



Continental Cup 2018

präsentiert von PlayStation®

TURNIER REGELWERK

[1. Übersicht](#)

[2. Teilnahmeberechtigung](#)

[3. Turnier Ablauf](#)

[4. Live-Events: Spielregeln und Turnierformat](#)

[5. Preise](#)

[6. Allgemeine Bedingungen](#)

1. Übersicht

KEIN KAUF ERFORDERLICH.

Der Continental Cup 2018, präsentiert von PlayStation®, ("CC18" oder "Competition") wird von Turtle Entertainment (alternativ "ESL" oder "Turnierorganisator") organisiert.

Der CC18 ist ein eSports Turnier für das Spiel EA Sports FIFA 19 im Spielmodus Ultimate Team ("FIFA 19") für die PlayStation®4 ("PS4"). Der CC18 besteht aus einer Online-Qualifikation gefolgt von einer Offline-Qualifikation und dem live gespielten Finalturnier auf der Paris Games Week 2018 ("PGW"). Nähere Details sind dem Folgenden zu entnehmen.

Teilnehmer müssen sich mittels der integrierten Turnier-App an der PS4 für den CC18 oder auf der ESL Webseite anmelden. Teilnehmer, die die Voraussetzungen im Abschnitt "Teilnahmeberechtigungen" erfüllen (im Folgenden "Spieler" oder "Teilnehmer"), müssen außerdem

1. das Spiel FIFA 19 besitzen oder Zugriff zum Spiel auf der PS4 haben
2. eine PS4 besitzen oder darauf Zugriff haben
3. über einen gültigen PlayStation™Network Account ("PSN Account") und die damit verbundene PSN ID verfügen
4. ein gültiges PlayStation™ Plus Abonnement haben
5. einen gültigen Electronic Arts Account ("EA Account") besitzen
6. ihren Wohnsitz in einem der teilnahmeberechtigten Länder haben. Eine entsprechende Liste ist im Anhang B zu finden.

2. Teilnahmeberechtigung

2.1 Registrierung und Annahme der offiziellen Regeln

Alle teilnehmenden Spieler müssen ihre PSN Online ID auf der Turnier App oder auf ESL Play Turnier Seite eintragen.

Spieler müssen das offizielle CC18 Regelwerk und relevante Datenschutzrichtlinien, einschließlich der ESL Datenschutzrichtlinie, vor Beitritt des Turniers vollständig gelesen und akzeptiert haben. Sobald sich ein Spieler den Vorschriften entsprechend registriert hat, ist er teilnahmeberechtigt für das gesamte CC18 Turnier inklusive dem Live Finale.

2.2 Alter

Spieler müssen am Tag des Live Events mindestens 16 Jahre alt sein und zusätzlich mindestens das benötigte Alter für einen vollwertigen (nicht minderjährigen) EA Account in ihrer Region haben um am CC18 teilnehmen zu können.

Alle Spieler unter 18 Jahren, welche an Live Events teilnehmen, müssen, wie gesetzlich vorgeschrieben, von einem Elternteil oder dem Erziehungsberechtigten des Spieler begleitet werden und von selbigen, mit eigenem Namen, die Regeln akzeptieren lassen.

Zeitpunkt an dem der Teilnehmer mindestens 16 Jahre alt und mindestens das Alter für einen vollwertigen EA Account in seiner Region erreicht haben muss um am live Event teilnehmen zu können: **25.Oktober 2018**

2.3 Wohnsitz

Teilnehmer müssen gegebenenfalls einen Nachweis über ihren Wohnsitz erbringen, um ihre Teilnahmeberechtigung am CC18 zu bestätigen.

Alle eingeladenen Teilnehmer müssen:

- eine Erklärung zu ihrer Reiseerlaubnis unterschreiben und zurückschicken
- ihren gegenwärtigen Wohnsitz mitteilen
- sowie andere Anforderungen, welche von der ESL möglicherweise gestellt werden
- außerdem einen Nachweis über ihren gegenwärtigen Wohnsitz erbringen, indem sie die folgenden Dinge vorlegen:
 - Ein von einer Behörde ausgestelltes Dokument wie Personalausweis, Führerschein, Reisepass, oder Arbeitsvisum mit Name und Adresse.
 - Eine kürzliche Rechnung eines Versorgungsunternehmens wie Energieversorger, Telefongesellschaft, Internetprovider, o.Ä. mit Name und Adresse.
 - Eine Liste über die teilnahmeberechtigten Länder ist dem Anhang B zu entnehmen.

2.4 Mitarbeiter & Interessenkonflikte

Mitarbeiter der ESL, Sony Interactive Entertainment LLC ("PlayStation"), Electronic Arts Inc. (alternativ "EA" oder "Publisher") und ihrer Tochtergesellschaften, Vertreter, Werbe- und Marketingagenturen, FIFA, und die unmittelbaren Familienmitglieder oder Personen, die im gleichen Haushalt wie diese Personen leben sind nicht berechtigt an diesem Turnier teilzunehmen.

3. Turnier Ablauf

Die Qualifikation für das CC18 Live Finale während der Paris Game Week, kann durch folgenden Optionen stattfinden;

1. durch die Teilnahme an Online-Qualifikationen in der Region des Spielers.



2. durch direkte Einladung der Turnierorganisatoren.
3. durch die Qualifikation vor Ort bei der Offline-Qualifikation auf der Paris Games Week am 26. Oktober 2018.

3.1 Online-Qualifikation

Die regionalen Online-Qualifikationen werden über zwei Wochenenden, am 6. und 7. Oktober und 13. sowie 14. Oktober 2018 stattfinden. Die Organisatoren behalten sich das Recht, die Daten nach eigenem Ermessen zu ändern.

Die genaue Uhrzeit und weitere Details für den CC18 und seine Online-Qualifikationen werden auf folgender Turnierseite kommuniziert. [PlayStation.com/continentalcup](https://playstation.com/continentalcup). [oder andere Seiten oder Kommunikation ausgewählt von den Organisatoren.](#)

Spielern ist es nur erlaubt an einer (1) Länder-Qualifikation teilzunehmen auch wenn der Spieler in mehreren Länder wohnhaft ist.

Samstag 6.Oktober 2018:

D/A/CH - der Erst- und Zweitplatzierte qualifizieren sich für die PGW

UK - der Erstplatzierte qualifiziert sich für die PGW

Brasilien - der Erstplatzierte qualifiziert sich für die PGW

Polen - der Erstplatzierte qualifiziert sich für die PGW

Nordamerika - der Erstplatzierte qualifiziert sich für die PGW

SEA Qualifier 1

Sonntag 7.Oktober 2018:

D/A/CH - der Erstplatzierte qualifiziert sich für die PGW



Vereinigtes Königreich - der Erst- und Zweitplatzierte qualifizieren sich für die PGW

Brasilien - der Erstplatzierte qualifiziert sich für die PGW

Nordamerika - der Erstplatzierte qualifiziert sich für die PGW

SEA Qualifier 2

Montag 8. Oktober 2018:

HK Qualifier 1

Dienstag 9. Oktober 2018:

HK Qualifier 2

Mittwoch 10. Oktober 2018:

KR/TW Qualifier

Donnerstag 11. Oktober 2018:

LCQ Qualifier 1

Freitag 12. Oktober 2018:

LCQ Qualifier 2

Samstag 13. Oktober 2018:

SE/NO/DK/FI - der Erstplatzierte qualifiziert sich für die PGW

Italien - der Erstplatzierte qualifiziert sich für die PGW

Asien - der Erstplatzierte qualifiziert sich für die PGW

Mexiko - der Erstplatzierte qualifiziert sich für die PGW

Russland - der Erstplatzierte qualifiziert sich für die PGW



Sonntag 14. Oktober 2018:

SE/NO/DK/FI - der Erstplatzierte qualifiziert sich für die PGW

Italien - der Erstplatzierte qualifiziert sich für die PGW

Australien/Neuseeland - der Erstplatzierte qualifiziert sich für die PGW

Griechenland - der Erstplatzierte qualifiziert sich für die PGW

Qualifikationen für andere Regionen

Japan, Spanien / Portugal, Frankreich, Tschechien/ Slowakei / Ungarn werden alle eigene Qualifikationsspiele in ihren Regionen haben, die aber in einer anderen Form stattfinden werden, als die Qualifikationsspiele vom 6.-14. Oktober.

