



ESL Meisterschaft

Regelwerk

## Vorwort

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

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

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

Mit freundlichen Grüßen

Das ESL Meisterschaft Adminteam

# Table of Contents

<b>1 GRUNDLEGENDES</b>	<b>8</b>
1.1 GÜLTIGKEIT	8
1.2 DEFINITION ESL MEISTERSCHAFT	8
1.2.1 Definition Liga / Qualifikationsliga	8
1.2.2 Definition Teilnehmer	8
1.3 LIGALEITUNG	8
1.4 REGELÄNDERUNGEN	9
1.5 DISKRETION	9
1.6 GELTUNGSBEREICH	9
1.7 ESIC	9
1.7.1 Cheating	9
1.7.2 Ergebnismanipulation	9
1.7.2.1 Wettbetrug	9
1.7.2.2 Wettbewerbsverzerrung	10
1.7.2.3 Unsportliches Verhalten	10
1.7.3 Doping, Drogen	10
1.7.4 Verhaltenskodex	10
1.7.5 Bugabuse	10
1.8 STRAFEN	10
1.8.1 Strafpunkte	10
1.8.2 Sperren	11
1.8.3 Disqualifikation	11
1.9 ALTERSBESCHRÄNKUNG	11
1.10 WOHNORT	11
1.10.1 1on1-Disziplin	11
1.10.2 Team-Disziplin	11
1.11 VEREINBARUNGEN ZWISCHEN TEILNEHMERN	11
1.12 TEILNAHME AN ANDEREN ESL WETTBEWERBEN	11
1.12.1 Teilnahme mehrerer Teams einer Organisation	12
1.13 SPIELÜBERTRAGUNG	12
1.13.1 Übertragungsrechte	12
1.13.2 Verzicht auf diese Rechte	12
1.13.3 Verantwortung der Spieler	12
1.13.4 Interviews	12
1.13.5 Verspätung	12
1.14 ZEITANGABEN	12
1.15 KOMMUNIKATION	13
1.15.1 E-Mail	13
1.15.2 Discord	13
1.16 SPONSOREN	13
1.17 PUBLISHER-SPERREN	13
<b>2 LIZENZEN</b>	<b>13</b>
2.1 LIZENZVERGABE	13

2.2 VOLLWERTIGE LIZENZ.....	14
2.3 LIZENZ UNTER AUFLAGEN.....	14
2.3.1 Mehrheitslineup.....	14
2.4 TEAMSHEET.....	14
2.5 LIZENZHALTER.....	14
2.5.1 Änderungen des Lizenzhalters.....	14
2.6 LIZENZEN IN DER QUALIFIKATIONSLIGA.....	15
<b>3 SAISONSTRUKTUR UND -FORMATE.....</b>	<b>15</b>
3.1 QUALIFIKATIONSCUPS.....	15
3.2 QUALIFIKATIONSLIGA.....	15
3.2.1 Format, Regelwerk & Termine.....	15
3.3 ESL MEISTERSCHAFT.....	15
3.3.1 Gruppenphase.....	15
3.3.2 Playoffs.....	15
3.3.3 Relegation.....	16
3.3.4 Punkte und Best-of-Modes.....	16
3.3.5 Ranking.....	16
<b>4 PREISGELD.....</b>	<b>16</b>
4.1 BASISPREISGELDER.....	16
4.2 REISEKOSTEN UND UNTERBRINGUNG.....	17
4.3 AUSZAHLUNG.....	17
4.3.1 Einbehalt des Preisgeldes.....	17
4.3.2 Zahlungsarten.....	17
4.4 PREISGELDABZÜGE UND VERTEILUNG.....	17
<b>5 ACCOUNTRICHTLINIEN.....</b>	<b>17</b>
5.1 SPIELERACCOUNT.....	17
5.1.1 Premium (CS:GO: ESEA; sonst: ESL).....	17
5.1.2 Teamaccount.....	18
5.2 TEAMNAME.....	18
<b>6 ALLGEMEINE RICHTLINIEN ZUM ABLAUF.....</b>	<b>18</b>
6.1 TEAMS: LINEUP UND ROSTER.....	18
6.1.1 Roster Limits.....	18
6.1.2 Lineup Limits.....	18
6.1.3 Spielerwechsel / Neuer Spieler.....	18
6.1.4 Notfall-Transfers.....	19
6.2 AUSSTIEG AUS DER SAISON / ABSTIEG.....	19
6.3 EINSATZ NICHT SPIELBERECHTIGTER SPIELER.....	20
6.4 RINGER/FAKER.....	20
6.5 SPIELTERMINE.....	20
6.5.1 Wildcard.....	21
6.6 No-SHOW.....	21
<b>7 RICHTLINIEN FÜR OFFLINE-VERANSTALTUNGEN.....</b>	<b>21</b>

<u>7.1 VERHALTEN.....</u>	<u>21</u>
<u>7.1.1 Gegenstände im Turnierbereich.....</u>	<u>21</u>
<u>7.1.2 Benehmen.....</u>	<u>22</u>
<u>7.1.3 Kleidungsordnung.....</u>	<u>22</u>
<u>7.2 MEDIA OBLIGATIONS.....</u>	<u>22</u>
<u>7.2.1 Interviews.....</u>	<u>22</u>
<u>7.2.2 Media Day.....</u>	<u>22</u>
<u>7.2.3 Autogrammstunde.....</u>	<u>22</u>
<u>7.3 HARDWARE UND SOFTWARE.....</u>	<u>23</u>
<u>7.4 VERSPÄTUNG.....</u>	<u>23</u>
<u>7.5 PLAYER GUIDE.....</u>	<u>23</u>

## **8 SPIELSPEZIFISCHE REGELN COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE.....**24

<u>8.1 VERSION.....</u>	<u>24</u>
<u>8.2 ESEA CLIENT &amp; ANTICHEAT.....</u>	<u>24</u>
<u>8.3 MAPWAHL.....</u>	<u>24</u>
<u>8.3.1 Mappool.....</u>	<u>24</u>
<u>8.4 SPIELMODUS.....</u>	<u>24</u>
<u>8.4.1 Overtime.....</u>	<u>24</u>
<u>8.5 SPIELERANZAHL.....</u>	<u>25</u>
<u>8.6 SERVER.....</u>	<u>25</u>
<u>8.7 COACHING.....</u>	<u>25</u>
<u>8.8 PAUSE.....</u>	<u>25</u>
<u>8.8.1 Taktische Pausen.....</u>	<u>25</u>
<u>8.8.2 Technische Pausen.....</u>	<u>25</u>
<u>8.9 PLAYER SETTINGS.....</u>	<u>25</u>
<u>8.9.1 Config Files.....</u>	<u>25</u>
<u>8.9.2 Scripts.....</u>	<u>26</u>
<u>8.9.3 32 Bit.....</u>	<u>26</u>
<u>8.9.4 Grafikkartentreiber oder ähnliche Tools.....</u>	<u>26</u>
<u>8.9.5 Custom Dateien.....</u>	<u>26</u>
<u>8.9.6 Custom Character Model.....</u>	<u>26</u>
<u>8.9.7 Treiber.....</u>	<u>26</u>
<u>8.9.8 In-Game Nicknames.....</u>	<u>27</u>
<u>8.9.9 In-Game Item Nametag.....</u>	<u>27</u>
<u>8.10 SPIELABLAUF.....</u>	<u>27</u>
<u>8.10.1 PoV Demos.....</u>	<u>27</u>
<u>8.10.2 Demos und Replays.....</u>	<u>27</u>
<u>8.10.3 Demo- und Wiedergaberechte.....</u>	<u>27</u>
<u>8.10.4 Speicherung und Aufbewahrung von Match-Media.....</u>	<u>27</u>
<u>8.10.5 Spielerdrops.....</u>	<u>27</u>
<u>8.10.6 Spielerdrops bei Offline Events.....</u>	<u>27</u>
<u>8.10.7 Auswechslungen.....</u>	<u>27</u>
<u>8.10.8 Dem falschen Team beitreten.....</u>	<u>28</u>
<u>8.10.9 Spielunterbrechungen.....</u>	<u>28</u>
<u>8.10.10 Nutzung Bugs und Glitches.....</u>	<u>28</u>

