und/oder Internet Probleme ein. Matches werden nicht wegen technischer Probleme verschoben. Sie müssen gespielt werden.

10. Tiebreakers

Sollte es zu einem Gleichstand nach Punkten kommen, dann wird die Rangfolge durch folgende Faktoren bestimmt: Anzahl an gewonnenen Runden, Gesamtanzahl an Frags, gefolgt von der Gesamtanzahl an Frags im letzten Match.

11. Zeitplan, Phasen

Phase 1: Wöchentliche Qualifier

- 26 wöchentliche Qualifikationsspiele (eines für jede Region pro Woche) finden zwischen Juni und August 2019 an Samstagen statt, an denen Teams Punkte sammeln
- Punkte werden wie folgt verteilt:

Platzierung	Punkte
1	150
2	110
3	95
4	85
5	75
6	65
7	60
8	55
9	50
10-12	40
13-15	35
16	30
17-18	20
19-20	10
Jeder Frag ist 5 Punkte wert.	

- Termine
 - Juni-Qualifikation: 01. Juni, 08. Juni, 15. Juni, 22. Juni, 29. Juni
 - Juli-Qualifikation: 06. Juli, 13. Juli, 20. Juli, 27. Juli
 - August Qualifikation: 3. August, 10. August, 17. August, 24. August

Phase 2: Monatsfinale

- 6 Monatsfinals (eines pro Region und Monat), bei denen die 16 besten Teams (nach Punkten) in beiden Regionen um die Grand-Finals-Slots spielen
- Im Juni werden sich die drei besten Teams aus Region A und das beste Team aus Region B für das große Finale qualifizieren
- Im Juli und August werden sich die beiden besten Teams aus Region A und das beste Team aus Region B für das große Finale qualifizieren
- Termine:
 - Juni Finale: 3. Juli
 - Juli Finale: 31. Juli
 - August Finale: 28. August

Phase 3: Große Finale

- Das große Finale findet auf der Milan Games Week statt
- Den Teilnehmern des Grand Final wird ein spezielles Regelwerk mit weiteren Einzelheiten zum Grand Final präsentiert

12. Spieleinstellungen

- Karte: Erangel
- Standard Karten Einstellungen werden genutzt
- Spiel Modus: First Person Shooter
- Jedes Team kann und muss in mehreren Matches nacheinander teilnehmen

13. Preisgeld

Nach dem Ende des Wettbewerbs werden die Teamkapitäne per E-Mail angesprochen und müssen ihre Bankdaten oder Paypal-Informationen an ESL übermitteln. Das gesamte Preisgeld wird von ESL spätestens 90 Tage nach Abschluss des Finales ausgezahlt. Das Preisgeld ist wie angegeben, es gibt keine alternativen Preise; Es ist nicht übertragbar und nicht verhandelbar. Die Gewinner sind für alle anfallenden Steuern und Abgaben verantwortlich. Wenn Teamkapitän die richtigen Zahlungsinformationen nicht rechtzeitig übermittelt und keine Anstrengungen unternehmen, dies zu beheben, wird das Preisgeld erst ausgezahlt, wenn alle Informationen korrekt vorliegen.

Aufschlüsselung des Preisgeldes

Platzierung	Preisgeld
1.	40.000 €
2.	20.000 €
3.	11.000 €
4.	10.000 €
5.	9.000 €
6.	8.000 €
7.	7.000 €
8.	6.000 €
9.	5.000 €
10.	4.000 €

14. Wie kann man teilnehmen?

1. Registriere Dich bei ESL Play
2. Erstelle ein Team oder trete einem bestehenden Team bei
3. Melde Dich mit deinem Team für ein Qualifikationsspiel an
4. Check Dein Team 1-30 Minuten vor dem Start in den Qualifier ein
5. Melde Dich bei Discord an, befolge die Ankündigungen der Admins und bitte bei Bedarf um Hilfe
6. Tritt der Lobby des Spiels mit den Informationen bei, die die Admins bekannt geben haben
7. Spiel das Match
8. Überprüfe Discord auf evtl. Spielankündigungen der Admins

15. Strafpunkte Katalog

Generell kann ein Spieler oder ein Team bis zu 6 Punkte pro Match bekommen außer ein einzelner Verstoß wird mit mehr Strafpunkten bestraft. Ein Team kann nur für einen einzelnen Verstoß bestraft werden, egal wie oft die Spieler bestraft werden. Wenn Spieler oder Teams Strafpunkte für mehrere Vergehen bekommen, werden diese gesammelt vergeben.

Regelverstoß	Anzahl der Strafpunkte
Allgemein	
Nicht erscheinen	Team: 3; Spieler: 2
Ablehnen von Zwangsforderungen	Normal: 1; Verschärft (Top 10): 2
Match Abbruch	Spieler / Team: 2
Einsatz nicht spielberechtigter/gesperrter Spieler	
Inaktive Sperre	Spieler / Team: 3
Wegen Strafpunkten oder Zeitsperren	Spieler / Team: 6
Nicht eingetragener Spieler	Spieler / Team: 3
Nicht vorhandenes Premium (wenn benötigt)	Spieler / Team: 3
Nicht vorhandenes Trusted (wenn benötigt)	Spieler / Team: 3
Ringer/Faker	Spieler / Team: 6
Spielen mit falschen Gameaccount	Spieler / Team: 3
Spielen mit nicht eingetragendem Gameaccount	Spieler / Team: 3
Unsportlichkeiten	
Mehrere/Fake Accounts	Warnung/ 1-3 Strafpunkte
Sonstige Täuschungen (nicht eingehaltene Abmachungen)	Spieler / Team: 1 - 4
Ergebnis Fälschung	Spieler / Team: 4
Fälschung von Match Beweisen	Spieler / Team: 6
Täuschung eines Matches	Spieler / Team: 6
Cheating	Spieler: 12 / Team: 6

Spiele werden gelöscht, falls Regelverletzungen durch das Gewinnerteam verursacht wurden. In Cups und League Spielen werden Default Wins vergeben, anstatt Strafpunkte und Match Löschungen.