Einige davon sind Offline-Events, welche eigene Regeln haben können. Genaue Details werden in den jeweiligen Qualifikations-Anmeldefenstern bekannt gegeben.

Der Slot für den Mittleren Osten wird durch eine Einladung eines Spielers vergeben.

Freitag 26. Oktober 2018 - Offline Qualifikation.

Während der "Paris Games Week" wird ein weiterer "Slot" ausgespielt werden. Details hierzu findet Ihr im Abschnitt 3.5.

Länder	# Anzahl der qualifizierten Spieler
Frankreich	4
Russland	1
Nordics (Norwegen, Finnland, Schweden, Island, Dänemark)	2
Italien	2
Spanien	3



Portugal	1
Vereinigtes Königreich/ Irland	3
Deutschland / Österreich / Schweiz	3
Polen	1
Griechenland	1
Tschechien / Slowakei / Ungarn	1
Australien / Neuseeland	1
Nordamerika (USA / Kanada)	2
Japan	1
Sonstige asiatische Länder (HK, KR, TW, SG, TH, ID, MY)	1
Brasilien	2
Mexiko	1
Saudi Arabien	1
Offline - "Paris Games Week"	1

3.2 Format der Online-Qualifikation

Spielmodus: FIFA 19 Ultimate Team Friendly Seasons

Format: Single Elimination, Best of 3

Maximale Teilnehmerzahl pro Turnier: 2048 Spieler

Anweisungen zur Spielerstellung

Jedes Spiel wird im Modus "Friendly Seasons" in FIFA 19 Ultimate Team mit Standardeinstellungen gespielt.



Gameplay Einstellungen

Die Spieleinstellungen sind entsprechend des Spielmodus "FIFA 19 Ultimate Team Friendly Seasons" wie folgt definiert:

Schwierigkeitsgrad: Weltklasse

Halbzeitlänge: 6 Minuten

Stadion Einstellungen

Stadion: FEWC Stadium (Stellt sicher, die Einsteiger Aufgaben erfüllt zu haben, um dieses Stadion freizuschalten)

Jahreszeit: Herbst

Tageszeit: 15:00 Uhr

Rasenmuster: Aus

Erforderliche Einstellungen

Die folgenden Einstellungen sind von allen Spielern zu wählen und dürfen während des Live-Turniers nicht verändert werden:

HUD: Spielername & Indikator

Spieler Indikator: Spielername

Zeit/Spielstand Anzeige: An

Radar: 2D

Gamertag Indikator: Aus

Scrolling Line Ups: Aus

Lautstärke Kommentar: 0

Lautstärke Stadion: 8

Lautstärke Musik: 0

Kameraeinstellungen

Die folgenden Einzelspieler Kameraeinstellungen sind nicht erlaubt:



-
- Pro
 - End to End
 - Dynamisch

Einschränkungen bei Verbrauchskarten

Teilnehmer werden eingeschränkt bei der Auswahl von Verbrauchskarten bei der Zusammenstellung Ihres Teams. Eine Woche vor Start der Online-Qualifikationen könnten Veränderungen zu den Einschränkungen bei Verbrauchskarten angekündigt werden. Teilnehmern wird es erlaubt folgende Art an Verbrauchskarten zu benutzen:

- Vertrag
- Positionsveränderung
- Heilung
- Chemiestile
- Manager League
- Fitness

TEILNEHMERN IST ES NICHT ERLAUBT FOLGENDE ART VON VERBRAUCHSKARTEN ZU BENÜTZEN:

- Training

Lobby

Bitte folge den folgenden Schritten um dein Match zu starten

- Füge deinen Gegner zu deiner Freundesliste hinzu
- Gehe zum Online Tab
- Wähle 'Ultimate Team'
- Wähle die 'Spieleinstellungen' von unten
- Lade deinen Gegner ein
- Starte das Match



Nicht erscheinen

Beide Spieler müssen innerhalb von 15 Minuten zum Match erscheinen (Matchtermin + 15 Minuten). Wer nicht innerhalb von 15 Minuten erscheint, bekommt einen Default Loss. Der wartende Spieler muss ein Ticket öffnen oder sein Problem einem Admin in Discord schildern um den Default Win einzufordern.

Ergebnisse

Beide Spieler sind dafür verantwortlich, dass das richtige Ergebnis auf der ESL Seite oder über die Turnier App eingetragen wird. Dazu müssen beide Spieler einen Screenshot am Ende des Spiels erstellen, auf dem das Ergebnis und beide Spielernamen eindeutig zu erkennen sind und diesen nach dem Match hochladen.

Sollte es zu Streitfällen kommen, muss immer ein Protest eingelegt werden, damit der Admin sich den Fall genau anschauen kann, um eine Entscheidung zu treffen. Die Entscheidung kann auch bedeuten, dass beide Spieler disqualifiziert werden, falls die Beweise nicht ausreichend sind um einen eindeutigen Gewinner zu ermitteln.

Match Medien

Alle Match Medien (Screenshots und Videos) müssen mindestens 15 Tage lang aufbewahrt werden. Im Allgemeinen sollten die Match Medien so schnell wie möglich hochgeladen werden. Es ist verboten Match Medien zu manipulieren oder zu verändern. Dies kann zu weiteren Sanktionen führen.

Screenshots

Beide Spieler sind dafür verantwortlich, dass unverzüglich nach dem Match Screenshots/Fotos hochgeladen werden, die das Ergebnis des Matches belegen. Auf den Bildern müssen Ergebnis und Spielernamen erkennbar sein. Wir empfehlen allen Spielern Screenshots und/oder Videos von strittigen Situationen (Disconnect, u.ä.) zu machen, da sie im Streitfall als Beweise dienen können.

Match Regeln

Unentschieden

Wenn das Spiel unentschieden endet, muss eine Verlängerung und Elfmeterschießen gespielt werden, bis ein Gewinner feststeht.

Leihspieler

Leihspieler sind nicht erlaubt. Falls der Gegner einen Leihspieler einsetzt, zeichnet dies über die Video Funktion der Playstation auf oder erstellt einen Screenshot. Verlasst dann das Spiel und eröffnet ein Protest-Ticket. Ladet in dem Protest Ticket die Screenshots hoch und fügt die Links zu den hochgeladenen Videos ein.

Verbindungsprobleme

Solltet ihr Verbindungsprobleme während eines Matches haben, so erstellt bitte ein Protest. Ein Admin wird sich mit euch in Verbindung setzen. Das Spiel muss aber verlassen werden bevor Tore gefallen sind oder Rote Karten vergeben wurden.