8.10.11 Suizide.....	29
8.10.12 Neue Positionen.....	29
8.11 TIEBREAKER.....	29
<b>9 SPIELSPEZIFISCHE REGELN DOTA 2.....</b>	<b>30</b>
9.1 VOR DEM SPIEL.....	30
9.1.1 Spielversion.....	30
9.1.2 Spielerzahl.....	30
9.1.2.1 Coach.....	30
9.2 VOR SPIELBEGINN.....	30
9.2.1 Game Server.....	30
9.2.2 Seitenwahl.....	30
9.2.2.1 Gruppenphase.....	30
9.2.2.2 Playoffs.....	30
9.2.2.2.1 Viertelfinale.....	30
9.2.2.2.2 Halbfinale.....	30
9.2.2.2.3 Finale.....	30
9.2.3 Matchfreigabe durch die Administration.....	30
9.3 WÄHREND DES SPIELS.....	31
9.3.1 Pausen.....	31
9.3.2 Verbindungsabbrüche.....	31
9.3.3 Spielaufgabe.....	31
9.3.4 Pausen zwischen den Maps.....	31
9.3.5 Nutzung Bugs.....	31
9.3.6 Scripts & Macros.....	32
9.4 TIEBREAKER.....	32
<b>10 SPIELSPEZIFISCHE REGELN WARCRAFT III.....</b>	<b>33</b>
10.1 VOR DEM SPIEL.....	33
10.1.1 Map-Wahl Prozedur.....	33
10.1.1.1 Map Pool.....	33
10.1.1.2 Map Veto und Wahl.....	33
10.1.2 Battle.Net.....	34
10.1.3 Spieleinstellungen.....	34
10.1.3.1 Volk.....	34
10.1.3.2 Skins der Einheiten.....	34
10.1.3.3 Individuelle Symbole (Decals).....	34
10.1.4 Vor Spielbeginn.....	34
10.1.4.1 Matchfreigabe durch die Administration.....	34
10.1.4.2 Spielerfarben.....	34
10.1.4.3 Battle.net-Status.....	34
10.2 WÄHREND DES SPIELS.....	34
10.2.1 Verbindungsabbrüche.....	34
10.2.2 Pausen.....	35
10.2.3 Pausen zwischen den Maps.....	35
10.2.4 Beendigung eines Spiels.....	35

10.2.5 Nutzung Bugs.....	35
10.3 NACH DEM SPIEL.....	35
10.3.1 Unentschieden.....	35
10.3.2 Match Media.....	35
10.4 TIEBREAKER.....	36
<b>11 SPIELSPEZIFISCHE REGELN CLASH OF CLANS.....</b>	<b>37</b>
11.1 VERSION & PATCH.....	37
11.2 SPIELGERÄT.....	37
11.3 SPIELERANZAHL / DISCONNECTS.....	37
11.4 TOWNHALL LEVEL.....	37
11.5 WAR HISTORY.....	37
11.6 FESTLEGUNG VON TEAM A/B.....	37
11.6.1 Gruppenphase.....	37
11.6.2 Playoffs.....	37
11.6.2.1 Viertelfinale.....	37
11.6.2.2 Halbfinale.....	37
11.6.2.3 Finale.....	38
11.7 HOST-RECHT.....	38
11.8 STRUKTUR UND ABLAUF DES CLANWARS.....	38
11.8.1 Clan War.....	38
11.8.1.1 Angriffe.....	38
11.8.2 Tiebreaker bei Gleichstand.....	38
11.9 MATCHMEDIA.....	38
11.9.1 Replays.....	38
11.9.2 Screenshots.....	38
11.9.3 Demo- und Wiedergaberechte.....	39
11.9.4 Speicherung und Aufbewahrung von Match-Media.....	39
11.10 TIEBREAKER.....	39
11.11 SCRIPTS.....	39
<b>12 COPYRIGHT.....</b>	<b>40</b>

# 1 GRUNDLEGENDES

## 1.1 Gültigkeit

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

## 1.2 Definition ESL Meisterschaft

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

### 1.2.1 Definition Liga / Qualifikationsliga

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

### 1.2.2 Definition Teilnehmer

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

## 1.3 Ligaleitung

Die Ligaleitung wird gebildet durch die ESL Gaming GmbH.

ESL Gaming GmbH  
Schanzenstr. 23  
51063 Köln  
Deutschland  
<https://about.eslgaming.com/>

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

Carsten 'Storch' Kramer	Director League Operations
Jan-Phillip 'Busch' Busch	Head Referee
Christian 'Admiral' Wigger	Referee
Dominik 'XD0M3' Grünberger	Referee
Finn 'Fruxh' Schwertfeger	Referee

## 1.4 Regeländerungen

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

## 1.5 Diskretion

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

## 1.6 Geltungsbereich

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

## 1.7 ESIC

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

### 1.7.1 Cheating

Jede Form des Cheatings ist verboten. Darunter fallen z.B. Aimbots, Maphacks, Ghosting durch Streams, etc. Der überführte Spieler wird aus der laufenden Saison ausgeschlossen und in aller Regel zwischen zwei Jahren und lebenslang gesperrt, abhängig vom Alter des Spielers, der Art des Cheating, sowie der Wichtigkeit des Wettbewerbs. Cheating im Rahmen der ESL Meisterschaft hat im Normalfall eine Sperre von mindestens 5 Jahren zur Folge. Hat ein überführter Spieler bereits mit einem Team an einem Match der ESL Meisterschaft teilgenommen, wird das Team aus der laufenden Saison ausgeschlossen und alle bereits erspielten Ergebnisse aus der Wertung gelöscht. Falls nicht, wird das Team mit 6 Minor Penalties bestraft.

### 1.7.2 Ergebnismanipulation

Jegliches Verhalten, das den Ablauf oder den Ausgang eines Matches beeinflusst und nicht im Sinne des Erreichens des bestmöglichen Spielergebnisses ist, wird als Match Fixing gewertet und entsprechend bestraft.

#### 1.7.2.1 Wettbetrug

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

involvierten Personen. Es liegt im Ermessen der Ligaleitung jeglichen anderen Verstoß gegen diese Regel zu bestrafen.

### 1.7.2.2 Wettbewerbsverzerrung

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

### 1.7.2.3 Unsportliches Verhalten

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

### 1.7.3 Doping, Drogen

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

### 1.7.4 Verhaltenskodex

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

### 1.7.5 Bugabuse

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

## 1.8 Strafen

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

### 1.8.1 Strafpunkte

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

## 1.8.2 Sperren

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

## 1.8.3 Disqualifikation

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

## 1.9 Altersbeschränkung

An der ESL Meisterschaft teilnehmen darf nur, wer mindestens das 16. Lebensjahr vollendet hat. Abweichende Altersbeschränkungen sind je nach Disziplin möglich und werden im spielspezifischen Teil des Regelwerkes genannt.

