



NBA 2K20 Globale Meisterschaft Übersicht

Zeitplan

Offene/Open Qualifiers - 5. Oktober - 26. November 2019

Europa Finale - 25. Januar, 2020

Asiatisch-Pazifisches Finale - 14. Dezember, 2019

Amerikas Finale - 1. Februar, 2020

Globale Meisterschaft - 22. Februar, 2020

1 Wie kann man sich qualifizieren?

Wenn du die in Abschnitt 2.1 und 2.2 festgelegten Voraussetzungen erfüllst, dann melde Dich an unter play.eslgaming.com und sammle Punkte, um dich für die regionalen Playoffs deines Landes/deiner Region zu qualifizieren. Du kannst dich jederzeit anmelden. Du musst dich mindestens eine Stunde vor dem Start des jeweiligen Qualifiers anmelden.

Gewinne Matches in den wöchentlichen Qualifiers, um deine Punktzahl voranzubringen und dich für die regionalen Playoffs deines Landes/deiner Region zu qualifizieren. Die

Spiele müssen auf der Xbox One ("XBO") oder PlayStation4 ("PS4") gespielt werden. Du kannst jederzeit bis zu spätestens einer Stunde vor dem letzten Qualifier am Turnier teilnehmen. Am Ende der Qualifier werden die besten Spieler der jeweiligen regionalen Qualifier Playoffs ihre Region in den regionalen Finals repräsentieren. Die besten Spieler der regionalen Finals qualifizieren sich für die globale Meisterschaft, welche am 22. Februar 2020 stattfindet.

Dieses Turnier wird von der ESL Gaming GmbH („ESL“ oder „Sponsor“) gesponsert, deren Entscheidungen in allen Angelegenheiten des Turniers endgültig und bindend sind. Das Turnier unterliegt allen geltenden Bundes-, Landes- und örtlichen Gesetzen und Bestimmungen.

1.1 Wöchentliche Qualifiers

Die Spieler nehmen an den wöchentlichen Qualifiern teil, um die acht besten Spieler der jeweiligen Region festzulegen. Jede Woche beinhaltet acht Matches im Double-Elimination Swiss Bracket. Matches sind "Best of 1", gespielt wird entweder bis acht Matches ausgetragen oder zweimal verloren wurde. Du kannst an so vielen Qualifiern teilnehmen, wie du möchtest. Jeder Qualifier ist eine weitere Chance, sich zu qualifizieren. Die beiden besten Spieler per Qualifiersektion qualifizieren sich für den Online-Playoff-Qualifier.

1.2 Online Playoff Qualifier

Alle Spieler werden ab den Qualifiern in einem Singleeliminationbracket geseedet. Die Matches werden fortan als "Best of 3" gespielt und den Spielern ist es nicht erlaubt, dasselbe Team im Verlauf des Turnieres mehrmals zu benutzen. Die Spieler müssen während des Turniers entscheiden, wann sie die stärkeren Teams auswählen und wann sie diese für den späteren Bracketverlauf aufheben. Der höhere Seed erhält Homecourt und wählt sein Team zuerst. Der tiefere Seed wählt sein Team an zweiter Stelle. Die Spieler dürfen nicht dasselbe Team spielen. Die acht besten Spieler der jeweiligen Regionen qualifizieren sich im Anschluss für die regionalen Finals.

1.3 Regionale Finals

Die acht qualifizierten Spieler werden an einer LAN in einem Singleeliminationbracket geseedet, wodurch die besten Spieler der Region und die Finalisten der globalen Meisterschaft bestimmt werden sollen. Alle LANs werden via PC ausgetragen, um ein neutrales kompetitives Umfeld zu gewährleisten, dabei ist es den Spielern erlaubt, einen Controller zu benutzen. Alle Matches werden als "Best of 3" ausgetragen und den Spielern ist es nicht erlaubt, dasselbe Team im Verlauf des Turnieres mehr als einmal zu verwenden. Die Spieler wählen abwechselnd fünf Teams aus, gestartet wird mit dem höheren Seed. Sobald beide Spieler fünf Teams ausgewählt haben, beginnt der tiefere geseedete Player damit, ein Team des höher geseedeten Gegner zu bannen. Beide Spieler werden jeweils drei Teams ihres Gegners bannen, wodurch zwei Teams zur Auswahl übrig bleiben, von denen die Spieler schlussendlich auswählen können. Die beiden besten Spieler der EU / APAC und die vier besten Spieler aus Nordamerika qualifizieren sich für die globale Meisterschaft.

1.4 Globale Meisterschaft

Die verbleibenden acht Spieler werden basierend auf dem Resultat der regionalen Finals in ein "Best of 3" Singleeliminationbracket geseedet. Alle LANs werden via PC ausgetragen, um ein neutrales kompetitives Umfeld zu gewährleisten, dabei ist es den Spielern erlaubt, einen Controller zu benutzen. Alle Matches werden als "Best of 3" ausgetragen und den Spielern ist es nicht erlaubt, dasselbe Team im Verlauf des Turnieres mehr als einmal zu verwenden. Die Spieler wählen abwechselnd fünf Teams aus, gestartet wird mit dem höheren Seed. Sobald beide Spieler fünf Teams ausgewählt haben, beginnt der tiefere geseedete Player damit, ein Team des höher geseedeten Gegner zu bannen. Beide Spieler werden jeweils drei Teams ihres Gegners bannen, wodurch zwei Teams zur Auswahl übrig bleiben, von denen die Spieler schlussendlich auswählen können.

1.5 Online Playoff Qualifier Übersicht

Die Online-Playoff-Qualifiers werden jeweils einzeln für Playstation und Xbox stattfinden. Die Spieler dürfen jeweils nur auf einer Plattform und für eine Region spielen. Jede Region schickt acht Spieler zu deren jeweiligen regionalen Finals.

- "Amerikas" Online-Playoff-Qualifiers - 8 Spieler avancieren
 - US PS4 1 - Gewinner avanciert zu regionalem Finale.
 - US PS4 2 - Gewinner avanciert zu regionalem Finale.
 - US Xbox - Top 2 avancieren zu regionalem Finale.
 - CA PS4 - Top 2 avancieren zu regionalem Finale.
 - CA Xbox - Gewinner avanciert zu regionalem Finale.

- LA PS4 - Gewinner avanciert zu regionalem Finale.

**Top 4 aus Amerikas regionalem Finale qualifizieren sich für das globale Finale.*

- “Europe” Online-Playoff-Qualifiers - 8 Spieler avancieren
 - DE PS4 - Gewinner avanciert zu regionalem Finale.
 - FR PS4 - Gewinner avanciert zu regionalem Finale.
 - ES PS4 - Gewinner avanciert zu regionalem Finale.
 - IT PS4 - Gewinner avanciert zu regionalem Finale.
 - UK PS4 - Gewinner avanciert zu regionalem Finale.
 - Wildcard PS4 - Top 3 avancieren zu regionalem Finale.

**Top 2 aus Europas regionalem Finale qualifizieren sich für das globale Finale.*

- “APAC” Online-Playoff-Qualifiers - 8 Spieler avancieren
 - ASIA PS4 1 - Top 2 avancieren zu regionalem Finale.
 - ASIA PS4 2 - Top 2 avancieren zu regionalem Finale.
 - ANZ PS4 1 - Top 2 avancieren zu regionalem Finale.
 - ANZ PS4 2 - Top 2 avancieren zu regionalem Finale.

**Top 2 aus APACs regionalem Finale qualifizieren sich für das globale Finale.*

= Prize Pool =

APACs Regionales Finale
\$15,000

Europas Regionales Finale
\$15,000

Amerikas Regionales Finale
\$15,000

Globale Finals
\$100,000

Das NBA 2K20 Handbuch ist ein Dokument, das regelmässige Änderungen beinhaltet.

Preise sind nicht übertragbar. Ein Ersatz oder Umtausch von Preisen ist nicht gestattet.

Der Sponsor behält sich jedoch das Recht vor, einen Preis mit gleichem oder höherem Wert zu ersetzen. Steuern und / oder sonstige Kosten, die hier nicht speziell aufgeführt sind, gehen zu Lasten der Gewinner. FÜR ALLE BUNDES-, STAATS-, PROVINZ- UND LOKALEN STEUERN SOWIE JEGLICHE MIT DEM PREIS VERBUNDENE SOZIALBEITRÄGE LIEGT DIE VERANTWORTUNG ALLEIN BEI DEN GEWINNERN. DIE GEWINNER MÜSSEN JEGLICHE ANWENDBARE STEUERN IM ZUSAMMENHANG MIT DEM PREIS MELDEN UND ZAHLEN.

