



ESL Meisterschaft Regelwerk

V2023.001

Vorwort

Dieses Dokument beschreibt die Regeln, die bei der Teilnahme an einem ESL Meisterschafts-Wettbewerb jederzeit eingehalten werden sollten. Die Nichteinhaltung dieser Regeln kann wie beschrieben bestraft werden.

Es sollte daran erinnert werden, dass immer die Turnierleitung das letzte Wort hat und dass Entscheidungen, die in diesem Regelwerk nicht ausdrücklich unterstützt oder detailliert aufgeführt sind oder sogar gegen dieses Regelwerk verstoßen, in extremen Fällen getroffen werden können, um Fair Play und Sportsgeist zu wahren.

Wir von Freaks 4U Gaming und der ESL hoffen, dass Sie als Teilnehmer, Zuschauer oder Presse einen angenehmen Wettkampf haben werden und wir werden unser Bestes tun, damit es ein fairer, lustiger und spannender Wettbewerb für alle Beteiligten wird.

Mit freundlichen Grüßen

Das ESL Meisterschaft Adminteam

1. Grundlegendes	6
1.1. Definition ESL Meisterschaft	6
1.1.1. Definition Liga / Qualifikationsliga	6
1.1.2. Definition Teilnehmer	6
1.2. Ligaleitung	6
1.3. Datenschutzrechtliche Bestimmungen	7
1.4. Minderjährige Teilnehmer	7
1.5. Regeländerungen	8
1.6. Diskretion	8
1.7. Geltungsbereich	8
1.8. ESIC	8
1.8.1. Cheating	8
1.8.2. Ergebnismanipulation	8
1.8.3. Wettbetrug	9
1.8.4. Wettbewerbsverzerrung	9
1.8.5. Unsportliches Verhalten	9
1.8.6. Doping, Drogen	9
1.8.7. Verhaltenskodex	9
1.8.8. Bugabuse	9
1.9. Strafen	10
1.9.1. Strafpunkte	10
1.9.2. Sperren	10
1.9.3. Disqualifikation	10
1.10. Altersbeschränkung	10
1.11. Wohnort	10
1.11.1. 1on1-Disziplin	10
1.12. Vereinbarungen zwischen Teilnehmern	10
1.13. Teilnahme an anderen ESL Wettbewerben	11
1.14. Speicherung und Aufbewahrung von Match-Media	11
1.15. Spielübertragung	11
1.15.1. Übertragungsrechte	11
1.15.2. Verzicht auf diese Rechte	11
1.15.3. Verantwortung der Spieler	11
1.15.4. Spielerkameras	11
1.15.5. Fotos	12
1.16. Zeitangaben	12
1.17. Kommunikation	12
1.17.1. E-Mail	12

1.17.2. Discord	12
1.18. Sponsoren	12
1.19. Publisher-Sperren.....	12
2. Lizenzen	13
2.1. Lizenzvergabe	13
2.2. Vollwertige Lizenz.....	13
2.3. Freaks 4U Portal.....	13
2.3.1. Löschung des Teamsheets/Freaks 4U Portal-Tickets	13
2.4. Lizenzen in der Qualifikationsliga.....	13
3. Saisonstruktur und -formate.....	13
3.1. Qualifikationscups.....	13
3.2. Qualifikationsliga	13
3.3. Format, Regelwerk & Termine	13
3.4. ESL Meisterschaft.....	14
3.4.1. Gruppenphase	14
3.4.2. Playoffs.....	14
3.4.3. Ranking	14
4. Preisgeld	14
4.1. Basispreisgeld	14
4.2. Reisekosten und Unterbringung.....	15
4.3. Auszahlung.....	15
4.3.1. Einbehalt des Preisgeldes	15
4.3.2. Zahlungsarten und Verjährung.....	15
4.4. Preisgeldabzüge und Verteilung	15
5. Accountrichtlinien	15
5.1. Spieleraccounts	15
5.1.1. Foto	15
5.1.2. Nicknamen.....	16
6. Allgemeine Richtlinien zum Ablauf.....	16
6.1. Ausstieg aus der Saison / Abstieg	16
6.2. Einsatz nicht spielberechtigter Spieler	16
6.3. Ringer/Faker.....	16
6.4. Spieltermine.....	16
6.5. No-Show.....	17
6.5.1. Wertung bei No-Show.....	17
6.5.2. Strafpunkte-Staffelung bei No-Show	17
7. Richtlinien für Offline-Veranstaltungen und Online-Playoffs	17
7.1. Verhalten	17

7.1.1.	Gegenstände im Turnierbereich.....	17
7.1.2.	Benehmen	17
7.1.3.	Kleidungsordnung.....	18
7.2.	Medien Verpflichtungen	18
7.2.1.	Interviews	18
7.2.2.	Media Day	18
7.2.3.	Autogrammstunde	18
7.3.	Hardware und Software	18
7.4.	Verspätung	19
7.5.	Player Guide.....	19
8.	Spielspezifische Regeln TFT	19
8.1.	Game-Account.....	19
8.2.	Lobbyerstellung	19
8.3.	Format.....	19
8.4.	Pünktlichkeit	19
8.5.	Unvollständige Lobbys.....	19
8.6.	Ergebnisse	19
8.7.	Disconnects.....	20

1. Grundlegendes

Sollten einzelne Bestimmungen dieses Regelwerks unwirksam oder undurchführbar sein oder werden, bleibt davon die Wirksamkeit des Regelwerks im Übrigen unberührt. An die Stelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung soll diejenige wirksame und durchführbare Regelung treten, deren Wirkungen der Zielsetzung am nächsten kommen, die mit der unwirksamen bzw. undurchführbaren Bestimmung verfolgt wurde. Die vorstehenden Bestimmungen gelten entsprechend für den Fall, dass sich das Regelwerk als lückenhaft erweist.

1.1. Definition ESL Meisterschaft

Die ESL Meisterschaft wird als Teil der ESL von der Freaks 4U Gaming GmbH ausgerichtet.

Zur ESL Meisterschaft gehören alle Qualifikations-Turniere, eine jeweilige Qualifikationsliga, die reguläre Saison, Entscheidungsspiele, Finalrunden (Playoffs) und Relegationsmatches, die vor oder während einer Saison sowohl online als auch offline in der jeweiligen Disziplin (Spiel) ausgetragen werden.