## 1.10 Wohnort

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

### 1.10.1 1on1-Disziplin

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

### 1.10.2 Team-Disziplin

Ein Team darf in einem Match nie 50% oder mehr seiner Spieler aus dem Ausland spielen lassen.

## 1.11 Vereinbarungen zwischen Teilnehmern

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

## 1.12 Teilnahme an anderen ESL Wettbewerben

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

Die Mitgliedschaft in einem Team wird nicht allein durch den ESL Teamaccount bestimmt, sondern kann auch anhand von Teilnahmen in externen Wettbewerben, der Identifikation mit anderen

Teams über das Spielerprofil, anderen öffentlichen Stellen (Stream, Socialmedia), oder Webseiten der jeweiligen Organisation festgestellt werden.

Als „Organisation“ gilt in diesem Zusammenhang auch der bloße Zusammenschluß fünfer Spieler zu einem Team, selbst wenn keine Firma dahintersteht oder kein Management vorhanden ist.

### 1.12.1 Teilnahme mehrerer Teams einer Organisation

Eine Organisation darf immer nur mit einem Team pro Saison in der Meisterschaft oder der Qualifikationsliga vertreten sein. Verstöße können mit der Disqualifikation aller betroffenen Teams geahndet werden.

## 1.13 Spielübertragung

### 1.13.1 Übertragungsrechte

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

### 1.13.2 Verzicht auf diese Rechte

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

### 1.13.3 Verantwortung der Spieler

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

### 1.13.4 Interviews

Jeder Spieler verpflichtet sich, für Interviews nach einem Match zur Verfügung zu stehen. Bei Teams betrifft dies ebenfalls im Account eingetragene Manager. Der Interviewpartner muss der Ligaleitung bis spätestens 72 Stunden vor Spielbeginn mitgeteilt werden.

### 1.13.5 Verspätung

Verzögerungen im Ablauf, die durch Unpünktlichkeit oder anderweitig von einem Teilnehmer verschuldet wurden, werden mit Strafpunkten geahndet. Startet das Match mit bis zu 5 Minuten Verspätung, erhält der Verursacher 3 Minor Penalties. Pro weitere 5 Minuten erhöht sich die Strafe um 1 Minor Penalty.

## 1.14 Zeitangaben

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

## 1.15 Kommunikation

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

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

### 1.15.1 E-Mail

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

### 1.15.2 Discord

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

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

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

## 1.16 Sponsoren

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

## 1.17 Publisher-Sperren

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

# 2 LIZENZEN

## 2.1 Lizenzvergabe

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

## 2.2 Vollwertige Lizenz

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

Eine Teamlizenz wird nur an eingetragene Unternehmen, Vereine oder Gewerbe vergeben (im Folgenden „Organisation“). Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, die Legitimität der jeweiligen Organisation im Einzelfall durch Einsicht in verschiedene Dokumente zu prüfen.

## 2.3 Lizenz unter Auflagen

Jede Lizenz kann an verschiedene Auflagen gebunden sein. Grundsätzlich bekommt jedes Team, das keiner Organisation angehört, eine Lizenz unter Auflagen, die auch dann noch gilt, wenn das Team sich einer Organisation anschließt. Nach einer von der Ligaleitung bestimmten Zeit (i.d.R. eine Saison oder der Großteil einer Saison) geht diese Lizenz dann in eine vollwertige Lizenz für die entsprechende Organisation über.

### 2.3.1 Mehrheitslineup

Eine Team-Lizenz unter Auflagen ist in der Regel an die Einhaltung des "Mehrheitslineups" gebunden. Ein Mehrheitslineup errechnet sich anhand der eingesetzten Spieler über einen bestimmten Zeitraum. Jeder Spieler sammelt pro Match einen "Einsatz-Punkt". Das Team kann ein Mehrheitslineup stellen, solange es Spieler einsetzt, die zusammen mehr als die Hälfte der gesamten Einsatz-Punkte des Teams mit ihren Einsatzpunkten aufbringen.

Beispiel: Team ESL spielte in der letzten Saison 12 Matches.

$12 \text{ Matches} * 5 \text{ Spieler} = 60 \text{ Einsatz-Punkte}$ ; 31 Punkte sind also für ein Mehrheitslineup nötig.

In der nächsten Saison will Team ESL ein neues Lineup mit Spieler A, B, C und zwei neuen Spielern aufbauen. Spieler A und Spieler B absolvierten jedes Match. Spieler C spielte 4 Matches. Also kommen sie zusammen nur auf 28 Einsatz-Punkte. Zu wenig, um die Auflage des Mehrheitslineups zu erfüllen.

## 2.4 Teamsheet

Das Teamsheet wird jedem Team oder 1on1 Spieler von der Ligaleitung zur Verfügung gestellt und ist bis zu einer im Einzelfall festgelegten Deadline ausgefüllt bei der Ligaleitung einzureichen. Fehlende unvollständige Sheets werden mit Strafpunkten geahndet und können zum Entzug der Lizenz führen. Änderungen an dort eingetragenen Daten müssen bei der Ligaleitung nach Ablauf der Frist explizit angemeldet werden.

## 2.5 Lizenzhalter

In Team-Disziplinen ist eine vollwertige Lizenz immer an die Organisation gebunden, die von ihren juristischen, oder benannten Vertretern repräsentiert werden und in Lizenzfragen erster Ansprechpartner der Ligaleitung sind. Bei Teams ohne Organisation ist die Lizenz an ein Mehrheitslineup gebunden. Diese Teams werden von benannten Vertretern repräsentiert und sind erster Ansprechpartner der Ligaleitung in Lizenzfragen.

### 2.5.1 Änderungen des Lizenzhalters

Lizenzen sind grundsätzlich nicht übertragbar. Die Ligaleitung kann eine vollwertige Lizenz in eine Lizenz unter Auflagen umwandeln und umgekehrt, wenn beispielsweise ein Team sich einer

Organisation anschließt oder sie verlässt. Solche Einzelfälle sind mit der Ligaleitung zu klären. Änderungen der/des Inhaber(s) oder der Rechtsform (wie beispielsweise Vorstandswahlen oder eine Fusion zweier Firmen) sind ebenfalls vorab mit der Ligaleitung zu klären, um eine Änderung der Lizenz zu ermöglichen.

## 2.6 Lizenzen in der Qualifikationsliga

In der Qualifikationsliga hält in den 1on1 Disziplinen die reale Person die Lizenz. In Team-Disziplinen gibt es keine Lizenz. Hier hat der Ersteller des Teamaccounts grundsätzlich die Nutzungsrechte am Account und am Slot in der Qualification League, sofern er diese Rechte nicht durch die Vergabe entsprechender Webseiten-Rechte an andere Team-Mitglieder weitergibt. Qualifiziert sich ein Team unter dem Namen einer Organisation, gehen die Rechte am Account, mindestens aber die Rechte am Liga-Slot ab dem Zeitpunkt der offiziellen Qualifikation grundsätzlich an die Organisation über und die Organisation unterliegt den Lizenzregeln der ESL Meisterschaft.

## 3 SAISONSTRUKTUR UND -FORMATE

### 3.1 Qualifikationscups

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

### 3.2 Qualifikationsliga

Die Qualifikationsliga läuft in der Regel parallel zur Liga und dient als Qualifikation für die jeweils folgende Saison. Im Regelfall qualifiziert sich der beste Teilnehmer direkt für die nächste Saison. Die Plätze 1-4 (in CSGO 1-3) berechtigen zur Teilnahme an der Relegation. Die Anmeldung zur Qualifikationsliga ist je nach Spiel bis zu unterschiedlichen Zeitpunkten möglich.