Spielabbruch

Kommt es zu einem Spielabbruch mit dem Punktestand 0:0 muss das Spiel neu gestartet werden. Wenn es bereits ein Tor gab, gibt es zwei Optionen: a) Die Spieler einigen sich darauf die restlichen Spielzeit auszuspielen und weitere Tore zu addieren. b) Ein Admin entscheidet über das Resultat.

Disqualifikation

Jeder Spieler kann sofort aus dem CC18 disqualifiziert werden, nach Ermessen von ESL oder seinen Beauftragten, aus jeglichem Grund, einschließlich der unten aufgelisteten. Sowie bei Nichteinhaltung jeglicher Benutzervereinbarung von ESL (einschließlich der ESL-Benutzervereinbarung, Datenschutz und Cookie Richtlinien oder Verhaltenskodex) oder Nutzervereinbarungen, Datenschutzrichtlinien oder andere Richtlinien in Bezug auf die Konten eines Spielers in Verbindung mit CC18:

Die Verwendung von Cheats, Hacks oder anderen "Helfer" -Anwendungen von



Drittanbietern beim Spielen von Spielen;
Absichtliche Trennung vom Internet während eines Spiels;
Absprachen mit anderen Spielern beim Spielen von Spielen;
Nutzung bekannter Exploits im Spiel (es liegt in der Verantwortung der Spieler, alle aktuellen illegalen Exploits zu verstehen und zu vermeiden);
wiederholt gezielt gegen denselben Gegner spielen.
Missbräuchliches oder ungebührliches Verhalten, einschließlich der Verwendung von belästigender, negativer oder profaner Sprache im Internet, wird nicht toleriert und stellt auch einen Grund für die sofortige Disqualifikation dar.

3.3 Verpflichtungen betreffend Medien

Alle Spieler, die sich während dem ersten Wochenende der Qualifikationen (6. und 7. Oktober 2018) qualifizieren und aus einer der folgenden Regionen kommen: Vereinigtes Königreich, Frankreich, Spanien, Brasilien, Deutschland, Österreich, Schweiz müssen am 7. Oktober zur Abstimmung für die Erstellung von Medienmaterial zur Verfügung stehen. Ausgewählte Spieler müssen bei den vereinbarten Medien Terminen verfügbar sein.

3.4 Qualifizierte Spieler Logistik

Sobald das Qualifier beendet wurde und der Gewinner feststeht, erhält dieser ein Formular via Mail zur Bestätigung der Teilnahme an dem Live Event. Zudem werden weitere Informationen benötigt, um die Reise nach Paris zu koordinieren.

Sollte dieses Formular nicht zustellbar sein oder der eingeladene Spieler versäumt das Formular zu unterzeichnen oder zurückzusenden, die Einladung ablehnen oder nicht berechtigt teilzunehmen behält sich der Turnierorganisator das Recht vor den nächstbesten Spieler aus dem Turnier einzuladen. Alle Spielerinformationen werden unwiderruflich innerhalb eines Monats nach Turnierende gelöscht.

3.5 Qualifikation vor Ort

Die Qualifikation vor Ort wird an einem von den Organisatoren ausgewählten Ort auf der Pariser Games Week stattfinden, am Morgen des 26. Oktober 2018 oder an einem anderen von den Organisatoren ausgewählten Termin. Der Gewinner der Qualifikation vor Ort qualifiziert sich direkt für den CC18, sollte es zu keiner Disqualifikation kommen.

Bei der Qualifikation vor Ort wird FIFA Ultimate Team Friendly Seasons Mode gespielt. Details über den FIFA Ultimate Team Friendly Seasons Modus ist unter 4.2 beschrieben. Es zählt als "Nicht Erschienen" wenn die Spieler nicht an ihrem zugeteilten Platz 10 Minuten nach dem ausgemachten Zeitpunkt sind. Ein Spieler aus dem Publikum könnte ausgewählt werden um die Position des nicht erschienenen Spielers einzunehmen.

Format

Die Qualifikation vor Ort ist ein Turnier an einer ausgewählten Stelle während der Paris Games Week. Die Qualifikation wird mit 64 Spielern und in einem Bo1 gespielt. Es wird 32 zugeordnete Spielstationen für dieses Turnier geben.

Einschränkungen bei der Teambildung

Es wird keine Einschränkungen bei der Teambildung geben.

Die durch EA bereitgestellten Accounts werden alle FIFA Ultimate Team Spieler haben.

Die Turnier Organisatoren behalten sich das Recht vor ohne jegliche Ankündigung, nach eigenem Ermessen, nicht in den Regeln vorhandene oder beschriebene Gegenstände zu bewerten um die Fairness des Wettbewerbs sicherzustellen.

3.6 Continental Cup 2018 präsentiert von PlayStation Live Finals

Das CC18 Turnier Finale wird zwischen dem 26. und 28. Oktober stattfinden auf der Paris Games Week stattfinden.

Die folgenden Match Regeln führen zu den Live Finals der CC18. Die Matches werden im "Freundschaftsspiel-Saisons" Modus gespielt, der bereits aus FIFA 18 bekannt ist.

Die ESL behält sich das Recht vor ohne jegliche Ankündigung, nach eigenem Ermessen, die Regeln zu jeder Zeit während eines Matches und auch vor bzw. nach dem Match zu bearbeiten (Sowohl hinzufügen, ändern als auch zu löschen).

Spiel Einstellungen

Jedes Spiel wird mit dem "Freundschaftsspiel-Saison Modus" von Fifa 19 Ultimate Team mit Standard Spieleereinstellungen gespielt. In BO2 Spielen wird im zweiten Teil jedes Matches die Pre-Match Einstellung benutzt um den Gesamtspielstand einzugeben.

Gameplay Settings

Die Gameplay Einstellungen sind durch den FIFA 18 Ultimate Team Freundschaftsspiel-Saison Mode definiert und nachfolgenden aufgelistet:

Schwierigkeitsgrad: Weltklasse

Länge einer Halbzeit: 6 Minuten

Stadion Einstellungen:

Stadion: FEWC Stadium

Saison: Herbst

Tageszeit: 15:00 Uhr

Pitch Wear: Kein

Verpflichtende Einstellungen

Die folgenden Einstellungen sind für alle Benutzer festgelegt und können nicht geändert werden:

HUD: Spielername & Indikator

Spieler Indicator: Spielername



Zeit/Spielstand Anzeige: An

Radar: 2D

Gamertag Indicator: Aus

Scrolling Line Ups: Aus

Lautstärke Kommentar: 0

Lautstärke Stadion: 8

Lautstärke Musik: 0

Kameraeinstellungen

Die folgenden Einzelspieler-Kameraeinstellungen sind nicht erlaubt:

Pro

End to End

Dynamic

Einschränkungen bei Verbrauchskarten

Teilnehmer werden eingeschränkt bei der Auswahl von Verbrauchskarten bei der Zusammenstellung Ihres Teams. Eine Woche vor Start der Online-Qualifikationen könnten Veränderungen zu den Einschränkungen bei Verbrauchskarten angekündigt werden. Teilnehmern wird es erlaubt folgende Art an Verbrauchskarten zu benützen:

- Vertrag
- Positionsveränderung
- Heilung
- Chemiestile
- Manager League
- Fitness

TEILNEHMERN IST ES NICHT ERLAUBT FOLGENDE ART VON VERBRAUCHSKARTEN ZU BENÜTZEN:



- Training

Für die Finals Spiele des Turniers bestimmt der Turnierveranstalter einen Standort auf der Paris Games Week.