1.1.1. Definition Liga / Qualifikationsliga

In einigen Regelpunkten wird zwischen der eigentlichen Liga der ESL Meisterschaft sowie der Qualifikationsliga unterschieden. Für die offene Qualifikationsliga gilt, sofern nicht anders angegeben, ein eigenes Regelwerk.

1.1.2. Definition Teilnehmer

Als Teilnehmer der ESL Meisterschaft gelten alle Einzelspieler, Teams, oder Mitglieder von Teams, die aktiv an der ESL Meisterschaft teilnehmen oder für einzelne Phasen der ESL Meisterschaft qualifiziert oder gesetzt sind. Mit Beitritt eines solchen Teams oder der Teilnahme an einem Match der ESL Meisterschaft, akzeptiert der Teilnehmer dieses Regelwerk.

1.2. Ligaleitung

Die Ligaleitung wird gebildet durch die Freaks 4U Gaming GmbH.

Freaks 4U Gaming GmbH
An der Spreeschanze 10
13599 Berlin
Deutschland
<https://www.freaks4u.de/contact/imprint/>

Durchgeführt wird der Spielbetrieb von Mitarbeitern der Ligaleitung, sowie ESL Referees/Admins:

Mirko Zaake	Product Manager Freaks 4U Gaming GmbH
Stephan Barth	Product Operations Manager Freaks 4U Gaming GmbH
Jörg Jakob	Senior Tournament Manager Freaks 4U Gaming GmbH Strategische Tournament Leitung
Jan-Philipp 'Busch' Busch	Tournament Specialist Freaks 4U Gaming GmbH Operative Tournament Betreuung

Finn 'Fruxh' Schwertfeger	Tournament Specialist Freaks 4U Gaming GmbH Operative Tournament Betreuung
Dominik 'XD0M3' Grünberger	Referee

1.3. Datenschutzrechtliche Bestimmungen Freaks 4U Gaming GmbH

Mit der Teilnahme an der ESL Meisterschaft erkennen Spieler das Regelwerk ohne Einschränkung an und folgen den Anweisungen der Liga-Administration. Die Auslegung des Regelwerkes liegt allein im Ermessen der Liga-Administration. Entscheidungen können die nachfolgenden Regeln ersetzen, wenn diese dem Erhalt des Wettbewerbsgedankens entsprechen. Alle in diesem Regelwerk nicht aufgeführten Sonderfälle bedürfen einer individuellen Prüfung durch die Liga-Administration. Maßnahmen können von den hier genannten abweichen, werden aber in jedem Fall mit dem Grundsatz der Verhältnismäßigkeit sowie der Konformität mit dem restlichen Regelwerk verhängt. Spieler haben den Anweisungen der Liga-Administration Folge zu leisten.

Mit der Teilnahme an der ESL Meisterschaft bestätigt der Spieler das in seinem Land vorschrittliche Alter zum Spielen von Counter-Strike: Global Offensive erreicht zu haben.

Als journalistisches Medium diskutiert und berichtet 99Damage, die Freaks 4U Gaming GmbH und ihre Partner mit allen ihren Kanälen über die ESL Meisterschaft und ist damit nicht verpflichtet vorab Betroffene der Berichterstattung über ihre Betroffenenrechte zu informieren. Des Weiteren wird keine Einwilligung für journalistische Verarbeitung von personenbezogenen Daten benötigt.

Jeder Spieler, der an einem Spiel in der ESL Meisterschaft teilnimmt, erklärt sich damit einverstanden, dass Spieler- sowie Teamnamen, Teamlogos sowie Ton- und Bildaufnahmen in denen der Spieler wiedergegeben werden für Veröffentlichungen auf Webseiten der Freaks 4U Gaming GmbH deren, Social-Media-Kanälen und im Rahmen der Presse unentgeltlich genutzt werden können. Die Freaks 4U Gaming GmbH ist damit zu einer zeitlich und örtlich uneingeschränkten und unbegrenzten Nutzung, Speicherung und Verwendung des Materials berechtigt.

Der Besitz von multiplen Gamesports Network Nutzer-Accounts ist untersagt und führt zur sofortigen Disqualifikation des Spielers.

Um Täuschung und Betrug in Wettbewerben, in denen es um Fairness und Integrität im E-sport oder um Geld- und Sachpreise geht, zu vermeiden, hat die Freaks 4U Gaming GmbH ein berechtigtes Interesse (DSGVO Erwägungsgrund 47) daran, Game-Accounts zu pseudonymisieren und für bis zu fünf Jahre nach Benutzerkontenlöschung zu speichern.

1.4. Minderjährige Teilnehmer

Der Anmelder ist für die Sicherstellung des Mindestalters und Teilnahmeberechtigung verantwortlich. Erforderliche Einwilligung der betreffenden Eltern/Sorgeberechtigten sind durch den Anmelder einzuholen und auf Richtigkeit zu prüfen. Die Einwilligungen müssen auf Verlangen von Freaks 4U Gaming GmbH vorgezeigt werden. Die Erlaubnis zur Weitergabe der Einwilligung ist ebenfalls vorab vom Anmelder sicherzustellen.

Darüber hinaus ist der Anmelder dafür verantwortlich, dass er entsprechend den gesetzlichen Regelungen des jeweiligen, zur Anmeldung zugelassenen Landes, zur Teilnahme berechtigt ist.

Ein Verstoß gegen diese Bestimmungen führt zum sofortigen Ausschluss des Teilnehmers vom Turnier.

Im Falle eines Verstoßes haftet der Anmelder und hält Freaks 4U Gaming GmbH, die ESL, sowie die ESL Gaming GmbH von geglichen Ansprüchen Dritter schadlos, einschließlich von entstandenen Anwalts-/Rechtverteidigungskosten.

1.5. Regeländerungen

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk bei Bedarf zu ändern, oder zu erweitern. Kurzfristige Änderungen werden den Teilnehmern in der Regel per E-Mail mitgeteilt.

1.6. Diskretion

Der Inhalt von Protesten, Support-Tickets, Diskussionen oder sonstiger Korrespondenz mit den Turnier-Offiziellen und Administratoren gelten als streng vertraulich. Die Veröffentlichung von solchem Material ist ohne schriftliche Genehmigung der Turnierleitung der ESL Meisterschaft nicht gestattet.