#### 3.2.1 Format, Regelwerk & Termine

Format, Spieltermine und Regelwerk der Qualifikationsliga werden nicht von der Ligaleitung der ESL Meisterschaft festgelegt, sondern unterliegen dem jeweiligen Ausrichter und den produkt-, wie bereichsspezifischen Regelungen. In CSGO wird die Qualifikationsliga als Teil der ESEA Ligastruktur ausgespielt. In sonstigen Spielen wird sie in der Regel auf ESL Play ausgespielt.

### 3.3 ESL Meisterschaft

#### 3.3.1 Gruppenphase

Die Gruppenphase (oder „reguläre Saison“) besteht aus zwei Gruppen mit je sechs Teilnehmern. Das Format ist Round-Robin mit Hin- und Rückrunde, d.h. jeder Teilnehmer hat 10 Spieltage.

#### 3.3.2 Playoffs

Die ersten drei jeder Gruppe erreichen die Playoffs. Dort trifft in der ersten Runde („Viertelfinale“) jeweils der zweitplatzierte der einen Gruppe auf den drittplatzierten der anderen Gruppe. Die Sieger dieser Matches treffen in der zweiten Runde („Halbfinale“) auf einen Gruppensieger, wobei der Turnierbaum so gesetzt wird, dass erster und zweiter derselben Gruppe erst im Finale wieder aufeinander treffen können.

### 3.3.3 Relegation

Die beiden letztplatzierten jeder Gruppe sowie die Top4 der Qualifikationsliga (CSGO: Top3 + Sieger des ESB) spielen in der Relegation um den Klassenerhalt. Das Format der Relegation ist ein Double-Elimination Bracket. Die Top2 des Upper Bracket und die Top2 des Lower Bracket qualifizieren sich für die neue Saison.

Das Seeding der Relegation geschieht folgendermaßen:

Seed 1/2 = Münzwurf zwischen den beiden Gruppenfünften

Seed 3 = Gruppenletzter derselben Gruppe wie Seed 1

Seed 4 = Gruppenletzter derselben Gruppe wie Seed 2

Seed 5 = Erster der Qualifikationsliga

Seed 6 = Zweiter der Qualifikationsliga

Seed 7 = Dritter der Qualifikationsliga

Seed 8 = Vierter der Qualifikationsliga bzw. Sieger ESB (CSGO)

### 3.3.4 Punkte und Best-of-Modes

Für einen Sieg erhält ein Teilnehmer 3 Punkte, für eine Niederlage 0. In CSGO gilt abweichend, dass Siege nach Overtime nur 2 Punkte, dafür Niederlagen nach Overtime 1 Punkt wert sind.

Disziplin \ Phase	Gruppenphase (Hin- und Rückrunde jeweils)	Playoffs	Relegation
<b>CS:GO</b>	2* bo1 (0,1,2,3,4 oder 6 Punkte)	bo3	bo1 (UB Ro8) bo3 (Rest)
<b>Dota2</b>	2* bo1 (0,3 oder 6 Punkte)	bo3	bo1 (UB Ro8) bo3 (Rest)
<b>Warcraft III</b>	bo3 (0,3 oder 6 Punkte)	bo5	bo3
<b>Clash of Clans</b>	bo1 (0,3 oder 6 Punkte)	bo3	bo1

### 3.3.5 Ranking

Das Abschlußranking der Gruppen am Ende der regulären Saison ergibt sich anhand der Punkte jedes Teilnehmers. Wie Gleichstände aufgelöst werden, wird aufgrund der stark abweichenden Wertungssysteme der verschiedenen Spiele in den jeweiligen spielspezifischen Regeln unter „Tiebreaker“ erklärt.

## 4 PREISGELD

### 4.1 Basispreisgelder

Für die Teilnehmer der ESL Meisterschaft gibt es ein festes Preisgeld, das nach folgendem Schlüssel verteilt wird:

RANK	CS:GO	DOTA2	WC3	COC
<b>1</b> (GEWINNER FINALE)	15000 €	10000 €	3000 €	7500 €
<b>2</b> (VERLIERER FINALE)	8000 €	5000 €	1600 €	3800 €
<b>3.-4.</b> (VERLIERER HALBFINALE)	4000 €	2500 €	800 €	1900 €
<b>5.-6.</b> (VERLIERER VIERTELFINALE)	1500 €	1100 €	300 €	850 €
<b>7.-8.</b> (GRUPPENVIERTE)	1250 €	900 €	250 €	700 €

<b>9.-10.</b> (GRUPPENFÜNFTTE)	1000 €	750 €	200 €	550 €
<b>11.-12.</b> (GRUPPENSECHSTE)	750 €	600 €	150 €	400 €

## 4.2 Reisekosten und Unterbringung

Die ESL stellt die Unterbringung für Teams (5 Spieler + ggf. 1 Coach ODER Manager) und 1on1 Spieler (nur der Spieler selbst), die sich für offline stattfindende Matches qualifizieren. Auch die Tickets zur Anreise werden gebucht, sofern die Spieler mehrheitlich aus Deutschland oder Österreich und vollständig aus Europa anreisen (analog zur Aufstellungsregel). Bei abweichenden Situationen sollte frühzeitig der Kontakt zur Ligaleitung gesucht werden, um eine für alle zufriedenstellende Lösung zu finden (z.B. Zuschuß zu Auslandsreisen oder Teilung der vermiedenen Kosten bei Nutzung eines vorhandenen Tickets).

## 4.3 Auszahlung

Angestrebt wird generell eine Auszahlung 90 Tage, spätestens jedoch 180 Tage nach dem Ende einer Saison. Eine Saison endet mit dem Finale. Das Preisgeld wird an einen vom Lizenzhalter genannten Empfänger gezahlt. Gibt es keinen Lizenzhalter, kann das Mehrheitslineup einen Empfänger benennen.

### 4.3.1 Einbehalt des Preisgeldes

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

### 4.3.2 Zahlungsarten

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

## 4.4 Preisgeldabzüge und Verteilung

Preisgeld, das einem Teilnehmer aufgrund von Strafpunkten abgezogen wurde, wird unter allen sonstigen Teilnehmern, proportional zu deren relativen Preisgeldern aufgeteilt (d.h. ein Teilnehmer kann nichts von seinem abgezogenen Geld zurückgewinnen).

# 5 ACCOUNTRICHTLINIEN

## 5.1 Spieleraccount

Jeder Spieler und jedes Mitglied eines Teams ist verpflichtet, Daten in seinem Teamsheet aktuell zu halten. Außerdem müssen die Teilnehmer ein aktuelles Profilbild hochladen, auf dem die Person eindeutig zu erkennen ist. Verstöße können in der Liga pro angebrochenen Spieltag mit 1 Minor Penalty pro Person geahndet werden.

### 5.1.1 Premium (CS:GO: ESEA; sonst: ESL)

Die Premiumpflicht ist abgeschafft. ESEA Premium wird für die spielberechtigten Spieler in CSGO von der ESL gestellt.

## 5.1.2 Teamaccount

Für die Teilnahme an der ESL Meisterschaft ist ein speziell dafür erstellter Teamaccount zu verwenden. Teamaccounts dürfen saisonübergreifend verwendet werden, jedoch ausschließlich für die ESL Meisterschaft. Es muss ein aktuelles Logo hochgeladen sein. Erlaubt sind ausschließlich die Positionen "Manager", "Captain" und "Player".