Alle Spieler auf dem Final Event erhalten ein PSN Konto und ein verknüpftes EA-Konto, die jeweils von EA und dem Turnierorganisator bereitgestellt werden.

Format:

Es wird 32 Finalisten geben, aufgeteilt in 8 Gruppen zu je 4 Spielern im GSL-Format.

GSL Format - 8 Groups of 4

Round of 16 - non-consecutive Home/Away (i.e BO2) matches. Der Gesamtscore wird addiert. Kommt es zu einer Punktgleichheit entscheidet ein Golden Goal und ein Elfmeterschießen über den Gewinner.

Viertelfinale - consecutive Home/Away (i.e BO2) matches. Die erspielten Punkte werden addiert und ein Elfmeterschießen bestimmt den Gewinner, wenn die Punkte nach beiden Spielen gleich sind. Die Viertelfinalspiele werden am Samstag, den 27. Oktober ausgetragen.

Halbfinale - Best of 3 Matches am Morgen des 28. Oktober gespielt.

Finale - Best of 3 Match wird am Sonntag, den 28. Oktober, am Nachmittag stattfinden.

Das Finale wird im Freundschaftsspiel-Saison Mode von FIFA Ultimate Team (FUT) gespielt. Weitere Informationen über FIFA Ultimate Team (FUT) Freundschaftsspiel-Saison Mode erhalten Sie unter Punkt 4.2 Match Voreinstellungen.

ELIMINIERUNG

Die Spieler, die während der Gruppenphase zwei Spiele verlieren, werden aus dem Turnier ausscheiden.



AUFSTIEG

Ein Spieler, der zwei Spiele in der Gruppenphase gewinnt, kommt in die Playoff-Runde.

Unentschieden

Für den Fall, dass das Spiel nach Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden gespielt wird, wird das Spiel in die Verlängerung fortgesetzt. Wenn es nach den zwei 15-minütigen Spielzeiten der Verlängerung noch unentschieden gespielt wird, wird das Spiel im Elfmeterschießen beendet.

AUFSTIEG UND ELIMINIERUNG

Die Teilnehmer werden in jeder Runde in der Gruppe aus 16 Spielern zwei Spiele zwischen sich und ihrem jeweiligen Mitbewerber bestreiten (Home/Away). Der Teilnehmer, der die Spiele insgesamt über die Gesamtpunktzahl gewinnt, wird in die nächste Runde der Gruppe aufsteigen. Der Wettkämpfer, der die Spiele verliert, scheidet aus dem Turnier aus.

Einschränkungen bei der Teambildung

Es wird keine Einschränkungen bei der Teambildung geben.

Die durch EA bereitgestellten Accounts werden alle FIFA Ultimate Team Spieler haben. Die Turnier Organisatoren behalten sich das Recht vor ohne jegliche Ankündigung, nach eigenem Ermessen, nicht in den Regeln vorhandene oder beschriebene Gegenstände zu bewerten um die Fairness des Wettbewerbs sicherzustellen.

SCHIEDSRICHTER

Die Referees weisen die Spieler vor dem Spiel und nach der Halbzeit an, wann sie die Spiele starten sollen. Außerdem können die Referees verlangen, dass die Teilnehmer das Spiel zu anderen Zeiten während des Turniers pausieren. Die Teilnehmer müssen während des Turniers den Anweisungen der Referees Folge leisten. Die Referees notieren

das Ergebnis der Spiele, bevor die Wettbewerber die Spielsitzung verlassen oder ein neues Spiel starten können.

PRE-MATCH OPTIONS

Für den Fall, dass die Setup-Optionen vor dem Spiel angepasst werden müssen, sorgen die Referees dafür, dass die richtigen Einstellungen gewählt werden.

STREITVERFAHREN

Wenn ein Wettbewerber vor, während oder nach einem Spiel während des Turniers ein Problem hat, sollte er sein Anliegen einem Referee mitteilen. Der Referee wird die Gültigkeit des Problems bewerten, eine Entscheidung treffen und die Teilnehmer über die nächsten Schritte informieren. Der Referee kann den Head Referee und ESL nach eigenem Ermessen konsultieren.

Der Teilnehmer kann den Referee auch um Rücksprache mit dem Head Referee bitten. Der Referee kann sich entscheiden, mit dem Head Referee und anschließend mit ESL nach eigenem Ermessen Rücksprache zu halten.

STREITIGKEITEN MIT SPIELBEZUG NACH DEM MATCH

Streitigkeiten nach dem Spiel sind schwer zu bewerten und es wird empfohlen, dass jedes Problem während des Spiels und nicht erst nach dem Spiel angesprochen wird.

Alle Entscheidungen des Referees sind endgültig und bindend.

3.8 Anreise zu Live Events

ESL wird auf eigene Kosten Reiseunterkünfte für die Teilnehmer, die weiter gekommen sind, an den Live-Events bereitstellen, wobei ESL nach alleinigem Ermessen für die Fluggesellschaften, Hotels und ähnliche Transfers zuständig ist.

Teilnehmer, die zu den Live-Events geladen sind, müssen vor Reiseantritt zu den Live-Events eine Reiseerklärung unterzeichnen. Die Teilnahmeberechtigung wird dem Teilnehmer an der E-Mail-Adresse mitgeteilt, die mit seinem ESL Play-Konto verknüpft ist. Die Teilnehmer müssen ihre Teilnahme für das Finale innerhalb von einem Tag nach Erhalt der E-Mail bestätigen. Wenn der Teilnehmer die Teilnahme nicht bestätigt, die Reise ablehnt, keine Reise akzeptiert oder zwischen den Terminen der Live-Events nicht reisen kann, verwirkt der Wettbewerber die Bezahlung der Reisekosten sowie seinen Platz im Wettbewerb.

Wenn ein Spieler in seinem Staat, seinem Land oder seiner Provinz minderjährig ist, muss der Elternteil oder der Erziehungsberechtigte des Spielers alle notwendigen Dokumente unterzeichnen, um die Reise anzutreten, und den Wettkämpfer zu den Live-Veranstaltungen begleiten.

In diesen Fällen beinhalten die Reisekosten einen zusätzlichen Flug für einen (1) Elternteil oder Erziehungsberechtigten. Wettbewerber und Elternteil / Erziehungsberechtigter müssen zusammen auf derselben Reiseroute reisen und sich das Hotel teilen.

Der Erhalt von Reiseunterkünften setzt die Einhaltung dieser offiziellen Regeln voraus. Für den Fall, dass ein Teilnehmer vor der Reise disqualifiziert wird oder die Reise aus irgendeinem Grund verfällt, wird ESL die Reise und Unterbringung des Teilnehmers an einen anderen Spieler vergeben, der den Platz des Teilnehmers gemäß dem in Abschnitt 3 dieser offiziellen Regeln beschrieben übernimmt.