1.7. Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt nur für die ESL Meisterschaft. Regelwerke anderer Bereiche/Wettbewerbe haben für die Meisterschaft keine Gültigkeit. Strafen aus anderen ESL Bereichen wirken sich grundsätzlich nicht auf Teilnehmer der Liga aus und umgekehrt. Bestimmte Vergehen, wie Cheating oder Beleidigungen, können jedoch produkt- und bereichsübergreifend geahndet werden. In speziellen Fällen kann die Ligaleitung im Sinne des Wettbewerbs, der Sportlichkeit und des Fair-Play Gedanken Entscheidungen treffen, die nicht vom Regelwerk abgedeckt sind.

1.8. ESIC

Die ESL und ihre Wettbewerbe sind Teil der ESIC, der Esports Integrity Commission. Alle Regularien und Richtlinien der ESIC gelten also auch für die ESL Meisterschaft. Die ESIC Programme sind auf <https://esic.gg> verfügbar. Nachfolgend die größten Vergehen und Strafen. Ein vollständiger Überblick ist der ESIC Webseite zu entnehmen. Bei schweren Vergehen erhöht sich die Strafe für Wiederholungstäter im Normalfall auf eine lebenslange Sperre.

1.8.1. Cheating

Jede Form des Cheatings ist verboten. Darunter fallen z.B. Aimbots, Maphacks, Ghosting durch Streams, etc. Der überführte Spieler wird aus der laufenden Saison ausgeschlossen und in aller Regel zwischen zwei Jahren und lebenslang gesperrt, abhängig vom Alter des Spielers, der Art des Cheating, sowie der Wichtigkeit des Wettbewerbs. Cheating im Rahmen der ESL Meisterschaft hat im Normalfall eine Sperre von mindestens 5 Jahren zur Folge. Hat ein überführter Spieler bereits an einem Match der ESL Meisterschaft teilgenommen, so wird der Teilnehmer aus der laufenden Saison ausgeschlossen und alle bereits erspielten Ergebnisse aus der Wertung gelöscht.

1.8.2. Ergebnismanipulation

Jegliches Verhalten, das den Ablauf oder den Ausgang eines Matches beeinflusst und nicht im Sinne des Erreichens des bestmöglichen

Spielergebnisses ist, wird als Match Fixing gewertet und entsprechend bestraft.

1.8.3. **Wettbetrug**

Keine Spieler, Manager oder andere Angehörige von Organisationen, welche an der ESL Meisterschaft teilnehmen, dürfen in irgendeiner Weise an Wetten oder sonstigen Glücksspielen im Rahmen der ESL beteiligt sein. Dies schließt auch die Zusammenarbeit mit Dritten ein, sowie das Verbreiten von Informationen, welche eine direkte oder indirekte Hilfe beim Wetten darstellen können. Jegliche Wetten / Glücksspiel gegen die eigene Organisation führt zur sofortigen Disqualifikation der Organisation und einer ESL-Sperre von mindestens einem Jahr für alle involvierten Personen. Es liegt im Ermessen der Ligaleitung jeglichen anderen Verstoß gegen diese Regel zu bestrafen.

1.8.4. **Wettbewerbsverzerrung**

Absprachen zur Beeinflussung des Wettbewerbs gelten als Betrug und werden mit einer ESL-Sperre von mindestens einem Jahr für alle involvierten Personen geahndet. Der betreffende Teilnehmer wird aus der laufenden Saison ausgeschlossen und alle bereits erspielten Ergebnisse aus der Wertung gelöscht.

1.8.5. **Unsportliches Verhalten**

Jeder Teilnehmer ist dazu verpflichtet in jeder Situation das bestmögliche Spielergebnis anzustreben. Fehlverhalten wird mit bis zu einem (1) Major Strafpunkt oder in besonders schweren Fällen mit einer Sperre geahndet.

1.8.6. **Doping, Drogen**

Das Spielen unter Einfluss von harten Drogen oder leistungssteigernden Mitteln (Doping) ist verboten. Verstöße werden mit Sperren zwischen 1 und 2 Jahren geahndet. Der betreffende Teilnehmer wird aus der laufenden Saison ausgeschlossen und alle bereits erspielten Ergebnisse aus der Wertung gelöscht.

1.8.7. **Verhaltenskodex**

Alle Teilnehmer haben sich respektvoll gegenüber Vertretern der Freaks 4U Gaming GmbH, ESL, Presse, Zuschauern, Partnern und anderen Spielern zu verhalten. In ihrer Vorbildfunktion sind die Teilnehmer angehalten, den eSport, die ESL und deren Sponsoren in der Öffentlichkeit würdig zu vertreten. Beleidigungen, Drohungen, Täuschungsversuche, Spamming und sonstige Unsportlichkeiten werden mit Strafen geahndet. Das gilt sowohl für Vergehen im Spiel als auch in Chats, Messengern, Kommentaren und anderen Medien. Die Teilnahme an Matches der ESL Meisterschaft unter Einfluss von „weichen“ Drogen wie Alkohol ist untersagt. Verstöße gegen den Verhaltenskodex können je nach Schwere des Falles zu Strafen bis hin zur Disqualifikation führen. Auch Fehlverhalten außerhalb der ESL kann mit Strafen wie Sperren belegt werden, wenn es die ESL, die Liga oder den Esport in ein schlechtes Licht rückt.

1.8.8. **Bugabuse**

Das vorsätzliche Ausnutzen jeder Art von Bugs oder nicht vorgesehenen Spielmechaniken kann je nach Schwere mit bis zu 6 Minor Strafpunkten pro Spiel geahndet werden. Des Weiteren kann von den Admins ein Default Loss im

betroffenen Match vergeben werden.

1.9. Strafen

Strafen der ESL Meisterschaft können sowohl Sperren, Strafpunkte, als auch Disqualifikation sein. Die Höhe der Strafe richtet sich nach der Schwere des Vergehens und kann bei wiederholten Verstößen erhöht werden.