## 5.2 Teamname

Der Teamname darf nur aus dem tatsächlichen Namen des Teams und zusätzlich einem Sponsoren-Namen bestehen. Produktbeschreibungen, mehr als ein Wort und sonstige Erweiterungen sind nicht zulässig. Jeder Team- oder Sponsorenname darf nur ein Mal innerhalb einer Disziplin auftauchen. Die Änderung oder Anpassung des Teamnamens darf nur mit Zustimmung der Ligaleitung durchgeführt werden.

Beispiele für zulässige Teamnamen:

- Team ESL
- ESL Turtles

Beispiele für ungültige Teamnamen:

- ESL powered by TE
- Turtle Entertainment ESLM

# 6 ALLGEMEINE RICHTLINIEN ZUM ABLAUF

## 6.1 Teams: Lineup und Roster

Ab der Lineupdeadline gelten die Wechselregeln und jeder neue Spieler wird vom Wechselkontingent abgezogen.

### 6.1.1 Roster Limits

Das Roster eines Teams muss so viele (Stamm-)Spieler enthalten, wie für das Standardformat des Spiels notwendig sind (z.B. 5 für 5on5). Darüber hinaus sind maximal ebensoviele Ersatzspieler erlaubt.

Maximal 3 Manager und 2 Coaches sollen/dürfen ebenfalls im Teamsheet gemeldet werden, sind aber normalerweise nicht spielberechtigt. Sollen sie eine Spielberechtigung erhalten, zählen sie zum Limit dazu und müssen die entsprechenden Anforderungen erfüllen. In diesem Falle werden sie als Ersatzspieler gewertet oder, falls sie Stammspieler sein sollen, müssen ihre vorherige Position als Manager/Coach (zumindest im Teamsheet) aufgeben.

### 6.1.2 Lineup Limits

Zu jedem Zeitpunkt eines Spiels müssen stets mehr Stammspieler als Ersatzspieler spielen. Sollen mehr Spieler eingesetzt werden, die den Ersatzspieler-Status haben, müssen diese zuerst zu Stammspielern gemacht werden, was wie ein Spielerwechsel zu behandeln ist (also auch einen Wechselslot). Gleichzeitig, um die Roster Limits einzuhalten, muss ein vorheriger Stammspieler zum Ersatzspieler, Manager oder Coach gemacht werden oder aus dem Team entfernt werden.

### 6.1.3 Spielerwechsel / Neuer Spieler

Ab der Lineupdeadline sind Veränderungen am Lineup innerhalb von 48 Stunden vor Spielbeginn wie folgt zu melden:

Verlässt ein Spieler das Team, ist ein Hinweis an die Ligaleitung via Email nötig. Ein Admin wird den Spieler dann aus dem Teamsheet entfernen. Der Spieler darf schon vorher aus dem Teamaccount entfernt werden.

Soll ein neuer Spieler aufgenommen werden, ist ein Hinweis an die Ligaleitung via Email nötig. In dieser müssen ohne weitere Aufforderung die für das Teamsheet nötigen Daten angegeben werden, bis auf den Namen, Geburtsdatum und den Wohnort. Diese müssen als Scan eines Identifikationsdokuments über das League Operations Portal hochgeladen werden. Ein Admin wird den Wechsel prüfen und entweder bestätigen oder bei Problemen ablehnen. Erst nach der Bestätigung wird der Spieler ins Teamsheet eingetragen und darf in den Teamaccount hinzugefügt werden.

Ein neuer Spieler oder Coach ist nur dann einsatzberechtigt, wenn er in derselben Saison von keinem anderen Team in der ESL Meisterschaft eingesetzt wurde. Dabei bedeutet "eingesetzt" entweder "gespielt" oder "gecoacht" (d.h. als Coach während eines Matches auf dem Server oder auf der Bühne/Tournament Area anwesend).

Darüber hinaus darf der Spieler in den letzten 120 Tagen nicht in mehr als einem anderen Team in einem ESL Pro Gaming Wettbewerb eingesetzt worden sein. Eine Ausnahme von dieser "120-Tage" Regel ist möglich, wenn der Teilnehmer zweifelsfrei darlegen kann, dass es sich um einen dauerhaften Wechsel handelt, allerdings niemals, wenn das dritte Teams dasselbe ist wie das erste.

Teams dürfen bis Beginn des neunten Spiels maximal 2 neue Spieler und 1 neuen Coach aufnehmen. Ein weiterer Spieler darf zwischen Ende des letzten Spiels der Gruppenphase und Beginn der Playoffs oder Relegation aufgenommen werden.

Wechselmöglichkeiten verfallen nach der jeweiligen Frist, es können also keine Wechsel in spätere Phasen der Saison "mitgenommen" werden.

Die gleichzeitige Teilnahme an sich überschneidenden nationalen ESL Wettbewerben in der gleichen Disziplin ist weder für Organisationen mit mehreren Teams noch für einzelne Teams oder 1on1-Spieler gestattet.

#### 6.1.4 Notfall-Transfers

Im Falle eines schwerwiegenden und kurzfristigen Notfalls (z.B. unvorhersehbare Annullierung aller Flüge oder eine schwere Krankheit oder Verletzung eines Spielers), die ein Team ohne ein vollständiges Line-up zum Spielen zurücklässt, kann die Turnierleitung entscheiden einen Spielerwechsel im Notfall unter Missachtung einiger der Regeln in [6.2.1](#) zu gestatten.

[Regel 6.1](#) sowie die „120-Tage“ Regel und die Regel, nur für ein Team pro Saison zu spielen, bleiben auch für Notfalltransfers bestehen.

### 6.2 Ausstieg aus der Saison / Abstieg

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

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

irgendeinem Zeitpunkt der Saison ein zweites Team in der Qualifikationsliga, ist dieses Team nicht aufstiegsberechtigt.

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

Ein Team kann nicht mit unterschiedlichen Accounts an der Meisterschaft teilnehmen. Entlässt eine Organisation sein Lineup, kann es nicht als Sponsor oder Lizenzhalter ein anderes Lineup übernehmen und dieses in der gleichen Saison weiterspielen lassen.

### 6.3 Einsatz nicht spielberechtigter Spieler

Bestreitet ein nicht spielberechtigter Spieler ein Match in der ESL Meisterschaft, wird dies mit einem Major Penalty für den Teilnehmer geahndet. Betreffende Matches werden in der Regel als Default Loss für den Teilnehmer gewertet. In Team Disziplinen erhält zudem der betreffende Spieler eine individuelle Sperre, die die Ligaleitung im Einzelfall festlegt, die jedoch immer mindestens ein Match beträgt.

### 6.4 Ringer/Faker

Bestreitet ein Spieler ein Match unter Vortäuschung einer falschen Identität, wird dies mit 1 Major Penalty pro Ringer/Faker für den Teilnehmer geahndet. Betreffende Matches werden als Default Loss für den Teilnehmer gewertet. In Team Disziplinen erhalten zudem die beteiligten Spieler eine individuelle Sperre, die die Ligaleitung im Einzelfall festlegt, die jedoch immer mindestens zwei Matches beträgt.

### 6.5 Spieltermine

Die Spieltermine der regulären Saison werden zu Saisonbeginn vorgegeben. In besonderen Fällen können von der Ligaleitung einzelne Matches oder Spieltage ganz oder in Teilen verschoben und neu terminiert werden. Der Spieltag ist ansonsten einzuhalten. Das Verschieben von Matches durch die Teilnehmer ist nicht möglich. Die Termine der regulären Spieltage sind nachfolgend aufgelistet. Termine der Playoffs, Relegation und anderer Matches werden separat bekannt gegeben.