2 Teilnahmeberechtigung

2.1 Teilnahmeberechtigte Länder

- Amerikas (U.S.A., Kanada, Mexiko, Brasilien, Argentinien, Kolumbien, Peru, Uruguay, Ecuador, Chile, Paraguay)
- Europa (Italien, Spanien, Deutschland, Frankreich, Vereinigtes Königreich)
- EU Wildcard (Belgien, Niederlande, Dänemark, Finnland, Schweden, Norwegen, Türkei, Griechenland, Portugal, Schweiz, Poland, Russland, Rumänien, Irland, Israel, Litauen, Lettland, Slowenien, Serbien, Italien, Spanien, Deutschland, Frankreich, Vereinigtes Königreich)
- APAC (Australien, Neuseeland, Philippinen, Japan, Südkorea, Indonesien, Thailand, Singapur, Malaysia, Vietnam, Hong Kong, Taiwan).

2.2 Teilnahmebedingungen für Spieler

Alle Spieler, die an der NBA 2K20 Globalmeisterschaft teilnehmen, müssen ihre korrekte Game ID (Xbox Gamertag / PSN ID) angeben. Die Game ID wird benötigt, um andere Spieler in ein Customgame einzuladen und um sicherzugehen, dass der korrekte Gegner spielt. Um an Turnieren teilnehmen zu können, die von ESL gehostet werden, müssen die folgenden Voraussetzungen erfüllt werden:

- Du musst als Spieler auf der ESL Play Plattform registriert sein.
- Du musst über eine aktive NBA 2K20 Game ID verfügen, welche eine gute Reputation mit sich bringt und sie zu deinem Profil hinzufügen.
- Dein Account muss die erforderlichen Berechtigungen mitbringen, um online spielen zu dürfen. Falls diese Voraussetzungen nicht erfüllt sind, wirst du als nicht teilnahmeberechtigt eingestuft.
- Als Spieler muss man mindestens 16 Jahre alt sein und benötigt eine Unterschrift der Eltern, falls das Teilnahmealter unter 18 liegt.

Die Spieler dürfen jeweils nur auf einer Plattform und für eine Region spielen. Es ist untersagt für mehrere Regionen oder auf mehreren Plattformen zu spielen. Spieler, die versuchen, für mehrere Regionen oder auf mehreren Plattformen zu spielen, werden automatisch disqualifiziert. Durch die Teilnahme an den Qualifiers erklärst du dich damit einverstanden, an den regionalen und globalen Finals teilzunehmen. Alle Spieler müssen umgehend damit beginnen, die nötigen Vorbereitungen für legales Reisen zu den Finals zu treffen. Wer für eine Region antritt, muss in der jeweiligen Region seinen Wohnsitz haben.

2.3 Team- und Spielernamen

ESL behält sich das Recht vor, Nicknamen, Gamertags und/oder URL Aliase zu editieren. Team- oder Spielernamen, welche zu sehr dem Namen eines anderen Teams oder Spielers ähneln, unterliegen der Änderung durch ESL. Mehr Informationen zu diesem Thema finden sie unter dem [ESL Globalen Regelwerk](#), Sektion 3.1.2. "Nicknamen, Teamnamen und URL Alias". Falls ein Teamname fälschlicherweise geändert wurde, bitten wir euch, ein Supportticket mit dem Beweis, dass der Account zu euch gehört, zu eröffnen. Spieler, deren Ingame Name die erwähnten Regeln verletzt, werden als nicht teilnahmeberechtigt eingestuft. Sobald ein Spieler an einem Qualifier teilgenommen hat, wird sein Name für die Gesamtdauer des Turniers gelockt und lässt sich während dieser Zeit nicht ohne die Bewilligung eines Admins abändern.

2.4 Ringer

Nur offiziell registrierte Spieler sind zum spielen berechtigt. Alle Spieler und Teams müssen während offiziellen Matches jederzeit unter den von ihnen eingetragenen Nicknamen spielen. Die Teilnahme als Ringer ist verboten und endet in sofortiger Disqualifikation. Den Spielern ist es untersagt, während dem Tournament oder im normalen Modus ihren Gameaccount mit anderen Personen zu teilen.

2.5 Gameversion

Alle Spieler müssen das Game und die davon aktuelle Version installiert haben, um an Turnieren, die von ESL gehostet werden, teilnehmen zu dürfen. Updates müssen vor Turnierbeginn installiert werden. Jegliche Verspätung, die durch ein Update verursacht wurde, resultiert in einem Matchloss.

2.6 Patch

Alle Matches werden auf dem auf den Liveservern verfügbaren Patch zum Matchzeitpunkt gespielt.

2.7 Regionen

Wer für eine Region antritt, muss in der jeweiligen Region seinen Wohnsitz haben.

2.8 Check In

Alle Spieler müssen zu den von ESL vordefinierten Matchzeiten online und startbereit sein. Die Matchzeiten unterliegen der Änderung durch ESL. Jede Matchzeit wird den Spielern immer so schnell wie möglich mitgeteilt. Die Spieler müssen den Signup- & Checkinprozess auf der Turnierseite befolgen. Das Ausbleiben des Checkins resultiert in einer Disqualifikation.

3 Tournamentformat und -regeln

3.1 Matchänderungen

ESL ist es vorbehalten, die Startzeit eines Matches ggfs. nach eigenem Ermessen abzuändern. ESL wird alle involvierten Teams bei der ersten Gelegenheit darüber informieren. Alle Matches müssen umgehend gestartet werden, sobald sie zugeordnet sind. Jegliche Verspätung eines zu startenden Matches kann in einer Disqualifikation resultieren. Jede gepostete Matchzeit entspricht einer Schätzung, die offizielle Matchzeit entspricht dem Zeitpunkt, an dem das Match zugeteilt ist und die Spieler feststehen.

3.2 Exekution der Regeln

Die Regeln sind ein Leitfaden, wobei individuell getroffene Entscheidungen eines Admins je nach Umständen davon abweichen können. Die Turnieradministration kann die Regeln jederzeit ohne Vorwarnung abzuändern.

3.3 Gamevorbereitungen

Wir bitten euch, jegliche potentielle Probleme vor Matchbeginn zu lösen. Verbindungs- oder Hardwareprobleme während eines Matches resultieren in einer Disqualifikation durch die ESL Administratoren. Individuelle Vereinbarungen, welche die Teams/Spieler einvernehmlich getroffen haben, müssen als Matchkommentar auf der Infopage des

Matches auf ESL Play gepostet werden. Die Spieler sollten sichergehen, dass sie Screenshots erfassen und sie für die einzelnen Matches hochladen. Gemeint ist hierbei die "Head to head" Anzeige, auf welcher beide Game IDs der Spieler ersichtlich sind. Ideal hierbei sind Screenshots vom Matchbeginn, dem Endresultat und potentielle zu diskutierende Anliegen.

3.4 Nichterscheinen

Falls ein Spieler nicht innerhalb von 10 Minuten ab der geplanten Matchzeit bereit ist, muss der anwesende Spieler ein Protestticket eröffnen und seinen Gegner als abwesend melden. Jegliche Verspätungen müssen dem zuständigen Turnieradministrator umgehend mitgeteilt werden. Falls ein Team nicht in der gegebenen Zeit zu einem Match erscheint, wird es disqualifiziert. Falls der Gegner zur geplanten Startzeit nicht verfügbar ist, muss er als abwesend gemeldet werden. Das Nichtmelden des abwesenden Gegners kann in einer Verspätung des Turniers resultieren. Jegliche nicht gemeldeten Verspätungen im Turnierbaum resultieren in einer Disqualifikation beider Spieler um sicherstellen zu können, dass das Turnier pünktlich zu Ende gespielt werden kann.