Nebenkosten für Reisen, einschließlich, ohne Einschränkung: Telefonanrufe, Faxgebühren, Internetgebühren, Wellness- / Schönheitssalon, Wäscherei, Ausflüge / Ausflüge, Einkäufe im Souvenirladen, Hotelbearbeitungsgebühren, Gebühren für die Fluglinie und alle anderen in dieser Auflistung nicht genannten Ausgaben liegen in der alleinigen Verantwortung des Spielers und seines Gastes. Der Spieler kann aufgefordert werden für solche Nebenkosten eine Kreditkarten dem betreffenden Hotel zur Verfügung zu stellen. Hotel und Flugtickets können nicht separat genutzt werden. Reisen und Unterkünfte unterliegen der Verfügbarkeit und bestimmten Einschränkungen. Für

zusätzliche Übernachtungen und zusätzliche Kosten im Zusammenhang mit einem längeren Aufenthalt sind der Spieler und sein Gast allein verantwortlich. Zusätzliche Einschränkungen können noch hinzukommen.

4. Live-Events: Spielregeln und Turnierformat

4.1 Spielregeln

Alle Spiele im Qualifikationsspiel CC18 Live Finale und Qualifikationen vor Ort werden im FIFA Ultimate Team Modus Freundschaftssaison auf einer von EA bereitgestellten Version von FIFA 19 gespielt. Details zum FIFA Ultimate Team Freundschaftssaison Modus finden Sie in Abschnitt 4.2 Spiel-Voreinstellungen.

Zusätzliche Regeln die für alle Live Event Spiele gelten:

Spieler dürfen während eines Spiels kein Coaching erhalten. Kommunikationen jeglicher Art, hörbar oder sichtbar, zwischen einem Spieler und einem Trainer können als Coaching aufgefasst werden.

Spieler dürfen keine anderen Geräte als Controller in die Konsole einstecken.

Alle Videospielkonsolen, Fernsehgeräte und Headsets werden von PlayStation geliefert. Spieler können ihren eigenen Controller nutzen, solange der Controller dem Teilnehmer keinen unfairen Wettbewerbsvorteil bietet, den Betrieb des Spiels oder Turniers nicht beeinträchtigt, keine spezielle Konfiguration, Verkabelung oder Adapter benötigt und dafür ausgelegt ist nativ auf der Konsole zu arbeiten, an der der Konkurrent teilnimmt. ESL kann nach alleinigem Ermessen jeden Controller ausschließen und verlangen, dass der Wettbewerber einen zugelassenen Controller verwendet.

Jede Aktion, die dazu dient, die Sicht des gegnerischen Spielers auf das Feld oder die Fähigkeit zur Auswahl kontrollierter Spieler zu stören, ist verboten.



Während des Turniers müssen die Spieler den ganzen Tag verfügbar sein, um ihre Spiele zu spielen. Die Spieler werden rechtzeitig darauf hingewiesen, dass sie spielbereit sein müssen, und Spieler, die den Veranstaltungsort verlassen, sind dafür verantwortlich, rechtzeitig zu ihren Spielen zurückzukehren.

Spieler, die zur angegebenen Startzeit für ein Spiel nicht anwesend sind, werden disqualifiziert, und ihr Gegner erhält ein 3-0 Ergebnis.

Die Spieler bekommen ihre vorgesehene Station gezeigt, richten das Spiel ein und beginnen das Spiel nur, wenn sie von einem Turnieroffiziellen angewiesen werden. Jeder Spieler hat 2-3 Minuten Zeit, um die Steuerung zu konfigurieren, Aufstellungen und Einstellungen, gemäß den in Abschnitt 3.6 beschriebenen Regeln, vorzunehmen. Benutzerdefinierte Aufstellungen können nicht verwendet werden und auch nichts anderes, das nicht im Pausenmenü im Spiel verfügbar ist.

Alle Matches werden durchgehend von Schiedsrichter überwacht, um bei Spielunterbrechungen die Einstellungen wiederherstellen zu können.

Wenn ein Spieler ein Problem hat, das seiner Meinung nach einen unfairen Vorteil für den Gegner schafft, muss er das Spiel pausieren (oder den Gegner bitten, das Spiel anzuhalten) und das Problem dem Schiedsrichter mitteilen. Der Schiedsrichter wird das Problem ansprechen, wenn er der Meinung ist, dass der Schiedsrichter das Problem nicht richtig gelöst hat, kann er den Hauptschiedsrichter bitten, das Problem ebenfalls anzugehen. Entscheidungen des Hauptschiedsrichters und des Turnierveranstalters sind verbindlich.

4.1.1 Spielunterbrechungen und -pausen

Jeder Spieler kann das Spiel bis zu fünf Mal unterbrechen. Wenn ein Spieler das Spiel pausiert, muss dies eine taktische Änderung in seinem Squad sein, die Auswechslungen, Formationsänderungen oder taktische Anpassungen beinhalten.

Spieler dürfen das Spiel nur pausieren, wenn der Ball nicht im Spiel ist. Das bedeutet, dass es das Spielfeld verlassen hat oder ein Foul begangen wurde und es sich um eine Dead Ball Situation handelt, oder wenn der Spieler seinen Ball in seiner Hälfte des Feldes



hält.

Wenn ein Spiel unterbrochen oder absichtlich unterbrochen wird, während der Ball von einem Spieler gespielt wird, hat der Turnierorganisator das Recht, diesen Spieler sofort zu disqualifizieren.

Wird eine Spielunterbrechung durch äußere Umstände wie einen technischen Fehler oder einen Stromverlust verursacht, wird das Spiel an einem vom Turnierveranstalter festgelegten Punkt fortgesetzt.

Trotz der oben beschriebenen Szenarien darf der Spieler das Spiel unterbrechen, um seine Strategie und / oder Formation zu ändern, i) falls ein Spieler seiner Mannschaft vom Platz gestellt wird, ii) wird ein Spieler seiner Mannschaft verletzt.

4.1.2 Schiedsrichter:

Schiedsrichter werden vor Ort sein, um alle Spiele zu überwachen. Die Schiedsrichter starten das Spiel und werden für jedes Spiel das Ergebnis notieren.

Die Schiedsrichter informieren die Spieler, wann sie vor dem Anpfiff und nach der Halbzeit das Spiel beginnen sollen.

Die Schiedsrichter werden durch einen speziellen ID-Tag oder Abzeichen, wie vom Veranstalter angegeben, eindeutig identifiziert.

Alle Entscheidungen eines Schiedsrichters sind endgültig und bindend.

4.2 Spiel Voreinstellungen

Der Spielmodus ist FIFA Ultimate Team Friendly Seasons.

Die Anforderungen an das Squadbuiding für die Wettbewerbsspiele können nach Ermessen des Turnierorganisations variieren und werden eine Woche vor Beginn des Live-Finales bekannt gegeben.

4.2.1 Konten verwenden und Squad-Erstellung

Bei der Turnier-Endrunde werden die Spieler, die von der ESL zur Verfügung gestellten



Konten für ihre alleinige Verwendung bei den Turnier-Finalen verwenden. Die Teilnehmer erhalten nur begrenzte Anmeldedaten für die Konten, die nur für das Turnier verwendet werden. Spieler, die Kontodaten mit der Öffentlichkeit teilen, werden disqualifiziert. Die Konten sind das alleinige Eigentum von EA und dürfen nicht für den persönlichen Gebrauch von Einzelpersonen, einschließlich Konkurrenten, verwendet werden.

Wettkämpfer haben die Gelegenheit ein Squad von 11 startenden Spielern, 7 Bankspielern und 5 Reservespielern zu stellen.

4.4. Glitches

Jeder Versuch, das Spiel zu stören, ist verboten.

Ablauf bei einer Glitch Bestrafung: Falls ESL feststellt, dass eine Aktion, ein Tor, ein Zug, eine Strafe oder eine andere Aktion im Spiel durch einen unerlaubten Fehler verursacht wurde, entscheidet ESL nach eigenem Ermessen, das Spiel in einen fairen Zustand zu versetzen, abhängig vom Ergebnis des Spiels.