Am Spieltag gibt es standardmäßig zwei oder drei Startzeiten, auf die sich die Spiele verteilen. Die spätere(n) Startzeit(en) ist(sind) ein ungefährender Richtwert. Die Spiele beginnen nach kurzer Pause, wenn die Übertragung des vorherigen Spiels vollständig abgeschlossen ist, unabhängig davon, ob dieser Zeitpunkt früher oder später als der geplante Termin ist. Im Zweifel ist mit einem Admin Rücksprache zu halten. Das frühzeitige Starten oder Verzögerungen des Beginns, die die Übertragung der Spiele stören, können mit Strafpunkten geahndet werden.

	<b>CSGO</b>	<b>Dota2</b>	<b>WC3</b>	<b>CoC</b>
<b>Gruppe A</b>	Di 19:15 Di 21:30 Mi 19:15	Di 19:15 Di 21:30 Mi 19:15	Di 19:15 Di 20:15 Di 21:15	Di 19:15 Di 19:55 Di 20:35
<b>Gruppe B</b>	Mi 21:30 Do 19:15 Do 21:30	Mi 21:30 Do 19:15 Do 21:30	Mi 19:15 Mi 20:15 Mi 21:15	Mi 19:15 Mi 19:55 Mi 20:35
<b>letzter Spieltag</b>	Di 20:00	Di 19:00	Di 20:00	Di 20:00

## 6.5.1 Wildcard

Grundsätzlich existieren in der ESL Meisterschaft keine Wildcards. In Ausnahmefällen kann für die Verschiebung eines Matches eine Sonderwildcard bei der Ligaleitung beantragt werden. Ob ein solcher Fall vorliegt, entscheidet die Ligaleitung im Einzelnen, ggf. in Rücksprache mit dem Teilnehmer. Diese Anfrage kann bis 48 Stunden vor dem Match gestellt und das entsprechende Match dadurch verschoben werden. Unter besonderen Umständen kann ein Antrag auch kurzfristiger gestellt werden, hat dann allerdings Strafpunkte zur Folge. In jedem Fall behält die Ligaleitung sich das Recht vor, die Legitimität des Grundes zu prüfen. Verschobene Matches werden automatisch auf den darauffolgenden Standardtermin verschoben, können in Absprache mit dem Gegner und der Ligaleitung aber auch auf einen späteren Standardtermin, oder in besonderen Fällen auch auf einen ganz anderen Termin gelegt werden.

Die Matches des letzten Spieltags werden komplett parallel gespielt und können von den Teilnehmern selbst nicht verlegt werden. Matches vorheriger Spieltage können nicht auf einen Termin nach dem letzten Spieltag verschoben werden.

## 6.6 No-Show

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

In einem Doppelspiel (CS:GO, Dota2) gilt ein No-Show zunächst immer für das erste der beiden Spiele. Ab einer Verspätung von 30 Minuten wird auch das zweite Spiel als No-Show gewertet. Ein No-Show wird mit 6 Minor Strafpunkten geahndet (4 Minors, falls in einem Doppelspiel in CSGO/Dota2 nur die erste Map als No-Show gewertet wird). Offline wird die Strafe verdoppelt. Wiederholter No-Show (damit ist nicht die zweite Map eines Doppelspiels gemeint, sondern der Nichtantritt zu verschiedenen Matches) führt im Regelfall zu einer Disqualifikation des Teilnehmers.

Wertung bei No-Show

- CS:GO 0:16
- Dota2 0:1
- CoC: Niederlage, 0 Sterne, 0% Gesamtzerstörung, Angriffsdauer 10% höher als das höchste zu erspielende
- WC3 0:2

# 7 RICHTLINIEN FÜR OFFLINE-VERANSTALTUNGEN

## 7.1 Verhalten

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

### 7.1.1 Gegenstände im Turnierbereich

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

In allen Turnierbereichen gilt striktes Rauch- und Dampfverbot.

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

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

## 7.1.2 Benehmen

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

Die Nutzung von Telefonen oder anderer unnötiger Lärm ist zu vermeiden, um anderen Teilnehmern ein möglichst konzentriertes Spielen zu ermöglichen. Marketing Aktivitäten sind ohne Genehmigung der ESL nicht gestattet.

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

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

## 7.1.3 Kleidungsordnung

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

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

## 7.2 Media Obligations

### 7.2.1 Interviews

Jeder Spieler verpflichtet sich, vor Ort für Interviews vor, während und nach der Show zur Verfügung zu stehen. Bei Teams betrifft dies ebenfalls im Account eingetragene Manager.

### 7.2.2 Media Day

Wenn ein Media Day zur Produktion von Bild- und Videomaterial angesetzt ist, dann ist jeder Teilnehmer verpflichtet an diesem teilzunehmen. Sollte der Termin aufgrund der Reiseplanung des Teilnehmers nicht wahrgenommen werden können, muss dies im Vorfeld angemeldet werden. Unentschuldigte Verspätungen oder Nichterscheinen werden mit Bußgeldern in Höhe von 20%-50% der Reisekostenpauschale geahndet.

### 7.2.3 Autogrammstunde

Autogrammstunden finden auf freiwilliger Basis und nach Absprache mit den Teilnehmern statt. Sollte eine Autogrammstunde zugesagt sein, wird die Nichtteilnahme mit Bußgeldern in Höhe von 15%-30% der Reisekostenpauschale geahndet.

### 7.3 Hardware und Software

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

Spieler dürfen ihre Config und mit Einverständnis eines Referees weitere zum Spielen benötigte Software nutzen. Das Herunterladen und/oder Installieren anderer Software ist nicht erlaubt. Ausnahmen sind mit Zustimmung eines Referees möglich.

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

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

### 7.4 Verspätung

Verzögerungen im Ablauf, die durch Unpünktlichkeit oder anderweitig von einem Teilnehmer verschuldet wurden, können mit Strafpunkten geahndet werden. Die Höhe hängt vom Einzelfall ab, falls die Umstände nichts Anderes nahelegen, wird die selbe Strafpunktzahl wie bei online Matches vergeben (vgl. 1.13.5).

### 7.5 Player Guide

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

## **8 SPIELSPECIFISCHE REGELN COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE**

### **8.1 Version**

Gespielt wird Counter-Strike Global Offensive in der aktuellsten, auf Steam verfügbaren Version.

### **8.2 ESEA Client & Anticheat**

In der Liga wird über den ESEA Client mit ESEA Anticheat gespielt. Das Spielen ohne den ESEA Client ist ohne ausdrückliche Zustimmung eines Referees nicht gestattet. Die Umgehung des Clients wird mit einem Major Penalty geahndet. Zudem kann das Match wiederholt oder als Default Loss gewertet werden.

### **8.3 Mapwahl**

In der regulären Saison wählen die Teams verdeckt je zwei Maps raus. Aus den übrigbleibenden Maps entscheidet das Los über die beiden zu spielenden Maps. Die Vetos müssen der Ligaleitung mindestens 72 Stunden vor ursprünglichem Spieltermin mitgeteilt werden und werden sobald wie möglich veröffentlicht.

Die Vetos dürfen nur in vorheriger Absprache mit der Ligaleitung veröffentlicht werden oder erst, nachdem diese von der ESL öffentlich bekannt gegeben wurden.