3.5 Verbindungsunterbrechungen

Im Falle einer Verbindungsunterbrechung innerhalb der ersten Minute des Matches oder des ersten Punkts wird das Game umgehend mit denselben Einstellungen, Teams und Status erneut erstellt. Falls die Unterbrechung nach diesem Punkt geschieht, wird die Punktzahl zum zweiten Match hinzugefügt, danach wird nur noch während der verbleibenden Zeit gespielt. Es erfordert eine Zusammenarbeit beider Spieler, um einen geeigneten Resumepunkt zu finden. Beide Spieler dürfen keine Punkte erzielen bis die Uhr die Verbindung abgebrochen hat, von diesem Zeitpunkt an ist das Game live und es kann normal fortgefahren werden. Stelle sicher, dass du Screenshots von beiden Matches hast, um das Resultat belegen zu können. Das Resultat wird dann von beiden Matches zusammengetragen, um das finale Resultat zu erhalten. Falls sich ein Verbindungsabbruch nach der ersten Hälfte ereignet, der erste und zweite Viertel des zweiten Matches werden zum neuen dritten und vierten Viertel, um Zeit zu sparen. Die Spieler müssen sich so weit es geht darum bemühen, das zweite Game basierend auf dem ersten Game wiederherzustellen. Dies inkludiert das Resultat, verbleibende Timeouts und Ballbesitz.

Als Beispiel:

Das Resultat liegt bei einem Gleichstand von 45-45 mit 4:00 auf der Gameuhr verbleibend im dritten Viertel als die Verbindung zum Match unterbricht. Die Spieler speichern einen Screenshot des Resultats und erstellen dann ein zweites Game. Die Spieler lassen die

Uhr ohne Aktivität bis 4:00 runterzählen. Sobald die Uhr im ersten Viertel 4:00 erreicht, ist das Game wieder live und es wird bis zum Ende der Hälfte gespielt. Die Spieler speichern einen weiteren Screenshot zur Halbzeit, um das Resultat des zweiten Games hinterlegen zu können. Die Spieler beenden das zweite Match nicht komplett, da bereits vier Viertel zum Zeitpunkt des Endes der Hälfte gespielt worden sind. Falls das Resultat zum Ende der ersten Hälfte des zweiten Games 25-20 beträgt, entspricht das finale Resultat 70-65.

3.6 Kapitulation

Teilnehmer können das Match aufgeben, wenn sie dies wünschen. Das Aufgeben des Matches resultiert in einer Niederlage.

3.7 Gamelobbies

Das Team mit dem höheren Seed ist das hostende Team. Das hostende Team ist verantwortlich für das Aufsetzen der Gamelobby mit den korrekten Einstellungen und Einladen des gegnerischen Teams. Das hostende Team wird ebenfalls das heimische Team in seinem Match haben. Das Hometeam ist das Team von rechts. Die Spieler sollten immer einen Screenshot der "Head to head" Anzeige speichern, um beide Spielernamen, jeweilige Teamauswahl und einen Timestamp des Matchbeginns hinterlegen zu können.

4 Matcheinstellungen, Format und Regeln

4.1 Matchdetails - Online Qualifiers

*Best of 1

*Erschöpfung: an

*Schwierigkeitsgrad: Pro

*Gamestyle: Standard

*Zeitlimit: 5 Minutes pro Viertel

*Kontrolle: alle

*Gametempo: normal

*Teams: All-Star Teams, All-Time Teams und History Teams sind nicht erlaubt. Nur aktuelle Teams sind erlaubt. Spieler dürfen nicht dasselbe Team auswählen wie ihr Gegner. (keine Spielematches)

*Höherer Seed wählt Team zuerst. Tieferer Seed wählt Team an zweiter Stelle.

4.1B Matchdetails - Online Playoff Qualifier

*Best of 3

*Erschöpfung: an

*Schwierigkeitsgrad: Pro

*Gamestyle: Standard

*Zeitlimit: 5 Minuten pro Viertel

*Kontrolle: alle

*Gametempo: normal

*Teams: All-Star Teams, All-Time Teams und History Teams sind nicht erlaubt. Nur aktuelle Teams sind erlaubt. Spieler dürfen nicht dasselbe Team auswählen wie ihr Gegner. (keine Spielematches)

*Höherer Seed wählt erstes Team.

4.1C Matchdetails - Regionale Finals

*Best of 3

*Erschöpfung: an

*Schwierigkeitsgrad: Pro

*Gamestyle: Standard

*Zeitlimit: 5 Minuten pro Viertel

*Kontrolle: alle

*Gametempo: normal

*Teams: All-Star Teams, All-Time Teams und History Teams sind nicht erlaubt. Nur aktuelle Teams sind erlaubt. Spieler dürfen nicht dasselbe Team auswählen wie ihr Gegner. (keine Spielematches)

*Höherer Seed wählt erstes Team.

4.2 Pausen

Pausen außerhalb der verfügbaren Timeouts sind nicht gestattet. Sobald ein Spieler den Pausenknopf verwendet, muss er gleichzeitig ein Timeout benutzen. Falls keine Timeouts verfügbar sind, erhält der Spieler eine Warnung. Vermehrtes Pausieren ohne verfügbares Timeout resultiert in einer Matchniederlage. Falls dein Gegner diese Regel verletzt, eröffne bitte ein Ticket unter ESL Play und inkludiere Screenshots als Beweis.

4.3 Bestätigung des Resultats

Egal ob Gewinn oder Niederlage, das Matchresultat muss immer bestätigt werden

nachdem eine Serie komplettiert wurde. Dies muss innerhalb von 10 Minuten nach Matchende geschehen. Unbestätigte Resultate resultieren in einer Spielerverwarnung. Vermehrtes Nichtbestätigen der Resultate resultiert in einem Penaltypunkt für jedes unbestätigte Match, wobei die Punktezah steigt. Penaltypunkte können zum temporären oder permanenten Ausschluss von einem Turnier führen.

Die Spieler sollten immer einen Screenshot der "Head to head" Anzeige speichern, um beide Spielernamen, jeweilige Teamauswahl und einen Timestamp des Matchbeginns hinterlegen zu können.

Die Spieler sollten sichergehen, dass sie Screenshots als Beweismittel nach Beendigung des Matches erfassen. Stelle sicher, dass du einen Screenshot der "Head to head" Anzeige vom Matchbeginn, dem Endresultat und potentielle zu diskutierende Anliegen hast.

4.5 Anzahl Spieler

Nur ein Spieler ist pro Account gestattet. Jeglicher Versuch als Ringer, Fakeaccount oder Ersatzspieler teilzunehmen resultiert in einer Disqualifikation.

4.6 Sponsorships

NBA/2k besitzt uneingeschränktes Entscheidungsrecht bezüglich aller Sponsoren. Spielern, welche an der globalen Meisterschaft teilnehmen, ist es nicht gestattet, persönliche Sponsoringverträge zu haben. Falls du Sponsorenverpflichtungen mitbringst, ist es dir möglicherweise nicht gestattet, am Turnier teilzunehmen.

5 Gameregeln

5.1 Proteste

Der gegnerische Spieler erhält 10 Minuten, um auf einen Protest zu reagieren. Matchproteste müssen Matchmedien enthalten, die klar ersichtlich die Resultate des Matches/der Serie aufzeigen. Die Teams sind selbst dafür verantwortlich, Beweismaterial im Falle eines Disputs zu erbringen.

5.2 Kommunikation und Support

Bitte benutze den Matchchat, welcher sich auf der unteren rechten Seite auf ESL Play befindet oder eröffne ein Protestticket, falls Hilfe während des Cups benötigt wird.

5.3 Admins

Alle Teilnehmer müssen sich den Entscheiden und Regelungen der Turnierorganisatoren, Admins und Referees anpassen. Alle Entscheidungen sind endgültig. Mangel an Kooperation gegenüber den Turnieradministratoren resultiert in Disqualifikation. Irreführende oder fälschliche Informationen und ungenaues Antworten gegenüber den Turnieradministratoren kann jederzeit zu einer Disqualifikation führen. Ungenaue oder unzureichende Informationen, welche auf deinem Playstation, Xbox oder ESL Play Account angegeben sind, können ebenfalls zur Disqualifikation führen.

5.4 Vertraulichkeit

Konversationen, unabhängig davon ob verbal oder in Schriftform, zwischen Organisatoren, Administratoren oder Referees und Teilnehmern sind vertraulich. Öffentliches Posten oder Sharen von den genannten Konversationen mit einem externen Publikum ist streng verboten, ausser eine Bewilligung von ESL ist vorhanden.