1.9.1. Strafpunkte

Strafpunkte in der Liga sind in Minor- und Major-Strafpunkte unterteilt. Diese Strafpunkte bedeuten Preisgeldabzug in der jeweiligen Saison. Ein Minor-Strafpunkt entspricht einem Prozent (1%) Abzug vom Saisongewinn. Ein Major-Strafpunkt entspricht zehn Prozent (10%) Abzug vom Saisongewinn. Diese Abzüge werden am Saisonende proportional zu deren Preisgeldern auf alle anderen Teilnehmer derselben Disziplin umverteilt.

1.9.2. Sperren

Zeitliche Sperren betreffen in der Regel einzelne Spieler, können aber auch Organisationen umfassen.

1.9.3. Disqualifikation

Besonders schwere Vergehen (z.B. Cheating), oder übermäßiges Fehlverhalten können zur sofortigen Disqualifikation führen. Bei einer Disqualifikation verliert der Teilnehmer alle bis dahin erspielten Preisgelder der jeweiligen Saison und darf in der Folgesaison nicht an der Liga teilnehmen. In der Qualifikationsliga führen Strafpunkte ab einem theoretischen Preisgeldabzug von insgesamt 30% und mehr zu einem sofortigen Ausschluss aus der Liga.

1.10. Altersbeschränkung

An der ESL Meisterschaft teilnehmen darf nur, wer mindestens das 16. Lebensjahr vollendet hat.

Abweichende Altersbeschränkungen sind je nach Disziplin möglich und werden im spielspezifischen Teil des Regelwerkes genannt.

1.11. Wohnort

In der ESL Meisterschaft ist grundsätzlich spielberechtigt, wer während der Saison in Deutschland, Österreich oder der Schweiz wohnt und seine Spiele von dort bestreitet. Andere Länder werden im Folgenden als "Ausland" zusammengefasst. Das Spielen aus dem Ausland, beispielsweise im Urlaub, muss von der Ligaleitung genehmigt werden und ist zu diesem Zweck mindestens eine Woche im Voraus anzumelden. Meldet der Spieler den Aufenthalt zu spät oder gar nicht an, kann dies zu einer Strafe bis hin zum Verlust der Spielberechtigung führen.

1.11.1. 1on1-Disziplin

Ein Spieler darf zu keinem Zeitpunkt 50% oder mehr seiner Spiele aus dem Ausland gespielt haben.

1.12. Vereinbarungen zwischen Teilnehmern

Die Freaks 4U Gaming GmbH, ESL oder ESL Gaming sind nicht verantwortlich für Verträge oder Abmachungen zwischen Teilnehmern. Derartige Vereinbarungen sind Sache der betreffenden Vertragsparteien, dürfen jedoch nicht gegen Regeln, AGB

oder Nutzungsbedingungen der Freaks 4U Gaming GmbH und ESL verstoßen.

1.13. Teilnahme an anderen ESL Wettbewerben

Wer Mitglied in einer Organisation ist, die als Lizenzhalter in der ESL Meisterschaft involviert ist, darf nicht gleichzeitig Mitglied in einer anderen Organisation sein, die als Lizenzhalter in der gleichen Disziplin in einem professionellen ESL Wettbewerb wie (aber nicht beschränkt auf) der Meisterschaft, anderen nationalen ESL Wettbewerben, der ESL One, den Intel Extreme Masters, der ESL Pro League, DreamHack Masters, DreamHack Open, DreamLeague, der ESEA Premier oder einem Qualifier zu diesen involviert ist (ESEA Advanced fällt als Qualifier zur MDL unter diese Regelung, ESEA Main ist ausgenommen).

Die Mitgliedschaft in einer Organisation wird nicht allein durch den ESL Teamaccount bestimmt, sondern kann auch anhand von Teilnahmen in externen Wettbewerben, der Identifikation mit anderen Teams über das Spielerprofil, anderen öffentlichen Stellen (Stream, Socialmedia), oder Webseiten der jeweiligen Organisation festgestellt werden.

1.14. Speicherung und Aufbewahrung von Match-Media

Alle Spielmedien (Screenshots / Replays / etc.) müssen von den Teilnehmern für mindestens 2 Wochen nach Spielende aufbewahrt werden. Im Falle eines Protests müssen die Aufzeichnungen von den Teilnehmern für mindestens 2 Wochen nach Beendigung des Protests aufbewahrt werden.

1.15. Spielübertragung

1.15.1. Übertragungsrechte

Alle Übertragungsrechte der ESL Meisterschaft sind Eigentum der Freaks 4U Gaming GmbH. Dies beinhaltet, ist aber nicht beschränkt auf: IRC-Bots, Shoutcast-Streams, Video-Streams (z.B. PoV-Streams), GOTV, Replays, Demos oder TV-Übertragungen.

1.15.2. Verzicht auf diese Rechte

Freaks 4U Gaming GmbH hat das Recht, die Übertragungsrechte für ein oder mehrere Matches an einen Dritten oder die Teilnehmer selbst zu vergeben. In solchen Fällen müssen die Übertragungen mit dem Head Admin vor dem Beginn des Spiels abgesprochen werden. Die notwendigen Kontaktdaten stehen unter Punkt 1.3 und stellt sicher, dass alle weiteren Übertragung vor Beginn des betreffenden Matches genehmigt wurden.

1.15.3. Verantwortung der Spieler

Die Spieler können die Übertragung ihrer Spiele durch von der Freaks 4U Gaming GmbH autorisierte Übertragungen nicht verweigern, noch können sie entscheiden, wie das Spiel übertragen wird. Die Übertragung kann nur von einem Admin abgelehnt werden. Der Spieler stimmt zu ausreichende Vorkehrungen zu treffen, damit die Übertragung der Spiele stattfinden kann.

Die Weigerung, dies zuzulassen, kann zum Ausschluss aus der Liga führen. Verstöße gegen die folgenden Unterpunkte werden mit Geldbußen belegt.

1.15.4. Spielerkameras

Jeder Spieler ist zur Verwendung von einer PC- oder Handykamera für online-Matches verpflichtet, um den Spieler selbst in der Übertragung zu zeigen.

Unabhängig vom Vorhandensein jeglicher Kamerahardware kann die Freaks 4U Gaming GmbH gegebenenfalls die Zusendung von zusätzlicher Hardware wie Kameras, Backdrops oder Beleuchtung und deren Verwendung, veranlassen.