Im Falle eines größeren Ausfalls, der eine für das Spiel im vorgesehenen Modus erforderliche Infrastruktur betrifft, behält sich der Turnierorganisator das Recht vor, das Format, in dem das Turnier gespielt wird, zu ändern.

5. Preise

5.1 Preise für das Live Event

Die folgenden Preise werden für das Live Event verteilt, basierend auf dem Platz der im Turnier erreicht wurde:



(1) Der gesamt Preispool: 50.000€

Der Preispool wird wie folgt aufgeteilt:

- 1. Platz - 20.000€
- 2. Platz - 10.000€
- 3.-4. Platz - 4000€
- 5.-8. Platz - 2000€
- 9.-16. Platz - 500€

(2) Die FIFA Pro Points werden von EA auf die EA Accounts der Teilnehmer wie folgt verteilt:

- 1. Platz - 850
- 2. Platz - 450
- 3.-4. Platz - 315
- 5.-8. Platz - 150
- 9.-16. Platz - 110
- 17.-32. Platz - 80

(3) Der/Die Sieger/Siegerin erhält für sich und eine Begleitperson, einen Flug inklusive Unterkunft und Tickets für das UEFA Champions League Finale in Madrid am 1. Juni 2019.

5.2 Gewinnbedingungen

Die Preise sind nicht übertragbar. Es ist nicht zulässig die Preise durch andere Preise oder Dienstleistungen zu tauschen, außerdem behält sich die ESL das Recht vor, Preise die nicht vorhanden sind durch gleichwertige Preise zu ersetzen. Alle zusätzlichen Kosten die nicht oben angegeben sind, wie Bundes-, Staats- und Gemeindesteuern sowie internationale Tarife liegen in der Verantwortung der einzelnen Gewinnern.

Potenzielle Gewinner müssen, eine Erklärung zur Teilnahmeberechtigung und die Veröffentlichung von Werbung und Haftung ausfüllen und unterschreiben damit Namen, Biografie sowie Vorlieben auf den Live-Events übertragen werden dürfen und der Preis entgegen genommen werden darf. Wenn ein Potenzieller Gewinner vergessen sollte die Erklärungen zu unterschreiben bzw. zurück zu senden, den Preis verweigern oder nicht berechtigt sein, ihn entgegen zu nehmen so hat dieser keinen Anspruch auf den Preis. Sollte ein Gewinner 16 oder älter als erforderlich sein, aber dennoch Minderjährig in seinem Land, Staat oder Gemeinde sein, so müssen die Eltern oder Erziehungsberechtigte nach dem Gesetz, alle nötigen Unterlagen unterschreiben.

Das erhalten der Preise ist abhängig von der Einhaltung der offiziellen Regeln; Alle ,mit den Regeln in Einverständnis beanspruchten, Preise werden zuerkannt. Sollte ein potentieller Gewinner disqualifiziert werden oder den Preis aufgeben, wird ESL, einsetzbare preise an den Nächstplatzierten Teilnehmer. Nach drei alternativen Verfolgerplatzierten, behalten sich die Organisatoren vor, einsetzbare Preis an eine Wohltätigkeitsorganisation ihrer Wahl zu spenden. Es könnte von potentielle Gewinnern verlangt werden eine Zusendungsadresse anzugeben, um die Preise zu beanspruchen. Rechnen Sie bei der Zusendung der Preis mit bis zu 3 Monate.

6. Allgemeine Bedingungen

Persönliche Daten von Teilnehmern

Die persönlichen Daten der Teilnehmer unterliegen der Datenschutz- und Cookie Richtlinie von ESL, die zu den dort genannten Zwecken erhältlich ist. Weiters werden persönliche Daten von Teilnehmern verarbeitet für die Organisation, den Ablauf und die Überwachung des Wettbewerbs und die Preise Einlösung. Gewinnt ein Teilnehmer einen Preis, wird (i) der Name auf der Gewinnerliste und (ii) sein Name und sein Wohnsitz online oder in anderen Medien verbunden mit dem Wettbewerb veröffentlicht.

Persönliche Daten werden im Vereinigten Königreich oder in jedem anderen Land verarbeitet, in dem ESL, ihre Tochtergesellschaften oder Drittagenten tätig sind. Durch die Teilnahme am Wettbewerb erklären Sie sich damit einverstanden, dass Ihre



persönlichen Daten an Empfänger in den USA und anderen Ländern übermittelt werden, die möglicherweise nicht das gleiche Datenschutzniveau bieten wie die Gesetze in Ihrem Wohnsitz- oder Staatsbürgerland.

Teilnehmer haben das Recht auf ihre persönlichen Daten zuzugreifen, sie zurückzuziehen, und sie zu korrigieren.

Mit der Teilnahme an diesem Wettbewerb akzeptiert jeder Teilnehmer außerdem:

(a) (soweit gesetzlich zulässig) die alleinige Haftung für Verletzungen, einschließlich Personenschäden und / oder Sachschäden, die durch die Teilnahme an einem Turnier oder die Annahme, den Besitz oder die Verwendung eines Preises verursacht oder geltend gemacht werden; und

(b) Soweit dies nach geltendem Recht und in Australien vorbehaltenlich und ohne Ausschluss möglich ist, Einschränkung oder Änderung von Rechten oder Rechtsbehelfen, auf die der Teilnehmer als Verbraucher im Rahmen der Verbrauchergarantien des Australiers Anspruch haben kann. Verbraucherrecht in Bezug auf den Betrieb des Wettbewerbs und alle gewonnenen Preise, um ESL und ihre Vertreter von jeglicher Haftung oder jeglicher Verletzung, Verlust, Schaden, Recht, Anspruch oder Handlung jeglicher Art, die sich aus oder in Verbindung damit ergeben, freizustellen mit diesen Wettbewerben oder anderen wettbewerbsbezogenen Aktivitäten oder dem Empfang, Besitz, Gebrauch oder Missbrauch eines gewonnenen Preises, mit Ausnahme der Einwohner des Vereinigten Königreichs und Frankreichs in Bezug auf Ansprüche aufgrund von Tod oder Körperverletzung, die durch die Fahrlässigkeit des Turnierorganisations verursacht werden Einwohner des Vereinigten Königreichs in Bezug auf Ansprüche, die sich aus unerlaubter Handlung oder anderen Verpflichtungen ergeben, die gesetzlich nicht ausgeschlossen werden können;

Durch die Teilnahme an diesem Wettbewerb erkennt jeder Teilnehmer Folgendes an: (1) In Bezug auf den Preis und andere Produkte oder Dienstleistungen, die vom Veranstalter

des Turniers und seinen Partnern kostenlos vergeben werden, haftet der Turnierorganisator nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit. (2) In allen anderen Fällen haftet der Turnierveranstalter nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit. Im Falle leichter Fahrlässigkeit haftet der Turnierorganisator jedoch nur für die Verletzung wesentlicher Vertragspflichten, wie Verzug oder Unmöglichkeit der Leistung, die der Veranstalter zu vertreten hat. Die Haftung bei Verletzung einer solchen wesentlichen Vertragspflicht ist auf den vertragstypischen Schaden begrenzt, mit dessen Eintritt der Turnierveranstalter bei Vertragsschluss aufgrund der zu diesem Zeitpunkt bekannten Umstände rechnen musste. "Wesentliche Vertragspflichten" sind, wie bereits erwähnt, die Pflichten, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrages und die Erreichung seines Zwecks wesentlich erleichtert und auf deren Einhaltung Sie als Endverbraucher vertrauen können. Vorstehende Haftungsbeschränkungen gelten nicht bei ausdrücklichen Garantien des Turnierveranstalters, bei Arglist und Verletzungen des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit sowie bei zwingenden gesetzlichen Vorschriften.