6 Spielerverhalten

6.1 Wettbewerbsfähigkeit

Von den Spielern wird erwartet, dass sie sich jederzeit professionell verhalten. Sie müssen sich sportlich verhalten und sich gegenüber Wettbewerbern und anderen Spielern des Turniers freundlich und höflich verhalten. Spieler, die sich unfair, unsportlich, störend, nervig, belästigend oder bedrohlich verhalten, sich gegen Regeln verstoßen, einen unfairen Vorteil bei der Teilnahme am Turnier verschaffen oder auf betrügerische Weise den Status des Gewinners erhalten, werden nach alleinigem Ermessen des Sponsors disqualifiziert. Ungerechtes Verhalten inkludiert (ist jedoch nicht dazu limitiert) Hacking, Ausnutzung von Bugs, Ringing und selbst eingeleitete Verbindungsunterbrüche. Von den Teams wird Sportlichkeit und Fairplay erwartet. Jegliche Art von unsportlichem oder toxischem Verhalten wird streng bewertet während den Qualifiern und Leagueplay. Dies involviert Preisgeldkürzungen, Ausschluss oder das komplette Entfernen aus der Pro League. Die Spieler müssen stets ihr bestes geben. Die Sponsoren und Turnieradministration unterhält das alleinige Beurteilungsrecht für das Verstossen gegen diese Regeln. Ihre Entscheidungen sind endgültig.

6.2 Sprache

Es ist in keiner Sprache gestattet, obszöne Gesten, Flüche, und/oder rassistische Kommentare im Gamechat, Lobbychat oder live Interviews abzugeben. Dies inkludiert Abkürzungen und/oder nicht transparente Referenzen. Leagueadministratoren ist das Recht vorbehalten, dies nach eigenem Ermessen durchzusetzen. Diese Regeln gelten ebenfalls für Foren, Emails, persönliche Nachrichten und League Discordkanäle.

6.3 Streitigkeiten und Wiedergutmachung

Allgemeine Streitigkeiten, die eine Person mit dem aktuellen Betrieb der Liga haben könnte, sollten zuerst durch Versenden von Nachrichten an einen League Administrator über Discord oder über die Kanäle für Support- und Protesttickets gelöst werden. Die Nichtbeachtung des ordnungsgemäßen Verfahrens für Streitigkeiten führt zur Ablehnung des Rechtsstreits und zur Möglichkeit weiterer Strafen.

6.4 Wetten

Wetten während eines ESL Events (von einem Spieler, Team, oder seitens eines Bestandteils des Teams) sind verboten. Dies inkludiert die Manipulation eines Matchresultats durch absichtliches Verlieren oder das Resultat anderweitig zu beeinflussen. Die Teilhabenden werden disqualifiziert vom Turnier und erhalten einen Jahresbann.

6.5 Software oder Hardware

Das Benutzen jeglicher Software oder Hardware, welche normalerweise kein Bestandteil des Games sind, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Mögliche Beispiele (jedoch nicht dazu limitiert): jegliche Form von Scripting, No-Fog, gefärbte Modelle, Texturänderungen und Tonanpassungen. Matches, welche an einem Liveevent ausgetragen werden (Finals), müssen auf einem vom Turnier bewilligten Gerät und Peripherie ausgetragen werden.

6.6 Disqualifikation

ESL behält sich das Recht vor, Teams und Spieler zu disqualifizieren. Falls sich herausstellt, dass ein Team einen bekannten Bug ausnutzt, muss das Team das Match

ab dem Zeitpunkt der Bekanntgabe aufgeben. Falls das Team ein zweites Mal absichtlich einen bekannten Bug nutzt, um sich einen Vorteil zu verschaffen, wird es vom Event entfernt und für zukünftige Events gesperrt.

6.7 Matchmedia

Alle Matchmedien müssen während mindestens 14 Tagen aufbewahrt werden. Das Fälschen von Matchmedien ist verboten und resultiert in verheerenden Strafen. Matchmedien sollten klar beschriftet und erkennbar sein.

6.8 Definition von Matchmedia

Matchmedien sind alle Uploads, welche folgende Typen inkludieren (sind jedoch nicht dazu limitiert): Screenshots, ESL Wiredateien, Demos, Modelle und Videos. Screenshots sollten im Falle von zu diskutierenden Situationen gemacht werden und sollten immer das Endresultat und allfällige Verbindungsunterbrüche enthalten.

6.9 Persönliches Streaming

Persönliches Streamen ist jederzeit erlaubt, vorausgesetzt ESL TV castet nicht dasselbe Match. Falls ESL TV ein Match castet, ist persönliches Streamen ohne eine Erlaubnis eines Admins nicht gestattet. Persönliches streamen eines Matches ohne Erlaubnis, welches von ESL TV gezeigt wird, kann zur Disqualifikation eines Teams oder zu einem Streamban der streamenden Person führen.

7 NBA 2K T&C

7.1

Definition von "NBA Rechtsträgern": NBA Properties, Inc., the National Basketball Association (the "NBA"), NBA Media Ventures, LLC und die NBA Teammember (im Kollektiv, die "NBA Rechtsträger").

7.2

Ausschluss der Mitarbeiter von 2K und den NBA-Unternehmen von der Berechtigung: Mitarbeiter von 2K Games, Inc. ("2K") und NBA Rechtsträgern, inklusive Partner, Agenten und unmittelbare Familienmitglieder und/oder Personen, welche im selben Haushalt leben wie deren Mitarbeiter, sind nicht zur Teilnahme oder zum Gewinn der Promotion berechtigt.

7.3

HAFTUNGSAUSSCHLUSS: BEI DER TEILNAHME AM TURNIER LASSEN ALLE TEILNEHMER UND GEWINNER (MINDESTENS SEIN/IHR ELTERNTEIL ODER ERZIEHUNGSBERECHTIGTER) IM VOLLSTÄNDIGEN UMFANG, DER NACH ANWENDBAREM RECHT ZULÄSSIG IST, SPONSOREN FREI, DIE NBA ENTITIES, ALLE ANDEREN TOURNAMENT PARTEIEN UND ALLE DEREN JEWEILIGEN MUTTERGESELLSCHAFTEN, TOCHTERGESELLSCHAFTEN, ESCHÄFTSFÜHRER, MITARBEITER UND VERTRETER, EINSCHLIESSLICH WERBEAGENTUREN ("VERANSTALTER") VON JEDLICHER HAFTUNG, FÜR VERLUSTE, SCHÄDEN, MORALISCHER SCHADEN, VERLETZUNGEN, KOSTEN UND AUSGABEN, EINSCHLIESSLICH SACHSCHADEN, PERSONENSCHÄDEN UND/ ODER TOD, DIE IN ZUSAMMENHANG MIT VORBEREITUNGEN DER REISE, TEILNAHME AM TURNIER, NUTZUNG ODER MISSBRAUCH EINES PREISES ODER DER TEILNAHME AN EINER TURNIER BEZOGENEN AKTIVITÄT UND FÜR ANSPRÜCHE AUF DER BASIS VON WERBERECHTE, DEFAMATION, VERLETZUNG DER PRIVATSPHÄRE, URHEBERRECHTSVERLETZUNG (BEINHÄLTET, ABER NICHT LIMITIERT ZUR VERLETZUNG VON MORALISCHEN RECHTEN) MARKENRECHTSVERLETZUNG ODER ANDEREN GEISTIGEN EIGENTUM UND VEREINBAREN, KEINE ANSPRÜCHE GEGENÜBER DEN FREIGEgebenEN PARTEIEN ZU STELLEN, EINSCHLIESSLICH OHNE EINSCHRÄNKUNG (I) JEDLICHE BEDINGUNGEN, DIE DURCH EREIGNISSE ENTSPRECHEN, DIE NICHT VON DER SPONSORENKONTROLLE GEGENÜBERGENOMMEN WERDEN, UND ZU TURNIERSTÖRUNGEN ODER - VERÄNDERUNGEN FÜHREN KÖNNEN; (II) JEDLICHE VERLETZUNGEN, VERLUSTE, KRANKHEITEN, STREITIGKEITEN ODER SCHÄDEN (AUSGLEICHEND, DIREKT, ZUSÄTZLICH, FOLGEND ODER ANDERWEITIG) JEDLICHER ART, DIE DURCH EIGENE FAHRLÄSSIGKEIT DES TEILNEHMERNDEN VERURSACHT WERDEN SIND DIREKT ODER INDIREKT AUS DER AUSZEICHNUNG ENTSTEHEN ODER ERGEBNIS, AUS DER VERLEIHUNG, LIEFERUNG, ANNAHME, NUTZUNG, MISSBRAUCH, BESITZ, VERLUST ODER FEHLRICHTUNG EINES PREISES ODER EINER TEILNAHME AN DIESEM TURNIER, JEDLICHER AKTIVITÄT ODER REISE, DIE MIT EINEM ZUSAMMENHANG MIT COMPUTER-TOURNAMENTEN- INFORMATIONEN ODER DOWNLOAD VON INFORMATIONEN; UND (III) JEDLICHE DRUCK- ODER TYPOGRAPHISCHE FEHLER IN JEDLICHEM MIT DEM TURNIER VERBUNDENEN MATERIAL.