1.15.5. Fotos

Alle Teilnehmer sind verpflichtet, aktuelle Fotos der Spieler in Form, Format und Qualität entsprechend den Anforderungen der Freaks 4U Gaming GmbH zur Verfügung zu stellen.

1.16. Zeitangaben

Alle Zeitangaben im Regelwerk, in offiziellen E-Mails, News und Spielerrat-Beiträgen der Ligaleitung beziehen sich auf die aktuelle mitteleuropäische Sommer- oder Winterzeit CET/CEST. Andere Zeitangaben auf der Webseite (z.B. in Matches) entsprechen der Einstellung des Nutzers.

1.17. Kommunikation

Die Kommunikation zwischen Ligaleitung beziehungsweise Admins und Teilnehmern erfolgt in der Regel über E-Mail. Zum kurzfristigen Austausch gibt es für die Liga-Teilnehmer außerdem einen Discord-Server.

Sämtliche Inhalte von Tickets, E-Mails, Chats oder sonstigen Gesprächen mit Admins oder der Ligaleitung, sowie alle Inhalte des Discord-Servers sind streng vertraulich. Die Veröffentlichung derartiger Inhalte ist ohne ausdrückliche Genehmigung der Ligaleitung nicht gestattet und kann sowohl für die einzelne Person als auch die zugehörige Organisation zu Strafen führen.

1.17.1. E-Mail

Jeder Teilnehmer hat die im GameSports Account eingetragene E-Mail Adresse stets aktuell zu halten, um wichtige Mitteilungen der Ligaleitung beziehungsweise Admins erhalten zu können.

1.17.2. Discord

Discord wird hauptsächlich für Absprachen mit den Liga-Teilnehmern genutzt.

Discord Server: <https://discord.gg/ESLM>

Jeder Teilnehmer hat sicherzustellen, dass am Spieltag mindestens ein Vertreter für die Ligaleitung erreichbar ist.

1.18. Sponsoren

Jede Art von Werbung oder Bezug zu pornografischen Inhalten, Drogenmissbrauch oder politischen Themen im Rahmen der ESL Meisterschaft ist verboten. Dies schließt Firmen, Personen und Organisationen ein, die ausschließlich oder hauptsächlich in diesem Bereich aktiv sind. Die Ligaleitung behält sich ferner das Recht vor, einzelne Sponsoren zu verbieten, sollten diese dem Produkt oder dem Betreiber schaden.

1.19. Publisher-Sperren

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, Spieler, die vom Entwickler oder Publisher eines Spiels gesperrt werden, auch in der ESL Meisterschaft für eine bestimmte Zeit zu sperren, abhängig von der Schwere des Vergehens. Die Sperre beginnt dabei zeitgleich mit der Sperre des Entwicklers/Publishers, muss aber nicht genau so

lange andauern.

2. Lizenzen

2.1. Lizenzvergabe

Spieler, die an der ESL Meisterschaft teilnehmen, benötigen eine Lizenz für die Teilnahme. Diese wird von der Ligaleitung vergeben und ist bis zum Ende der jeweiligen Saison gültig. Dabei wird zwischen vollwertiger Lizenz und Lizenz unter Auflagen unterschieden. Die Ligaleitung kann einem Teilnehmer eine bereits erteilte Lizenz jederzeit wieder entziehen, sollten Auflagen nicht erfüllt, oder der Teilnehmer sich anderweitig in grobem Maße falsch verhalten haben. In Fällen in, denen zwei Drittel des Lineups die Lizenzhalterin verlassen, kann die Lizenz von der Ligaleitung überprüft und neu bewertet, d.h. dem Lizenzhalter entzogen und anderweitig vergeben werden.

2.2. Vollwertige Lizenz

Teilnehmer der 1on1-Disziplinen erhalten immer eine vollwertige Lizenz, die an die jeweilige reale Person gebunden ist.

2.3. Freaks 4U Portal

Das Teamsheet wird jedem Teilnehmer von der Ligaleitung zur Verfügung gestellt und ist bis zu einer im Einzelfall festgelegten Deadline ausgefüllt bei der Ligaleitung einzureichen. Fehlende unvollständige Sheets werden mit Strafpunkten geahndet und können zum Entzug der Lizenz führen. Änderungen an dort eingetragenen Daten müssen bei der Ligaleitung nach Ablauf der Frist explizit angemeldet werden.

2.3.1. Löschung des Teamsheets/Freaks 4U Portal-Tickets aus Datenschutzgründen

Aus Datenschutzgründen wird der Zugriff auf das Teamsheet/Freaks 4U Portal nach Beginn der Preisgeldzahlungen auf den Head Admin und eine interne Ersatzperson reduziert. Nach der Saison, wird das Teamsheet/Ticket komplett gelöscht. Bis zu diesem Zeitpunkt muss es aus rechtlichen Gründen aufbewahrt werden.

2.4. Lizenzen in der Qualifikationsliga

In der Qualifikationsliga hält in den 1on1 Disziplinen die reale Person die Lizenz.

3. Saisonstruktur und -formate

3.1. Qualifikationscups

In Ausnahmefällen kann die ESL Qualifikationscups ansetzen, um Slots in der Liga auszuspielen. Format und Teilnehmerzahl werden im Einzelfall kurzfristig bekannt gegeben. Grundsätzlich unterliegen diese Qualifikationen aber diesem Regelwerk.

3.2. Qualifikationsliga

Die Qualifikationsliga läuft in der Regel nicht parallel zur Liga und dient als Qualifikation für die jeweils folgende Saison. Im Regelfall qualifizieren sich Platz 1-8 direkt für die nächste Saison. Die Anmeldung zur Qualifikationsliga ist je nach Spiel bis zu unterschiedlichen Zeitpunkten möglich.

3.3. Format, Regelwerk & Termine

Format, Spieltermine und Regelwerk der Qualifikationsliga werden nicht von der Ligaleitung der ESL Meisterschaft festgelegt, sondern unterliegen dem jeweiligen

Ausrichter und den produkt-, wie bereichspezifischen Regelungen.

3.4. ESL Meisterschaft

3.4.1. Gruppenphase

Die Gruppenphase (oder „reguläre Saison“) besteht aus einer Gruppe mit 16 Spielern. Insgesamt werden 8 Spieltage ausgetragen, wobei ein jeder Spieler nur 4 Spieltage bestreiten muss. Die 8er – Lobbys der jeweiligen Spieltage werden nach einem speziellen Seedingverfahren zu Beginn der Saison zusammengestellt.