Im Best of Three wählen die Teams wie folgt: Team A ban, Team B ban, Team A pick, Team B pick, Team A ban, Team B ban. Die übrige Map wird als dritte Map gespielt. Wer anfängt, entscheidet das Team mit dem besseren Seed bzw. ein Münzwurf.

#### **8.3.1 Mappool**

Der Mappool besteht aus folgenden Maps:

- de\_mirage
- de\_vertigo
- de\_dust2
- de\_overpass
- de\_train
- de\_nuke
- de\_inferno

### **8.4 Spielmodus**

Ein "Match" der regulären Saison besteht aus zwei Maps, die einzeln als Hin- und Rückrunde gewertet werden. Auf jeder Map wird ein Gewinner ermittelt, notfalls durch Overtime. Gewinnt ein Team nach Overtime, erhält es zwei Punkte und der Verlierer einen Punkt. Gewinnt ein Team nach der regulären Rundenanzahl, erhält es drei Punkte und der Verlierer null.

#### **8.4.1 Overtime**

Im Falle eines Unentschieden auf einer Map, muss das Match im MR3 (maxround 3) Modus mit 16.000 Startgeld weitergespielt werden, bis ein Gewinner gefunden wurde. Im Falle einer Overtime werden die Punkte nicht 3:0 sondern 2:1 verteilt.

## 8.5 Spieleranzahl

Es dürfen lediglich 5on5 Matches gespielt werden. Ein 4on5 oder sonstige Konstellationen sind nicht möglich. Sollte ein Team keine 5 Spieler stellen können, gilt das Team als nicht angetreten.

## 8.6 Server

Die Matchserver werden durch ESEA gestellt.

## 8.7 Coaching

Bei Online-Matches sind Coaches durch das ESEA System möglich und erlaubt. Bei Offline-Matches darf sich ein Coach während des gesamten Spiels hinter seinem Team aufhalten. Der Coach kann dabei die ganze Zeit die Teamkommunikation mitverfolgen, darf jedoch lediglich während des taktischen Timeout mit den Spielern sprechen oder anderweitig interagieren. Der Coach unterliegt ansonsten während der gesamten Zeit den gleichen Regeln - insbesondere bezüglich Headset - wie die Spieler.

## 8.8 Pause

In Counter-Strike: Global Offensive wird zwischen der taktischen Pause und der technischen Pause unterschieden.

### 8.8.1 Taktische Pausen

Jedes Team verfügt über 4 taktische Pausen pro Map, welche maximal 30 Sekunden dauern dürfen. Die Pause wird durch den Chatbefehl ".tac" ausgelöst.

### 8.8.2 Technische Pausen

Das Spiel kann aufgrund von technischen Problemen oder sonstigen Gründen durch den Chatbefehl ".tech" pausiert werden. Sollte dies geschehen, muss sich das Team, welches die Pause genommen hat, direkt mit einem Admin in Verbindung setzen und das Problem schildern. Die Pause darf 5 Minuten grundsätzlich nicht überschreiten, es sei denn ein Admin stimmt zu.

## 8.9 Player Settings

### 8.9.1 Config Files

Alle Konfigurationsänderungen sind erlaubt, solange sie nicht einen unfairen Vorteil oder Vorteile bringen, die vergleichbar mit Cheaten sind. Ein Spieler kann für falsche Einstellungen in jeder Konfigurationsdatei bestraft werden, unabhängig davon, ob sie in Gebrauch war oder gespeichert wurde in dem betreffenden Spiel-Ordner. Die folgenden Befehle sind verboten:

- cl\_showpos 1 - der Wert muss auf 0 gesetzt werden.

Teams müssen sich an die Turnierleitung wenden, wenn sie sich über die Gültigkeit eines Befehls unsicher sind und seinen Wert. Ein Team kann bestraft werden, wenn es verbotene Befehle in seiner Konfigurationsdatei hat, unabhängig davon, ob diese benutzt wurden oder nicht.

Falsche Spielersettings werden mit zwei (2) Minor Strafpunkten per verbotenen Wert und Spieler geahndet. Maximal werden jedoch nur sechs (6) Minor Strafpunkte pro Match an ein Team vergeben. Sollten drei oder mehr Spieler verbotene Settings haben, so erhält das Team einen Default Loss.

Die Referees können unter bestimmten Umständen einen Default Loss vergeben, auch wenn weniger als drei Spieler verbotene Settings besitzen.

### 8.9.2 Scripts

Alle Scripte sind illegal, außer Kauf-Scripte, Demo-Scripte, Say-Scripte oder Nickname-Scripte. Ein Team kann bestraft werden, wenn es verbotene Scripte in deren Configs hat, unabhängig davon, ob sie in Gebrauch waren.

Verbotene Scripte werden mit zwei (2) Minor Strafpunkte pro verbotenem Script und Spieler geahndet. Maximal werden jedoch nur sechs (6) Minor Strafpunkte pro Match an ein Team vergeben. Sollten drei oder mehr Spieler verbotene Scripte haben, so erhält das Team einen Default Loss.

Die Referees können unter bestimmten Umständen einen Default Loss vergeben, auch wenn weniger als drei Spieler verbotene Settings besitzen.

### 8.9.3 32 Bit

Jeder Spieler muss die Color Quality auf Highest (32 bit) einstellen. Wird Counter-Strike: Global Offensive im Window Mode gespielt, muss auch die Windows Farbtiefe 32 Bit betragen. Spielt ein Teilnehmer nicht mit 32 Bit, so wird ein Major Strafpunkt vergeben und das Team erhält einen Default Loss.

### 8.9.4 Grafikkartentreiber oder ähnliche Tools

Veränderungen an der Spielgrafik oder Textur mittels Grafikkartentreibers, anderer Tools zur Grafikkonfiguration oder Programmen dieser Art ist verboten.

Verboten sind weiterhin sämtliche Overlays, welche im Spiel die Auslastung des Systems in irgendeiner Form wiedergeben (z.B. Nvidia SLI Anzeige, Rivatuner Overlays). Sollten solche Overlays benutzt werden wird dies mit einem (1) Major Strafpunkt und einem Default Loss geahndet. Hiervon nicht betroffen sind Tools, die ausschließlich die Frames per Second (FPS) anzeigen.

### 8.9.5 Custom Dateien

Es ist den Spielern nicht erlaubt, während der offiziellen Spielen irgendeine Form von benutzerdefinierten Spieldateien zu verwenden. Es dürfen nur CSGO-Skins geändert werden. Alle anderen Änderungen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf die Modifikation von Sprites, HUDs, Scoreboards und Fadenkreuzen sind strengstens untersagt.

### 8.9.6 Custom Character Model

Es ist nicht erlaubt mit einem Custom Character Model, Agent bzw. Player Skin zu spielen. Jeder Spieler muss den Standard Skin verwenden.

### 8.9.7 Treiber

Die Verwendung von Gerätetreibern zur Vorinstallation / Vorprogrammierung von illegalen Makros auf den Geräten des Spielers (Tastatur, Mäuse, Soundkarten) ist verboten und kann als Cheating bestraft werden. Für Offline Events gilt: Die Turnierverantwortlichen behalten sich das Recht vor, jedes von den Spielern verwendete Gerät zur Überprüfung anzufordern.

## 8.9.8 In-Game Nicknames

Die Spieler dürfen während der ESL-Spiele nur ihre eigenen offiziellen Nicknamen - ohne jegliche Zusätze - verwenden. Jeder Spieler, der seinen Nicknamen offiziell bei Valve für gesponserte Veranstaltungen registriert hat, muss bei allen ESL-Matches denselben Nicknamen verwenden.