7.4

Veröffentlichungsrecht: Teilnehmer an dieser Aktion (Minderjährige, ihre Eltern oder Erziehungsberechtigten) stimmen zu, an diese offiziellen Regeln gebunden zu sein, und stimmen zu, dass Sponsoren, 2K und die NBA-Einheiten sowie deren Beauftragte den

Namen, die Stimme des Teilnehmers verwenden dürfen. Wohnort, Fotos, Video- oder Filmausschnitte und / oder andere visuelle Darstellungen für Werbe- und / oder Handelszwecke und / oder für andere Zwecke in allen Medien oder Formaten, die jetzt oder in der Folge bekannt sind, ohne weitere Entschädigung (finanziell oder anderweitig), Erlaubnis oder Benachrichtigung.

8 Matchübertragung

8.1 Rechte

Alle Übertragungsrechte de Programms gehören 2k und NBAP. Dies inkludiert (ist jedoch nicht dazu limitiert): Videostreams, TV-Übertragungen, Shoutcaststreams, Wiederholungen, Demos oder Livescorebots.

8.2 Verantwortung des Teams

Die Spieler können nicht ablehnen, dass ihre Matches von ESL-autorisierten Übertragungen gestreamt werden. Sie haben ebenfalls kein Entscheidungsrecht darüber, in welcher Art das Match gecastet wird, dies inkludiert Übertragungen von Communitycastern, welche zuvor von der Programmadministration bewilligt worden sind. Die Übertragung kann nur von der Programmadministration abgelehnt werden. Die Teams erklären sich damit einverstanden, angemessene Vorkehrungen zu treffen, damit die Übertragung der Matches stattfinden kann.

8.3 Liste untersagter Substanzen und Methoden

Die Liste verbotener Substanzen und Methoden, welche von der World Anti-Doping Agency (WADA) kreeirt wurde, giltet für das Programm. Die Liste findet sich hier: <http://list.wada-ama.org/>

8.4 Rezeptpflichtige Medikamente

Falls ein Spieler ein aktives Rezept für eine Substanz auf der WADA-Liste besitzt, muss er einen Beweis an die Programmadministration vor dem ersten Tag des Programms

senden (Deadline in Lokalzeit). Im Falle eines Dopingtestes wird ein positives Ergebnis für die verschriebene Substant ignoriert.

8.5 Dopingkategorien

Milde Fälle von Doping werden mit einer Warnung und allfälligen minimalen Penaltypunkten bestraft. Schwerwiegende Fälle (zum Beispiel das Benutzen von leistungssteigernden Drogen wie Adderall) werden mit Penaltypunkten, einem Spielerbann und einer Niederlage bestraft. Ebenfalls in Acht gezogen wird eine mögliche Disqualifikation des Teams.

Falls ein Spieler in einem schwerwiegenden Dopingfall für schuldig erklärt wird, das letzte Match des Turniers aber bereits über 24 Stunden her ist, erhält der Spieler trotzdem einen Bann, das Turnierresultat bleibt jedoch dasselbe und dem Team widerfahren keine Konsequenzen. Milde Fälle werden nach Ablauf dieser Zeitperiode nicht mehr gestraft.

Wiederholtes Doping bei demselben Spieler wird härter bestraft, hierbei kann auch ein Bann auf Lebenszeit fällig werden. Wiederholtes Doping in demselben Team (aber von unterschiedlichen Spielern) wird ebenfalls härter gestraft. Wiederholtes Doping in demselben Team von demselben Spieler wird für Spieler und Team härter gestraft.

Alkohol oder andere psychoaktive Drogen

Um ein Match zu spielen, sei es online oder offline, unter dem Einfluss von Alkohol oder psychoaktiven Drogen, selbst wenn es sich dabei nicht um eine der oben genannten Substanzen handelt, ist strengstens verboten und kann zu ernsten Strafen führen. Moderater Konsum von Alkohol ausserhalb der aktiven Turnierstunden ist für den Teilnehmer erlaubt sofern dies nicht in Konflikt mit den lokalen/nationalen Gesetzen steht.

Datennutzung

Ich bin damit einverstanden, dass ESL meine Kundenregistrierungs- und Nutzungsdaten an [2K Games](#) und [NBAP](#) zum Zwecke der Durchführung gemeinsamer Veranstaltungen und für deren Marketingzwecke weiterleitet. Dies beinhaltet insbesondere:

Name und E-Mail-Adresse des Spielers; Player Gamertag und Live-Ereignisanalyse; Analyse der Programmleistung und des Engagements der Spieler.

Ich kann die weitere Verwendung meiner Daten jederzeit widerrufen. Weitere Informationen finden Sie in unserer [Datenschutzrichtlinie](#).

Sponsor: ESL Gaming GmbH („ESL“), Schanzenstraße 23, 51063 Köln, Deutschland.

ESL Terms and Conditions

With the ESL the company ESL Gaming GmbH ("TE") provides a ranking system on the internet. The utilisation of the ESL and Consoles website by registered users is subject to the following terms of use:

1. The contents of the website and the ranking system are subject to modifications and amendments by TE.
2. Availability
 1. TE is anxious to ensure maximum availability of the complete ESL and Consoles website.
 2. TE ensures a 97% availability of all services liable for costs.
 3. In order to ensure a rapid calculation of the ranking system, the access to the website is blocked for approximately 1,5 hours each day from 6:00 a.m. onwards. The rules concerning the availability of services do not apply for this timeframe.
3. TE renders no further services other than the ranking system and any additional services on the website.
4. The participants are obliged to use only original games.
5. The user is obliged to abide by the rules established by the ESL and Consoles. A breaching of these rules can lead to the imposition of the sanctions in Rule 7 et segg (http://www.esl-europe.net/eu/rules/#rule_66), which may even lead to an exclusion from the ESL and Consoles. Should this be the case, the user has no right of any kind of refunds.
6. The user is obligated to enter truthful information to the best of his/her knowledge concerning the registry and utilisation of the proposition.
7. TE takes no responsibility for the correctness of any personal statements made by the users on the page.
8. The exploitation rights for league games carried out within the ESL or Consoles lie with TE. This includes the rights on demos and/or replays of league games as well as the right to broadcast the games on TV, on the radio or via audio- or video stream on the internet. TE also has the right to record the broadcasted games. Demos and replays are files that can be created by the games software in order to record the process of the game which can then be reviewed at a later date.

9. Player- and game-accounts are not transferable. This especially applies to any form of trading on ebay or similar pages.
10. Solely the law of the Federal Republic of Germany applies.
11. Screenshots uploaded to ESL Play for the purpose of tournament play will be publicly available.
12. Should one or more clauses of the terms of utilisation be void, this does not affect the validity of the other clauses. The void clause would be replaced by a clause which meets the expectations of the parties involved.

ESL Privacy Policy

Welcome to our privacy policy. We take the concerns of privacy very seriously and want to make sure that your privacy is protected whenever you use our service. Below we inform you about the nature, scope and purpose of the processing of personal data within our online offering and the related websites, features and content, as well as external online presence, such as web sites. our Social Media Profile (collectively referred to as "Online Offering").

Together with our Terms and Conditions and our Cookie Policy, this Privacy Policy constitutes the content of our agreement with you.