Die nach Abschluss der regulären Saison besten 8 Spieler nehmen an den Playoffs teil und sind für die folgende Saison gesetzt. Die Plätze 9 bis 16 nehmen am Closed Qualifier für die folgende Saison teil.

3.4.2. Playoffs

Die Playoffs werden im Checkmate-Format gespielt. Teilnehmer müssen zuerst 24 oder mehr Punkte erspielen. Sobald diese Schwelle überschritten wurde, kann dieser Teilnehmer den Sieg erringen, in dem er in einer der darauffolgenden Lobbys den ersten Platz belegt oder insgesamt 40 oder mehr Punkte erspielt.

Die 24-Punkte-Schwelle gilt für jeden Spieler individuell, d.h. wenn Spieler A 24 Punkte oder mehr gesammelt hat und Spieler B gewinnt die darauffolgende Lobby, hatte aber noch nicht die 24-Punkte-Schwelle überschritten, so gewinnt Spieler B in diesem Moment nicht die Playoffs.

3.4.3. Ranking

Platzierung in einer Lobby	Punkte
Platz 1	8 Punkte
Platz 2	7 Punkte
Platz 3	6 Punkte
Platz 4	5 Punkte
Platz 5	4 Punkte
Platz 6	3 Punkte
Platz 7	2 Punkte
Platz 8	1 Punkte

Liegt nach Abschluss der regulären Saison ein Gleichstand vor, so werden folgende Kriterien herangezogen:

- Anzahl Siege
- Anzahl Top 4 Platzierungen
- Anzahl zweiter Plätze, Anzahl dritter Plätze, usw.
- Ergebnis des letzten Spiels, Ergebnis des Vorletzten Spiels, usw.
- Münzwurf

4. Preisgeld

Während einer Saison werden insgesamt 12500€ Preisgeld ausgezahlt.

4.1. Basispreisgeld

Für die Teilnehmer der ESL Meisterschaft gibt es in TFT ein festes Preisgeld, das

nach folgendem Schlüssel verteilt wird.

Abschließende Platzierung	Saison-Prämie	Preisgeld
1. Platz Playoffs	200€	2500€
2. Platz Playoffs	200€	1250€
3. Platz Playoffs	200€	800€
4. Platz Playoffs	200€	650€
5. & 6. Platz Playoffs	200€	450€
7. & 8. Platz Playoffs	200€	400€
9. & 10. Platz	200€	350€
11. & 12. Platz	200€	325€
13. & 14. Platz	200€	275€
15. & 16. Platz	200€	250€

4.2. Reisekosten und Unterbringung

Die ESL stellt die Unterbringung für die Teilnehmer (Bei 1on1 Spieler nur für die Spieler selbst), die sich für offline stattfindende Matches qualifizieren. Auch die Tickets zur Anreise werden gebucht, sofern die Spieler aus Deutschland, Österreich oder der Schweiz anreisen. Bei abweichenden Situationen sollte frühzeitig der Kontakt zur Ligaleitung gesucht werden, um eine für alle zufriedenstellende Lösung zu finden (z.B. Zuschuss zu Auslandsreisen oder Teilung der vermiedenen Kosten bei Nutzung eines vorhandenen Tickets).

4.3. Auszahlung

Angestrebt wird generell eine Auszahlung 30 Tage, spätestens jedoch 90 Tage nach Eingang der Rechnung zum Ende der Saison. Eine Saison endet mit dem Finale. Das Preisgeld wird an einen vom Lizenzhalter genannten Empfänger gezahlt.

4.3.1. Einbehalt des Preisgeldes

Solange das Preisgeld für die ESL Meisterschaft noch nicht ausbezahlt wurde, behält sich die Freaks 4U Gaming GmbH das Recht vor, jede ausstehende Zahlung zu stornieren oder zu verschieben, wenn Beweise oder ausreichender Verdacht für Betrug oder ein unfaires Spiel entdeckt wurden.

4.3.2. Zahlungsarten und Verjährung

Das Preisgeld wird je nach Wunsch des Lizenzinhabers per Banküberweisung oder über PayPal verschickt. Werden keine ausreichenden Informationen für eine vollständige Zahlung angegeben, werden die Zahlungen nicht getätigt. Wenn ein Teilnehmer seine Gewinne nicht innerhalb von drei Jahren nach Ende des Wettbewerbs abgerufen hat, verfallen die Gewinne.

4.4. Preisgeldabzüge und Verteilung

Preisgeld, das einem Teilnehmer aufgrund von Strafpunkten abgezogen wurde, wird unter den sonstigen Teilnehmern, proportional zu deren relativen Preisgeldern aufgeteilt. Teilnehmer welche ebenfalls Preisgeldabzüge aufgrund von Strafpunkten abgezogen wurde, sind von der Verteilung ausgeschlossen.

5. Accountrichtlinien

5.1. Spieleraccounts

5.1.1. Foto

Jeder Spieler ist verpflichtet, Daten in seinem Teamsheet/im Freaks 4U Portal aktuell zu halten. Außerdem müssen die Teilnehmer ein aktuelles Profilbild hochladen, auf dem die Person eindeutig zu erkennen ist. Gleiches gilt für ingame Fotos (falls zutreffend, z.B. Steam) und Discord Fotos.

Verstöße können in der Liga pro angebrochenen Spieltag mit 1 Minor Strafpunkt pro Person geahndet werden.

5.1.2. Nicknamen

Die Spieler dürfen im Rahmen der ESL-Meisterschaft nur ihre eigenen offiziellen Nicknamen verwenden. Dies gilt sowohl ingame als auch an allen anderen relevanten Stellen (z.B. Teamsheet, Account bei ESEA/ESL Play, Discord, ...) Jeder Spieler, der seinen Nicknamen offiziell (z.B. bei Valve für gesponserte Veranstaltungen) registriert hat, muss in der ESL Meisterschaft denselben Nicknamen verwenden.

6. Allgemeine Richtlinien zum Ablauf

6.1. Ausstieg aus der Saison / Abstieg

Teilnehmer, die vor Beginn des ersten Saison-Spiels ihre Lizenz abgeben oder verlieren, werden dauerhaft durch einen Nachrücker ersetzt, sofern einer gefunden werden kann.