(c) Die Entscheidungen des Turnierorganisations sind endgültig und bindend in allen Angelegenheiten, die mit diesem Wettbewerb zusammenhängen;

(d) Der Wettbewerb unterliegt den Gesetzen des Staates Kalifornien und alle Ansprüche müssen in den Vereinigten Staaten gelöst werden.

Nichts in diesen offiziellen Regeln soll Ihnen die Verbraucherschutzrechte nehmen, die Ihnen durch die Gesetze Ihres Wohnsitzes gewährt wurden, von denen nicht durch Vereinbarung abgewichen werden kann.

(e) Der Turnierveranstalter behält sich das Recht vor, das Gewinnspiel oder einen Teil davon zu stornieren, auszusetzen und / oder zu modifizieren, wenn Betrug, technische Fehler oder andere Faktoren die Integrität oder das ordnungsgemäße Funktionieren des Gewinnspiels beeinträchtigen Ermessen. Im Falle einer Kündigung kann der



Turnierorganisator nach alleinigem Ermessen die Gewinner aus allen nicht suspekten, teilnahmeberechtigten Einsendungen bestimmen, die bis zu dem Zeitpunkt dieser Aktion mit dem oben beschriebenen Bewertungsverfahren erhalten wurden. Der Turnierveranstalter behält sich nach eigenem Ermessen das Recht vor, Personen zu disqualifizieren, von denen sie feststellt, dass sie das Einreiseverfahren oder die Durchführung des Wettbewerbs manipulieren oder gegen diese offiziellen Regeln oder die eines anderen Wettbewerbs verstoßen oder unsportlich handeln oder störende Art und Weise und alle zugehörigen Einträge ungültig machen. Jeder Versuch einer Person, die legitime Durchführung des Wettbewerbs bewusst zu untergraben, kann eine Verletzung des Straf- und Zivilrechts darstellen. Sollte ein solcher Versuch unternommen werden, behält sich der Turnierorganisator das Recht vor, Schadensersatz und andere Rechtsmittel (einschließlich Anwaltskosten) zu verlangen. von einer solchen Person im vollen gesetzlich zulässigen Umfang. Das Versäumnis des Turnierveranstalters, eine Bestimmung dieser offiziellen Regeln durchzusetzen, stellt keinen Verzicht auf diese Bestimmung dar.

(f) Indem Sie einen der Preise akzeptieren, erkennen Sie an und stimmen zu, dass der Turnierorganisator und seine Beauftragten das Recht haben, die untenstehenden Informationen und alle anderen in der CC18 bereitgestellten Informationen bei der Verwaltung, Vermarktung und Promotion der CC18 ohne weitere Zustimmung oder Entschädigung für Sie, sofern nachstehend nicht anders angegeben:

Hintergrundinformationen: voller Name, Wohnsitz, Alter, Platform, PSN ID.

Fußball-Fandom-Info: Lieblings-Profi-Fußballverein, Lieblings-Profi-Fußballer,

LiebingsFUT-Spieler Artikel Social Media Info: Twitter und Twitch Konto (falls zutreffend)

Weitere Informationen zur Turnierverwaltung: Shirtgröße, Diäten, Handynummer

(G) DIE SPIELER BESTÄTIGEN, DASS DAS NEHMEN UND GEBEN VON BESTECHUNGEN ILLEGAL IST. DIE TURNIER ORGANISATOREN BEWAHREN SICH VOR, AUS EIGENEM



ERMESSEN, TEILNEHMER ZU DISQUALIFIZIEREN WELCHE AN ILLEGALEN AKTIONEN BETEILIGT SIND.

Nichts in diesen offiziellen Regeln sollen die gesetzlichen Rechte des Gewinners oder des Teilnehmers als Verbraucher ausgeschlossen oder eingeschränkt werden.

Kommerzielle Rechte.

Alle kommerziellen Rechte (einschließlich aller Marketing- und Medienrechte) im Zusammenhang mit dem CC18 gehören dem Veranstalter und seinen Lizenzgebern. Der Teilnehmer darf sich weder mit der CC18, ESL, EA oder PlayStation kommerziell verbinden, noch irgendwelche Rechte an geistigem Eigentum dieser Parteien nutzen, noch darf er dies Dritten ohne die vorherige schriftliche Zustimmung des Turnierveranstalters oder die anwendbaren Rechteinhaber, deren Zustimmung nach ihrem alleinigen Ermessen erteilt oder verweigert werden kann. Jeder Sponsor eines Teilnehmers oder einer Teilnehmerin, der Werbe- oder Marketingaktivitäten in Bezug auf die CC18 durchführen möchte, benötigt eine vorherige schriftliche Zustimmung des Turnierveranstalters oder der jeweiligen Rechteinhaber, die nach eigenem Ermessen gewährt oder verweigert werden können. Die Aufzeichnung und Verbreitung von Bildern oder Filmmaterial des CC18 für kommerzielle Zwecke durch oder im Auftrag des Teilnehmers ist strengstens untersagt.

ANHANG A: VERHALTENSKODEX

Der unten stehende Verhaltenskodex gilt für alle Spieler in der CC18 auf allen Ebenen des Wettbewerbs, sofern nicht anders angegeben. Der Turnierorganisator behält sich das Recht vor, nach eigenem Ermessen Strafen zu verhängen, zu sanktionieren oder zu disqualifizieren.

Spielerverhalten

Der Wettbewerbsteilnehmer muss sich in angemessener Weise verhalten und gegenüber



Zuschauern, Pressevertretern, Turnierleitern und anderen Spielern ein angemessenes Auftreten zeigen. Diese Anforderungen gelten sowohl für Offline- als auch Onlineaktivitäten, einschließlich hinsichtlich des Verhaltens von sozialen Medien und der Aktivitäten in Live-Streams. Von allen Spielern wird erwartet, dass sie sich an diese sportlichen Standards halten.