1.1. Who collects personal data

ESL Gaming GmbH,

represented by the Managing Directors Ralf Reichert and David Neichel.
Schanzenstraße 23, 51063 Cologne, Germany

Register Court: District Court Cologne, HRB 36678

E-Mail: info@turtle-entertainment.com

1.2. Types of processed data:

- Inventory data (e.g. name, address).
- Contact data (e.g. e.mail, telephone number).
- Content data (e.g. text inputs, photographs, videos).
- Usage data (e.g. visited websites, interest in content, access times).

- Meta / data communication (e.g. device-information, ip-addresses).

1.3. Categories of affected persons

Visitors and users of the online offer (in the following the affected persons are referred to collectively as "users").

1.4. Purpose of the process

- Provision of the online offer, its functions and contents.
- Answering contact requests and communicating with users.
- security measures.
- audience measurement / marketing

2.1. Used terms

For the purposes of this Privacy Policy, "personal data" means any information relating to an identified or identifiable natural person (hereinafter the "data subject"). These include in particular your name, your email address [and possibly your address and your telephone number]. Personal information also includes information about your use of our website. In this context, we collect personal information from you as follows: information about your visits to our website, such as the extent of the data transfer, the location from which you retrieve the data from our website, as well as other connection data and sources that you retrieve. This usually happens through the use of log files and cookies. Further information on log files and cookies can be found below and in our cookie policy.

"Processing" means any process performed with or without the aid of automated procedures or any such process associated with personal data. The term goes far and includes virtually every handling of data.

"Responsible person" means the natural or legal person or public authority or institution that decides, alone or in concert with others, on the purposes and means of processing personal data.

2.2. Relevant legal bases

According to Art. 13 DSGVO we inform you about the legal basis of our data processing. If this is not mentioned, the following applies: The legal basis for obtaining consent is Art. 6 para. 1 lit. a and Art. 7 GDPR, for the processing for the fulfillment of our services and the performance of contractual measures as well as the answering of inquiries, this results from Art. 6 para. 1 lit. b DSGVO, for processing in order to fulfill our legal obligations Art. 6 para. 1 lit. c DSGVO, and for processing in order to safeguard our legitimate interests, Art. 6 (1) lit. f DSGVO. In the event that vital interests of the data subject or another natural person require the processing of personal data, Art. 6 para. 1 lit. d DSGVO as legal basis.

3.1. Collaboration with processors and third parties

If, in the course of our processing, we disclose data to other persons and companies (contract processors or third parties), transmit them or otherwise grant access to the data, this is done exclusively on the basis of a legal permission (eg if a transmission of the data to third parties pursuant to Art. 6 para. 1 lit. b GDPR is required to fulfil the contract), you have consented to the transmission, a legal obligation to do so or based on our legitimate interests (eg the use of agents, webhosters, partners, etc.).

Please note that the tournaments we organize may be arranged with cooperation partners. In this case, the transfer of your data to the respective cooperation partner for the implementation of the tournament is required. If you participate in such a tournament, a contract between you on the one side and the partner and us on the other side may be possible. In addition to our data protection provisions, the respective privacy policy of the partner also applies in this case. The privacy policy of the partner may differ in individual cases from those of us. By opening an account and participating in a specific event, you therefore accept the privacy policy of the partner. In this case, we are not responsible for processing the data with the partner. Your data required for participation (esp. E-mail address) will be stored with us and passed on to our partner for joint performance of the contract.

Insofar as we commission third parties to process data on the basis of a so-called "contract processing contract", this is done in accordance with Art. 28 GDPR.

3.2. Transfer to third countries

If we process data in a third country (outside the European Union (EU) or the European Economic Area (EEA)) or if this is done in the context of the use of third party services or disclosure or transmission of data to third parties, this is done only if there is fulfillment of our contractual obligations, on the basis of your consent, on the basis of a legal obligation or on the basis of our legitimate interests. Subject to legal or contractual permissions, we process or have the data processed in a third country only in the presence of the special conditions of Art. 44 et seq. DSGVO. That the processing is e.g. on the basis of specific guarantees, such as the officially recognized level of data protection (eg for the US through the Privacy Shield) or compliance with officially recognized special contractual obligations (so-called "standard contractual clauses").

4. Your rights

You have the right to request a confirmation as to whether data concerning you are being processed and for information about this data as well as for further information and a copy of the data in accordance with Art. 15 GDPR.

In accordance with Art. 16 GDPR you have the right to demand the completion of the data concerning you or the correction of the incorrect data concerning you.

In accordance with Art. 17 GDPR, you have the right to demand that the relevant data be deleted immediately or, alternatively, to require a restriction on the processing of your data in accordance with Art. 18 GDPR.

You have the right to demand that the data relating to you that you provide us in accordance with Art. 20 GDPR be obtained and request their transmission to other responsible persons.

You also have according to Art. 77 GDPR the right to file a complaint with the competent supervisory authority.

You have the right to withdraw a granted consent according to Art. 7 para. 3 GDPR with effect for the future. For this purpose it is sufficient to send an email to the following address:

privacy@eslgaming.com

You can object to the future processing of your data in accordance with Art. 21 GDPR at any time. The objection may in particular be made against processing for direct marketing purposes. You should address your withdrawal to us as follows:

via e-mail to:

privacy+withdrawal@eslgaming.com

After you have revoked your consent, we will use your information solely to provide you with information about our service and we will refrain from submitting any further advertising to you.

5. Cookies

“Cookies” are small files that are stored on users' computers. Different information can be stored within the cookies. A cookie is primarily used to store the information about a user (or the device on which the cookie is stored) during or after his visit to an online offer. Temporary cookies, or “session cookies” or “transient cookies”, are cookies that are deleted after a user leaves an online service and closes his browser. In such a cookie, e.g. the contents of a shopping cart are stored in an online store or a login jam. The term “permanent” or “persistent” refers to cookies that remain stored even after the browser has been closed. Thus, e.g. the login status will be saved if users visit it after several days. Likewise, in such a cookie the interests of the users can be stored, which are used for range measurement or marketing purposes. As a “third-party cookie”, cookies will be offered by providers other than the person responsible for the online offer (otherwise, if only the cookies are called “first-party cookies”).

We can use temporary and permanent cookies and clarify this separately as part of our cookie policy.

If you do not want cookies to be stored on your computer, you can disable the corresponding option in the system settings of your browser. Saved cookies can be deleted in the system settings of the browser. The exclusion of cookies can lead to functional restrictions of this online offer.

A general objection to the use of cookies used for online marketing purposes can be found in a variety of services, especially in the case of tracking, via the US website <http://www.aboutads.info/choices> or the EU page <http://www.youronlinechoices.com/> be explained. Furthermore, the storage of cookies can be achieved by switching them off in the settings of the browser. Please note that you may not be able to use all features of this online offer.

You can find more information in our cookie policy.

6. Deletion of data

The data processed by us are deleted or limited in their processing in accordance with Articles 17 and 18 GDPR. Unless explicitly stated in this privacy policy, the data stored by us are deleted as soon as they are no longer required for their purpose and the deletion does not conflict with any statutory storage requirements. Unless the data is deleted because it is required for other and legitimate purposes, its processing will be restricted. That The data is blocked and not processed for other purposes. This applies, for example for data that must be kept for commercial or tax reasons.

According to legal requirements in Germany the storage takes place especially for 6 years according to § 257 Abs. 1 Nr. 2-3, Abs. 4 HGB (trading books, inventories, opening balance sheets, annual accounts, trade letters, accounting documents, etc.) and for 10 years according to § 147 para. 1 AO, §§ 257 para. 1 no. 4, para. 4, 238 HGB (books, records, management reports, accounting documents, commercial and business letters, documents relevant for taxation, etc.).

7. Business-related processing

In addition we process

- contractual data (eg., Subject of contract, duration, customer category).
- payment data (eg., Bank details, payment history)

from our customers, prospects and business partners for the purpose of providing contractual services, service and customer care, marketing, advertising and market research.

8. Hosting

The hosting services we use are for the purpose of providing the following services: infrastructure and platform services, computing capacity, storage and database services, security and technical maintenance services we use to operate this online service. Here we, or our hosting provider, process inventory data, contact data, content

data, contract data, usage data, meta and communication data of customers, interested parties and visitors to this online offer on the basis of our legitimate interests in an efficient and secure provision of this online offer acc. Art.6 para. 1 lit. f GDPR i.V.m. Art. 28 GDPR (conclusion of contract processing contract).