Teilnehmer, die ihre Lizenz zu einem späteren Zeitpunkt abgeben oder verlieren, werden nicht ersetzt. Alle Matches (offen und beendet) werden aus der Wertung gestrichen. Teilnehmer, die ihre Lizenz zu einem späteren Zeitpunkt abgeben oder verlieren sowie Absteiger, sind für den Rest der Saison und die gesamte folgende Saison für die Liga gesperrt. Die Teilnahme an der Qualifikationsliga ist erst in der folgenden Saison wieder gestattet.

Aussteiger/Disqualifizierte, die für die Playoffs oder Relegation qualifiziert waren, werden durch "Hochziehen" in der Liga für diese Phasen ersetzt. Jeder Aussteiger/Disqualifizierte verliert das gesamte Preisgeld, das bis dato gewonnen wurde oder in der Saison noch gewonnen werden könnte.

6.2. Einsatz nicht spielberechtigter Spieler

Bestreitet ein nicht spielberechtigter Spieler ein Match in der ESL Meisterschaft, wird dies mit einem Major Strafpunkt für den Teilnehmer geahndet. Betreffende Matches werden in der Regel als Default Loss für den Teilnehmer gewertet.

6.3. Ringer/Faker

Bestreitet ein Spieler ein Match unter Vortäuschung einer falschen Identität, wird dies mit 1 Major Strafpunkt pro Ringer/Faker für den Teilnehmer geahndet. Betreffende Matches werden als Default Loss für den Teilnehmer gewertet.

6.4. Spieltermine

Die Spieltermine der regulären Saison werden zu Saisonbeginn vorgegeben. In besonderen Fällen können von der Ligaleitung einzelne Matches oder Spieltage ganz oder in Teilen verschoben und neu terminiert werden. Der Spieltag ist ansonsten einzuhalten. Das Verschieben von Matches durch die Teilnehmer ist nicht möglich. Die Termine der regulären Spieltage sind nachfolgend aufgelistet. Termine der Playoffs, Relegation und anderer Matches werden separat bekannt gegeben. Die Spiele beginnen nach kurzer Pause, wenn die Übertragung des vorherigen Spiels vollständig abgeschlossen ist, unabhängig davon, ob dieser Zeitpunkt früher oder später als der geplante Termin ist. Im Zweifel ist mit einem Admin Rücksprache zu halten. Das frühzeitige Starten oder Verzögerungen des Beginns, die die

Übertragung der Spiele stören, können mit Strafpunkten geahndet werden.

Spieltage 1 bis 8	Di 19:00 Do 19:00
Finale	Sa

6.4.1.1.

6.5. No-Show

Tritt ein Teilnehmer nicht zu einem Match an, wird es als No-Show und Niederlage gewertet. Ab einer Verspätung von 15 Minuten nach geplantem Matchstart wird das Match in der Regel als No-Show gewertet.

Ein No-Show wird mit 6 Minor Strafpunkten geahndet. Offline wird die Strafe verdoppelt.

Wiederholter No-Show (damit ist nicht die zweite Map eines Doppelspiels gemeint, sondern der Nichtantritt zu verschiedenen Matches) führt im Regelfall zu einer Disqualifikation des Teilnehmers.

6.5.1. Wertung bei No-Show

0 Punkte

6.5.2. Strafpunkte-Staffelung bei No-Show

No-Show 1 der Saison = 6 Minor Strafpunkte

No-Show 2 der Saison = 1 Major Strafpunkt

No-Show 3 der Saison = Disqualifikation

No-Show am letzten Spieltag = +4 Minor/Major Strafpunkte (z.B. Fall 1 = 10 Minor Strafpunkte / Fall 2 = 2 Major Strafpunkte)

7. Richtlinien für Offline-Veranstaltungen und Online-Playoffs

7.1. Verhalten

Den Anweisungen von Referees und Angestellten der ESL ist in jedem Fall Folge zu leisten.

7.1.1. Gegenstände im Turnierbereich

Essen im Turnierbereich ist untersagt. Getränke sind in von der ESL zugelassenen Behältnissen erlaubt, aber unter dem Tisch abzustellen, außer es wird von dem Turnierveranstalter ausdrücklich erlaubt.

In allen Turnierbereichen gilt striktes Rauch- und Dampfverbot.

Gegenstände, die nicht zum Spielen benötigt werden (wie z.B. Telefone, Kaugummis, Uhren, usw.) sind vom Tisch zu entfernen. Ausnahmen sind mit dem Einverständnis eines Referees möglich (Maskottchen, Taschentuch, usw.).

Nach dem Spiel sind alle Flaschen und sonstiger vom Teilnehmer verursachter Müll an den Plätzen zu entfernen. Verstöße werden mit Strafpunkten geahndet.

7.1.2. Benehmen

Alle anwesenden Personen haben sich sportlich und der Veranstaltung angemessen zu verhalten. Fluchen, Beleidigungen, jede Form von aggressivem Verhalten (z.B. Schläge auf den Tisch), usw. können von einem Admin

geahndet werden, bis hin zum Ausschluss von der Veranstaltung.

Die Nutzung von Telefonen oder anderer unnötiger Lärm ist zu vermeiden, um anderen Teilnehmern ein möglichst konzentriertes Spielen zu ermöglichen. Marketingaktivitäten sind ohne Genehmigung der Freaks 4U Gaming GmbH nicht gestattet.

Das absichtliche Beschädigen oder Verschmutzen von Räumen, Möblierung, Ausrüstung oder ähnlichen Gegenständen wird mit einer Strafgebühr belegt, die sich an den entstandenen Kosten (inkl. Bearbeitungskosten und potenziellen Imageschäden) orientiert.

Verhalten, das das Risiko solcher Beschädigungen oder Verschmutzungen birgt, ohne sie tatsächlich zu verursachen, kann mit bis zu 6 Minor Strafpunkten belegt werden.

7.1.3. **Kleidungsordnung**

Es wird erwartet, dass Teilnehmer ihre Matches in repräsentativer, einheitlicher Kleidung ihres Teams, mit langen Hosen und geschlossenen Schuhen bestreiten. Ein Vertreter der Ligaleitung kann einzelne Kleidungsstücke verbieten, wenn sie unerwünschte Logos, Schriften, oder Symbole zeigt. Das Tragen von Kopfbedeckung ist während des Matches nicht erlaubt.