Während dem Turnier:

Die Spieler müssen sich in angemessener Weise verhalten und gegenüber Zuschauern, Pressevertretern, Turnieradministratoren und anderen Spielern ein angemessenes Verhalten zeigen. Diese Anforderungen gelten sowohl offline als auch online, auch im Hinblick auf das Verhalten in sozialen Medien. Von allen Spielern wird erwartet, dass sie sich jederzeit an die Standards guter Sportlichkeit halten. Die Spieler werden keine vulgäre oder beleidigende Sprache benutzen. Missbräuchliches Verhalten, einschließlich Belästigung und Drohungen, ist verboten. Körperliche Misshandlung, Kampfhandlungen, Drohungen oder Drohungen gegen Spieler, Zuschauer, Offizielle oder andere Personen sind verboten. Schäden und / oder Missbrauch an Spielkonsolen, Controllern oder Turnierausrüstung sind verboten. Jegliche Aktion, die das Spielen eines Spiels stört, einschließlich, aber nicht beschränkt auf absichtliche Unterbrechung einer Spielstation, Einmischung in die Energie und Missbrauch der In-Game-Pausen, ist verboten und kann zu Verwirkung und / oder Disqualifikation führen. Glücksspiel, einschließlich Wetten auf den Ausgang von Spielen, ist verboten. Alle Spieler dürfen keine vertraulichen Informationen, die vom Turnierorganisator oder einem seiner Partner zur Verfügung gestellt werden, an andere Personen oder Gruppen von Personen weitergeben, einschließlich über soziale Medien. Keine Spieler dürfen Geschenke, Belohnungen oder Entschädigungen für Dienstleistungen annehmen, die im Zusammenhang mit dem Wettbewerb in der CC18 versprochen wurden. Die einzige Ausnahme von dieser Regel sind Spieler mit Sponsoren, die sie aufgrund ihrer Leistung bezahlen. Alle Spieler müssen für alle Preisverleihungen, Interviews und die gesamte Live-Veranstaltung nach dem Turnier sowie für jegliche Werbeaktivitäten zur Verfügung stehen, die vom Turnierorganisator oder seinen Beauftragten in angemessener Weise angefordert

werden. Ein Spieler, der, wenn er vom Turnierorganisator eingeladen wurde, an solchen Zeremonien nicht teilnimmt, verliert den Anspruch auf einen eventuell gewährten Preis oder den damit verbundenen Vorteil.

KOLLUSIONSPOLITIK

Kollusion ist definiert als jede Vereinbarung zwischen zwei oder mehr Spielern, um andere Spieler im Wettbewerb zu benachteiligen. Kollusion zwischen Spielern ist strengstens untersagt. Alle Spieler, die vom Turnierorganisator in irgendeiner Phase des CC18 für die Teilnahme an Kollusion bestimmt werden, werden aus dem Wettbewerb entfernt und gezwungen, jegliche Entschädigungen und Preise zurückzuzahlen, die sie von Live Events erhalten haben.

Beispiele für geheime Absprachen umfassen, sind jedoch nicht darauf beschränkt:

Absichtlich ein Spiel aus irgendeinem Grund zu verlieren, entweder während der Online-Qualifikation oder beim Live-Event.

Im Namen eines anderen Mitbewerbers spielen, einschließlich eines sekundären Kontos, um sie bei der Online-Qualifikation oder beim Live-Event zu unterstützen.

Jede Form der Spielmanipulation. Sanftes Spiel, definiert als ein Spieler, der nicht versucht, einem Gegner zu besiegen, den Punktestand zu erreichen und einen Tor Differenzvorteil zu erlangen.

Zustimmen, das Preisgeld zu teilen. Einem Gegner erlauben, mehr oder weniger Tore zu erzielen, als dies normalerweise der Fall wäre, um den Torfreund des Tordifferenzspielers zu beeinflussen.

LIVE EVENT DROGEN & ALKOHOLPOLITIK

Die Verwendung von Alkohol oder Drogen durch Spieler ist für die Dauer der Veranstaltung in den Räumlichkeiten oder während der Teilnahme an Live-Veranstaltungen verboten. Spieler dürfen während der Teilnahme nicht unter



Drogen- oder Alkoholeinfluss stehen. Rauchen, einschließlich der Verwendung von eZigaretten und Vaporizern, ist auf dem Live-Event verboten, außer in ausgewiesenen Bereichen. Die Teilnehmer müssen sich an alle Regeln und Bestimmungen des Live-Events halten.

LIVE EVENT KLEIDERVORSCHRIFT

Jeder Spieler, der Kleidung von einem Anzeigensponsor tragen möchte, muss mindestens eine Woche vor dem Live-Event eine schriftliche Anfrage an PlayStation senden. Der Turnierorganisator hat das Recht, diese Erlaubnis nach eigenem Ermessen zu erteilen oder zu verweigern. Weitere Details zum Spielersponsoring finden Sie im nachfolgenden Abschnitt Sponsorsponsoring.

Die Spieler müssen Kleidung tragen, die den Umständen und dem Ort, an dem eine Veranstaltung stattfindet, angemessen ist. Spieler dürfen keine Gegenstände politischen Charakters tragen oder die nach Meinung von PlayStation ungünstig für PlayStation, seine Partner oder den Wettbewerb sind. Spieler dürfen keine Werbeaktivitäten im Zusammenhang mit dem Wettbewerb durchführen, sofern nicht anders vom Turnierorganisator schriftlich genehmigt.

STRAFEN

Die Verletzung eines Teils dieser offiziellen Regeln führt bei der Wahl des Turnierorganisations zu (a) Sanktionen und / oder (b) zum Verlust des Sieges. Alle Spieler müssen den Anweisungen des Turnierorganisations folgen. Alle Entscheidungen und Entscheidungen des Veranstalters sind endgültig und bindend. Der Turnierorganisator behält sich das Recht vor, einen beliebigen Spieler im Wettbewerb auf jeder Ebene zu jeder Zeit aus irgendeinem Grund zu sanktionieren. Sanktionen können in keiner bestimmten Reihenfolge Folgendes beinhalten:

Verwarnung



Verweis

Verwirkung der einzelnen Übereinstimmung

Verwirkung aller Spiele

Verlust von Prämien (einschließlich Preisgeld und bezahlter Reisekosten)

Disqualifikation von der CC18

Der Turnierorganisator hat auch das Recht, Strafen, die den Spielern auferlegt wurden, öffentlich bekannt zu geben. Spieler, die vom Turnierveranstalter bestraft wurden, verzichten hiermit auf ein Recht auf rechtliche Schritte gegen die CC18 und PlayStation und / oder ihre Partner.

PLAYER SPONSORSHIP

Spieler in der CC18 können Anzeigensponsoren erwerben. Ad-Sponsor-Akquisition ist jedoch begrenzt, bestimmte Kategorien und Branchen auszuschließen. Wenn der Anzeigensponsor unter die unten aufgeführten Kategorien fällt, wird die Anzeigenpatenschaft möglicherweise nicht vom Spieler in Verbindung mit oder während der CC18 angezeigt. Der Turnierveranstalter behält sich das Recht vor, die unten stehende Liste jederzeit zu aktualisieren. Das Folgende ist eine nicht ausschließliche Liste von verbotenen Anzeigensponsoren:

Glücksspiel oder Glücksspiel-Webseiten

Alkohol, Tabak und / oder nicht über den Ladentisch Drogen

FIFA Ultimate Team Coin werben oder verkaufen

Webseiten oder Unternehmen Schusswaffen oder jede Art von Waffen

Pornographisches oder erwachsenes Material



Produkte oder Dienstleistungen von direkten Konkurrenten von PlayStation, seinen Partnern und seinen anderen Tochtermarken

Direkte Konkurrenz der offiziellen Marketing-Partner der FIFA

Direkte Konkurrenten von PlayStation

Der Turnierveranstalter behält sich das Recht vor, Dritte nach eigenem Ermessen zu verbieten.

Appendix B: Länder

Es folgt eine alphabetisch sortierte Liste aller teilnahmeberechtigter Länder:

Australien

Brasilien

Dänemark

Deutschland

Finnland

Frankreich

Griechenland

Großbritannien

Hong Kong

Indonesien

Irland

Island

Italien

Japan

Kanada

Malaysia

Mexiko

Neuseeland



Norwegen

Österreich

Polen

Portugal

Russland

Saudi-Arabien

Schweden

Schweiz

Singapur

Slowenien

South Korea

Spanien

Taiwan

Thailand

Tschechien

Ungarn

USA