9. Collection of access data and log files

We, or our hosting provider, collect on the basis of our legitimate interests within the meaning of Art. 6 para. 1 lit. f. GDPR Data on every access to the server on which this service is located (so-called server log files). The access data includes name of the retrieved web page, file, date and time of retrieval, amount of data transferred, message about successful retrieval, browser type and version, the user's operating system, referrer URL (the previously visited page), IP address and the requesting provider.

Logfile information is stored for security purposes (for example, to investigate abusive or fraudulent activities) for a maximum of 100 days and then deleted. Data whose further retention is required for evidential purposes shall be exempted from the cancellation until final clarification of the incident.

10. Provision of contractual services

We process inventory data (e.g., names and addresses as well as contact information of users), contract data (e.g., services used, names of contacts, payment information) for the purpose of fulfilling our contractual obligations and services in accordance with Art. Article 6 (1) (b) GDPR. The entries marked as obligatory in online forms are required for the conclusion of the contract.

The deletion of the data takes place after expiration of legal warranty and comparable obligations, the necessity of the storage of the data is checked every three years; in the case of legal archiving obligations, the deletion takes place after its expiration. Information in the customer's account remains until it is deleted.

11. Contact

When contacting us (for example, by contact form, email or via social media) your details for processing the contact request and their processing acc. Art. 6 para. 1 lit. b) GDPR processed. The information can be stored in a Customer Relationship

Management System ("CRM System") or comparable request organization. We delete the requests, if they are no longer required. We check the necessity every three years; Furthermore, the legal archiving obligations apply.

12. Comments and posts

If you leave comments or other contributions, your IP address will be changed based on our legitimate interests within the meaning of Art. 6 para. 1 lit. f. DSGVO stored for 100 days. This is for our own safety, if someone leaves illegal content in comments and contributions (insults, prohibited political propaganda, etc.). In this case, we ourselves can be prosecuted for the comment or post and are therefore interested in

the identity of the author.

13.1. Newsletter

Below we would like to inform you about the content of our newsletter as well as the registration, shipping and statistical evaluation procedures as well as your right of objection. By subscribing to our newsletters, you agree to its receipt and the procedure described below.

Consent to receive the newsletter: We only send newsletters with the consent of the recipient or a legal permission. Insofar as the contents of a newsletter are concretely described, this is decisive for your consent. Incidentally, our newsletter contains information about our services and us.

Double opt-in and logging: Registration for our newsletter is done in a so-called double-opt-in procedure. After registration, you will receive an email asking you to confirm your registration. This is necessary so that nobody can log in with external email addresses. Registration for the newsletter will be logged in order to prove the registration process according to the legal requirements. This includes the storage of your registration and confirmation time, as well as your IP address. Likewise, a change of your stored data is logged.

Credentials: To sign up for the newsletter, you must enter your e-mail address. Optionally, we kindly ask you to provide your first name as well as surname for personal address in the newsletter.

The dispatch of the newsletter and the associated performance measurement is based on your consent in accordance with Art. 6 para. 1 lit. a, Art. 7 GDPR in connection with § 7 Abs. 2 Nr. 3 UWG or on the basis of the legal permission according to Art. § 7 Abs. 3 UWG.

The logging of your registration is based on our legitimate interests in accordance with Art. 6 para. 1 lit. f GDPR . Our interest includes the use of a user-friendly and secure newsletter system that serves our business interests as well as meeting the expectations of users and allows us to provide evidence of consent.

You can terminate the receipt of our newsletter at any time, ie. Revoke your consent for the future. A link to cancel the newsletter can be found at the end of each newsletter. We may save the submitted email addresses for up to three years based on our legitimate interests before we delete them for the purposes of newsletter distribution, to provide proof of formerly granted consent. The processing of this data is limited to the purpose of a possible defense against claims. In the event that you desire a premature cancellation, you must confirm to us the former existence of a consent.

13.2. Newsletter – Shipping Service

The newsletters will be sent by MailChimp, a mail-order service provider of Rocket Science Group, LLC, 675 Ponce De Leon Ave # 5000, Atlanta, GA 30308, USA. You can view the privacy policy of the shipping service provider here: <https://mailchimp.com/legal/privacy/>. The Rocket Science Group LLC is certified under the Privacy Shield Agreement, which provides a guarantee to comply with European data protection standards (<https://www.privacyshield.gov/participant?id=a2zt0000000TO6hAAG&status=Active>). The shipping service provider is based on our legitimate interests acc. Art. 6 para. 1 lit. f GDPR and a contract processing agreement acc. Art. 28 (3) sentence 1 GDPR .

The shipping service provider may use the data of the recipients in pseudonymous form, i. without assignment to a user, to optimize or improve their own services, e.g. for the technical optimization of shipping and the presentation of newsletters or for statistical purposes. However, the shipping service provider does not use the data of our newsletter recipients to address them themselves or to pass the data on to third parties.

13.3. Newsletter – measuring success

Included in the newsletter is a so-called "web-beacon", i. a pixel-sized file which is retrieved from our server when the newsletter is opened or from its server in the case of the use of a mailing service provider. As part of this call, technical information, such as information about the browser and your system, as well as your IP address and time of the call will be collected.

This information is intended to improve the technical performance of the service based on the technical data or the target groups and your reading behavior based on their call locations (which can be determined with the help of the IP address) or the access times. Likewise, it is determined if and when the newsletters are opened and which links are clicked. For technical reasons, this information can be assigned to the individual newsletter recipients. This is based on recognizing the reading habits of our users and adapting our content to them or sending different content according to the interests of our users.

14. Payment transactions

For a contract, in which you have to pay a fee, provided that the purchase was made via the website, we need your credit card information (credit card number, country, holder of the credit card) in accordance with Art. 6 (1) (a) and (f) GDPR credit card, credit card verification code (CVV code) and expiration date of your credit card), your name, bank account number and bank code if you choose the direct debit or if you choose another payment method or if you choose SEPA direct debit Your IBAN (international bank account number) and your BIC (International bank code of the institution of the debtor) and your home address. Please note that your credit card details or PayPal payments are collected and processed by your payment processor in relation to your payments for the service.

15. Social Media

We maintain online presence within social networks and platforms in order to communicate with customers and users active there and to inform them about our services. When calling the respective networks and platforms, the terms and conditions and the data processing guidelines apply to their respective operators.

Unless otherwise stated in our Privacy Policy, users' data will be processed as long as they communicate with us within social networks and platforms, e.g. Write posts on our online presence or send us messages.

16. Integration of services and contents of third parties

Based on our legitimate interests (ie interest in the analysis, optimization and economic operation of our online offer within the meaning of Art. 6 (1) lit. GDPR), we make use of content or services offered by third-party providers in order to provide their content and services Services, such as Include videos (hereinafter collectively referred to as "Content").

This always presupposes that the third-party providers of this content perceive the IP address of the users, since they could not send the content to their browser without the IP address. The IP address is therefore required for the presentation of this content. We endeavor to use only content whose respective providers use the IP address solely for the delivery of the content. Third parties may also use so-called pixel tags (invisible graphics, also referred to as "web beacons") for statistical or marketing purposes. The "pixel tags" can be used to evaluate information such as visitor traffic on the pages of this website. The pseudonymous information may also be stored in cookies on the user's device and may include, but is not limited to, technical information about the browser and operating system, referring web sites, visit time, and other information regarding the use of our online offer.

16.1. Youtube

We embed the videos on the YouTube platform of Google LLC, 1600 Amphitheatre Parkway, Mountain View, CA 94043, USA, ein.

Privacy policy: <https://policies.google.com/privacy?hl=de>,

Opt-Out: <https://adssettings.google.com/authenticated>.

16.2. Facebook

We also use social plugins ("plugins") of the social network facebook.com, which is provided by Facebook Ireland, on the basis of our legitimate interests (analysis, optimization and economical operation of our online offer as defined in Art. 6 (1) lit. GDPR) Ltd., 4 Grand Canal Square, Grand Canal Harbor, Dublin 2, Ireland ("Facebook"). The plugins can represent interaction elements or content (eg videos, graphics or text contributions) and can be recognized by one of the Facebook logos (white "f" on blue tile, the terms "Like", "Like" or a "thumbs up" sign) or are marked with

the addition "Facebook Social Plugin". The list and appearance of Facebook Social Plugins can be viewed here: <https://developers.facebook.com/docs/plugins/>.