Kann oder will ein Teilnehmer dieser Ordnung nicht entsprechen, kann die Teilnahme am Match verweigert werden, bis das Problem gelöst wurde. In jedem Fall wird dies mit Strafpunkten geahndet.

7.2. **Medien Verpflichtungen**

7.2.1. **Interviews**

Jeder Spieler verpflichtet sich, vor Ort für Interviews vor, während und nach der Show zur Verfügung zu stehen.

7.2.2. **Media Day**

Wenn ein Media Day zur Produktion von Bild- und Videomaterial angesetzt ist, dann ist jeder Teilnehmer verpflichtet an diesem teilzunehmen. Sollte der Termin aufgrund der Reiseplanung des Teilnehmers (nur für offline Media Days) nicht wahrgenommen werden können, muss dies im Vorfeld angemeldet werden. Unentschuldigte Verspätungen oder Nichterscheinen werden mit Bußgeldern bis zu 1,5% des Gesamtpreisgelds (eigene Disziplin) + 5% des selbst gewonnenen Preisgeldes geahndet.

7.2.3. **Autogrammstunde**

Autogrammstunden finden auf freiwilliger Basis und nach Absprache mit den Teilnehmern statt. Sollte eine Autogrammstunde zugesagt sein, wird die Nichtteilnahme mit Bußgeldern bis zu 0,75% des Gesamtpreisgelds (eigene Disziplin) + 2,5% des selbst gewonnenen Preisgeldes geahndet.

7.3. **Hardware und Software**

Grundsätzlich müssen die von der Freaks 4U Gaming GmbH zur Verfügung gestellten Monitore, PCs, Konsolen und Headsets für die Matches genutzt werden. Für Peripherie (im Einzelnen: Maus, Tastatur, Mauspad, In-ears, Headsets, Gamepads) sind die Teilnehmer selbst verantwortlich.

Spieler dürfen mit Einverständnis eines Referees weitere zum Spielen benötigte

Software nutzen. Das Herunterladen und/oder Installieren anderer Software ist nicht erlaubt. Ausnahmen sind mit Zustimmung eines Referees möglich.

Der Einsatz von Wechselmedien (CDs, USB Sticks, usw.) ist ohne Zustimmung eines Referees nicht gestattet.

Ein Admin kann Peripherie, Software, Wechselmedien oder Einstellungen jederzeit überprüfen und verbieten.

7.4. **Verspätung**

Verzögerungen im Ablauf, die durch Unpünktlichkeit oder anderweitig von einem Teilnehmer verschuldet wurden, können mit Strafpunkten geahndet werden. Die Höhe hängt vom Einzelfall ab, falls die Umstände nichts Anderes nahelegen, wird dieselbe Strafpunktzahl wie bei online Matches vergeben.

7.5. **Player Guide**

Dieses Regelwerk kann für Offline Veranstaltungen durch einen Player Guide erweitert werden.

8. Spielspezifische Regeln TFT

8.1. **Game-Account**

Es wird auf Tournament Client von Riot gespielt. Die Teilnehmer erhalten im Vorfeld des Spieltag 1 sowohl den Download Link des Klienten als auch die Zugangsdaten.

8.2. **Lobbyerstellung**

Die Lobby wird vom Admin des jeweiligen Spieltages erstellt.

Die Lobby wird im „Normal“-Modus auf den EU West-Servern erstellt.

8.3. **Format**

An jedem Spieltag werden fünf Runden in fest zugeordneten Gruppen ausgespielt. Die Spieltage und Gruppen werden zu Beginn einer jeden Saison angelegt, so dass ein jeder Teilnehmer zu Beginn der Saison weiß, an welchen 4 Tagen er Matches zu bestreiten hat.

Die Spieltage sind auf der ESL Meisterschaft Webseite einsehbar.

8.4. **Pünktlichkeit**

Jeder Spieler hat 10 Minuten Zeit, um zu seinem Spiel zu erscheinen (Startdatum des Spiels + 10 Minuten). Erscheint ein Spieler nicht innerhalb von 10 Minuten, bedeutet dies automatisch die Niederlage für den abwesenden Spieler.

8.5. **Unvollständige Lobbys**

Sollte eine Lobby, aufgrund von Verspätung oder Matchmaking, aus nur sieben oder weniger Spielern bestehen, muss das Spiel trotzdem gestartet werden. Die Lobby wird nicht aufgefüllt.

8.6. **Ergebnisse**

Die Ergebnisse der einzelnen Spieltage werden von der Liga-Administration gesammelt und sowohl auf der ESL Meisterschaft Webseite als auch in für die

Teilnehmer zugänglichen Sheets zur Verfügung gestellt.

8.7. Disconnects

Falls die Verbindung eines Spielers während eines Spiels unterbrochen wird, wird das Spiel fortgesetzt. Der betroffene Spieler sollte so schnell wie möglich zurückkehren und weiterspielen. Ein Remake ist nicht möglich.

Copyright

Der gesamte Inhalt dieses Dokuments ist Eigentum der ESL Gaming GmbH oder wird mit Genehmigung des entsprechenden Eigentümers der Rechte genutzt. Nicht autorisierte Verteilung, Vervielfältigung, Änderung oder andere Nutzung des Inhalts dieses Dokuments, dies schließt ohne Beschränkung jegliche Bildrechte, Zeichnungen, Text, Abbildungen oder Photographien ein, ist eine Verletzung der Copyright- und der Markenrechte und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

Kein Teil dieses Dokuments darf, außer für den persönlichen Gebrauch, ohne vorherige schriftliche Genehmigung der ESL Gaming GmbH in irgendeiner Form reproduziert oder in einer Datenbank oder einem Abrufsystem gespeichert werden.

Alle Inhalte dieses Dokuments sind nach bestem Wissen richtig und vollständig. ESL Gaming GmbH übernimmt keine Gewähr für Fehler oder Auslassungen. ESL Gaming GmbH behält sich das Recht vor, Inhalte auf den Webseiten <http://www.eslgaming.com> und <http://www.eslmeisterschaft.de> jederzeit und ohne Vorankündigung und Benachrichtigung zu ändern.