Facebook is certified under the Privacy Shield Agreement, which provides a guarantee to comply with European privacy legislation (<https://www.privacyshield.gov/participant?id=a2zt0000000GnywAAC&status=Active>).

When a user invokes the feature that contains such a plugin, their device establishes a direct connection to the Facebook servers. The content of the plugin is transmitted by Facebook directly to the device of the user and incorporated by him into the online offer. In the process, user profiles can be created from the processed data. We have no control over the amount of data Facebook collects using this plugin.

By integrating the plugins, Facebook receives the information that a user has accessed the corresponding page of the online offer. If the user is logged in to Facebook, Facebook can assign the visit to his Facebook account. If users interact with the plugins, for example, press the Like button or leave a comment, the information is transmitted from your device directly to Facebook and stored there. If a user is not a member of Facebook, there is still the possibility that Facebook will find out and save their IP address. According to Facebook, only an anonymous IP address is stored in Germany.

The purpose and scope of the data collection and the further processing and use of the data by Facebook, as well as the related rights and setting options for the protection of your privacy, can be found in the privacy policy of Facebook: <https://www.facebook.com/about/privacy/>.

If a user is a Facebook member and does not want Facebook to collect data about him via this online offer and link it to his member data stored on Facebook, he must log out of Facebook and delete his cookies before using our online offer. Other settings and inconsistencies regarding the use of data for advertising purposes are possible within the Facebook profile settings: <https://www.facebook.com/settings?tab=ads> or via the US-American site <http://www.aboutads.info/choices/> or the EU page <http://www.youronlinechoices.com/>. The settings are platform independent, i. they are adopted for all devices, such as desktop computers or mobile devices.

16.3. Twitter

Features of the Twitter service are included on our pages (Twitter, Inc. 1355 Market St, Suite 900, San Francisco, CA 94103, USA). By clicking on the Twitter button and the "Re-Tweet" function, the websites you visit are linked to your Twitter account and shared with other users. This data is also transmitted to Twitter. We point out that we as the provider of the pages are not aware of the content of the transmitted data and their use by Twitter.

More information can be found in the privacy policy of Twitter at:
<https://twitter.com/privacy?lang=en> Opt-Out: <https://twitter.com/personalization>.

16.4. Instagram

Our online offering includes features and content of the Instagram service offered by Instagram Inc., 1601 Willow Road, Menlo Park, CA, 94025, USA. For this, e.g. Content such as images, videos, or text and buttons that users use to promote their content, subscribe to the content creators, or subscribe to our posts.

If the users are members of the platform Instagram, Instagram can call the o.g. Assign contents and functions to the profiles of the users there. Instagram privacy policy: <http://instagram.com/about/legal/privacy/>.

16.5. Reddit

On our pages plugins of the social network Reddit (Reddit Inc., 520 Third Street, Suite 305, San Francisco, CA 94107, USA) are integrated. The Reddit plugins can be recognized by the orange Reddit smiley logo on our site. If you click on the Reddit Share button while logged in to your Reddit account, you can link the contents of our pages to your Reddit profile. This allows Reddit to associate your visit to our pages with your user account. We point out that we as the provider of the pages are not aware of the content of the transmitted data and their use by Reddit.

For more information, see the Reddit privacy policy at:
<https://www.reddit.com/help/privacypolicy> If you do not want Reddit to associate visiting our pages with your Reddit user account, please log out of your Reddit user account beforehand.

16.6. Google+

On our pages are integrated plugins of the social network Google+ (Google Inc., 1600 Amphitheater, Parkway Mountain View, CA 94043, USA). The Google + plugins can be recognized by the G + logo on our site. If you click the "G + -Button" while you are logged into your Google + account, you can link the contents of our pages to your Google + profile. This allows Google to associate the visit of our pages with your user account. We point out that we as the provider of the pages are not aware of the content of the transmitted data and their use by Google.

For more information, please see the Google Privacy Policy at <https://www.google.com/intl/en/policies/privacy/> If you do not want Google to associate your visit to our pages with your Google+ user account, please log out of your Google + user account beforehand.

16.7. Twitch TV

Twitch TV plug-ins (Twitch Interactive, Inc., 225 Bush Street, 9 th Floor, San Francisco, CA 94104, USA) are integrated into our pages.

Privacy Policy: <https://www.twitch.tv/p/legal/privacy-policy/> If you do not want Twitch to associate visiting our pages with your Twitch TV user account, please log out of your Twitch TV user account beforehand.

16.8. Fanmiles

On our pages plugins of Fanmiles (Fanmiles GmbH, Oranienstraße 6, 10997 Berlin Germany) are integrated. Privacy Policy: <https://intercom.help/fanmiles/terms-of-use-and-privacy/deutsch/datenschutz>

If you do not want Fanmiles to associate visiting our pages with your Fanmiles account, please log out of your Fanmiles account.

16.9. Micropayment & Xsolla

We make use of different payment providers.

micropayment GmbH Scharnweberstrasse 69, D-12587 Berlin, Deutschland.

Privacy Policy: <https://www.micropayment.de/?page=about-privacy&rsl=lp104&lang=en>

Xsolla, 15260 Ventura Boulevard Suite 2230, Sherman Oaks, CA 91403, Tel: +1 (818) 435-6613

Privacy Policy: <https://www.xsolla.com/privacypolicy/>

16.10. Raygun

We use Raygun (<https://www.raygun.com>) as an error, crash and performance monitoring to help improve the quality of our services.

Raygun HQ, L7, 59 Courtenay Place, Te Aro, Wellington, 6011, New Zealand

Privacy Policy: <https://raygun.com/privacy>

16.11. Pantheon.io

We use Pantheon (<https://pantheon.io/>) as our website hosting service.

Pantheon.io. 717 California Street. San Francisco, CA. USA.

Privacy Policy: <https://pantheon.io/privacy>

17. Raffle

We will collect, process and use personal data as an organizer of sweepstakes, as far as this is necessary to justify the legal relationship with you as a participant and for the subsequent implementation and processing. For the handling of the raffle and the dispatch of the prizes we use a service provider Crowd9 PTY LTD. Its privacy policy can be found at <https://gleam.io/privacy>.

To participate in the competition, we require the following personal data: Your name and your e-mail address. In the event that you win, we will also need your address.

In the event that the delivery of the prize is handled by third parties (cooperation partner of ESL), we will forward to the required extent the contact details of the winner to the respective cooperation partner, so that he can get in touch with the winner.

18. Use of Intel Tracking Pixel

Intel (Intel Corporation, 2200 Mission College Blvd., Santa Clara, CA 95054-1549, USA) collects and processes only surfing-related technical information to display personalized ads. For this purpose, so-called tracking pixels are used to analyze the surfing behavior and thus the interests of the users. This data is used to deliver targeted advertising that better matches the interests of users. Through the Pixel and the use of our website, your usage data (including your IP address) is transmitted to and stored by an Intel-based server based in the USA. This includes, for example, the viewed pages, possible search queries. For more information about how Intel handles personal information, see

<https://www.intel.com/content/www/us/en/privacy/intel-privacy-notice.html>

You may oppose the use of data by Intel on our websites play.eslgaming.com and eslgaming.com, by opposing the use of personalization techniques when the site is accessed. In addition, you can prevent remarketing by using third-party tools such as adblock.

19. ESL Anticheat & ESL Wire

Certain information regarding your computer and software it contains is required for effective operation of our anticheat services. By installing ESL Wire or ESL Anticheat ("Clients"), you consent to the collection and analysis of information from your computer that ESL deems reasonably necessary to identify and prevent the use of cheat software, files used to gain an unfair advantage, and to enforce bans. This information collection is not strictly limited to when you are logged into the Clients. Information analyzed or collected by the Clients may include hardware, network and software identifiers; running programs; system configuration information; files or data suspected of being used to cheat or gain an unfair advantage.

After uninstalling the Clients no further data will be collected.

20. Information about your rights

You can always ask for free which personal data we have stored about you. If your data is incorrect, we look forward to correcting it. Please inform us if your data has changed.

Information requests, complaints or suggestions concerning our data protection please send to the following address:

ESL Gaming GmbH

Schanzenstraße 23

51063 Köln

or via email to: privacy@eslgaming.com