## 8.9.9 In-Game Item Nametag

Spieler dürfen keine Nametags an Ingame-Gegenständen verwenden, die gegen den Verhaltenskodex verstoßen.

## 8.10 Spielablauf

### 8.10.1 PoV Demos

Alle Teilnehmer sind dazu verpflichtet Demos aus der eigenen Perspektive aufzunehmen.

### 8.10.2 Demos und Replays

Alle Demos oder Replays müssen auf Anfrage der Administratoren zur Verfügung gestellt werden.

### 8.10.3 Demo- und Wiedergaberechte

ESL behält sich das Recht vor, alle Demos, die in einem ESL-Arrangement aufgenommen wurden, abzuspielen und/oder auf die ESL-Websites hochzuladen.

### 8.10.4 Speicherung und Aufbewahrung von Match-Media

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

### 8.10.5 Spielerdrops

Sollte ein Spieler vor dem ersten Kill der ersten oder zweiten Halbzeit dropen, so wird die Hälfte neu gestartet. Im Fall eines Spielerdrops nach dem ersten Kill in der ersten oder zweiten Halbzeit muss die Pausenfunktion genutzt werden. Sofern der gedropte Spieler nicht zum Ende der Runde wieder auf dem Server und in seinem Team ist, muss am Ende der Runde oder zu Beginn der nächsten Runde eine Pause eingelegt werden. Das Team, aus dem der Spieler gedropped ist, ist für die Pause verantwortlich. Es muss mindestens 5 Minuten auf den gedropten Spieler gewartet werden. Kommt der gedropte Spieler nicht wieder und kann das Team keinen Ersatzspieler stellen, wird das Match als Default Loss gewertet.

### 8.10.6 Spielerdrops bei Offline Events

Sollten mehrere Spieler bei einem Offline Event vom Server dropen, so liegt es im Ermessen der Referees ob die Runde gewertet werden kann oder ob das Match bzw. die Runde mit Hilfe der Backup Dateien neu gestartet werden muss.

### 8.10.7 Auswechslungen

Auswechslungen sind generell während einem Match erlaubt. Möchte ein Teilnehmer einen Spieler auswechseln, so muss der Ersatzspieler bereits Ingame sein und bereit um auf den Matchserver zu connecten. Die Auswechslung muss kurz angekündigt werden, danach muss während der Freezetime das Spiel kurz pausiert werden und der entsprechende Spieler vom Server

disconnecten. Der Ersatzspieler hat dann unverzüglich den Server zu betreten, damit das Match zügig fortgesetzt werden kann.

### 8.10.8 Dem falschen Team beitreten

Es ist verboten, dem falschen Team auf dem Server beizutreten und kann mit einem (1) Minor Strafpunkt bestraft werden.

### 8.10.9 Spielunterbrechungen

Sollte ein Spiel während der ersten drei Runden unterbrochen werden, so wird die Halbzeit neugestartet. Wenn das Spiel nach diesen drei Runden unterbrochen wird, zählen alle bis zu dieser Unterbrechung gespielten Runden. Bei einem Fortführen des Matches wird nach folgendem Ablauf verfahren:

Das Startgeld wird für die noch zu spielende Restzeit auf 5000 gesetzt.

Die restlichen noch nicht gespielten Runden müssen ausgespielt werden.

Sollten nach dieser Maphälfte noch weitere Runden zu spielen sein, muss das Startgeld wieder auf den regulären Wert 800 zurückgesetzt werden.

Sollte das Match auf einem offiziellen ESL Server ausgetragen werden, dann kann die Administration auf das Laden eines Backups entscheiden, um das Match fortzusetzen.

### 8.10.10 Nutzung Bugs und Glitches

Die absichtliche Verwendung von Bugs, Glitches oder Fehlern im Spiel ist verboten. Es liegt im Ermessen des Admins, ob die Verwendung der genannten Bugs einen Einfluss auf das Spiel hatten oder nicht, und ob er Runden oder das Spiel an das gegnerische Team vergibt oder ein Rematch veranlasst. Die Verwendung der folgenden Bugs ist strengstens verboten, sollte ein Bug verwendet werden, der hier nicht aufgeführt ist, liegt es im Ermessen des Admins, ob eine Bestrafung notwendig ist oder nicht.

- Das Bewegen durch abgeschnittene Bereiche, in denen die Bewegung durch das Design der Karte nicht beabsichtigt ist, ist strengstens verboten (alle Wände, Decken, Böden usw.).

- Die Bombe darf nicht an einem Ort platziert werden, an dem sie nicht entschärft werden kann. Das Platzieren der Bombe auf solche Weise, dass niemand den Piepton hören kann, oder das Platzier Geräusch ist verboten.

- Das Stehen auf Teamkollegen ist generell erlaubt, es ist nur dann verboten, wenn solche Aktionen die Spieler über, unter und/oder durch einen festen Gegenstand (z.B. Wand, Kiste, Decke) zu schauen, das nicht erlaubt sein sollte nach dem Kartendesign.

- Pixelwalking ist verboten. Ein Spieler gilt als Pixelwalking, wenn er auf unsichtbaren Pixeln auf der Karte sitzt oder steht, die keinen sichtbaren Rand haben. Es wird empfohlen, mit der Turnierleitung zu klären, ob bestimmte Bugs oder Glitches als illegal angesehen werden oder nicht.

Die folgenden Bugs sind ausdrücklich erlaubt:

- Entschärfung der Bombe durch Wände und Gegenstände etc.

- Sogenanntes "Surfen" auf Röhren

Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, auch rückwirkend weitere Bugs in die Liste der ausdrücklich erlaubten Bugs aufzunehmen.

### 8.10.11 Suizide

Der absichtliche Selbstmord durch den "/kill" command oder auch das absichtliche Herbeiführen des eigenen Todes (z.B. Vertigo jump) ist nicht erlaubt und kann mit Strafpunkten geahndet werden.

### 8.10.12 Neue Positionen

Wenn ein Spieler oder ein Team eine neue Position verwenden möchte, die nicht allgemein bekannt ist, wird dringend empfohlen, die Turnierleitung zu kontaktieren, um zu prüfen, ob diese Position erlaubt ist, bevor sie in einem offiziellen Spiel verwendet wird. Spieler und Teams müssen bedenken, dass die Überprüfung neuer Positionen Zeit braucht und sie sich daher innerhalb eines angemessenen Zeitrahmens vor einem offiziellen Spiel mit den Turnierverantwortlichen in Verbindung setzen müssen.

## 8.11 Tiebreaker

Punktgleichheit wird nach den unten angegebenen Punkten aufgelöst. Wenn nach irgendeinem der Punkte 1-5 die Anzahl der gleichstehenden Teilnehmer reduziert oder in mehrere Gruppen von gleichstehenden Teilnehmern aufgesplittet wurde, werden die weiterhin gleichstehenden Teilnehmer erneut beginnend mit Punkt 1 verglichen. Beachte: Overtime Ergebnisse werden für die Runden-Berechnung stets als 16:15 Ergebnis gewertet, auch wenn die auf der Webseite aus technischen Gründen nicht so angezeigt wird.

1. Punkte im direkten Vergleich der gleichstehenden Teilnehmer (z.B. Win (3) + OT Loss (1) = 4 Punkte > OT Win (2) + Loss (0) = 2 Punkte)
2. Runden-Differenz im direkten Vergleich der gleichstehenden Teilnehmer (z.B. 23:21 > 23:22)
3. Anzahl der gewonnenen Runden im direkten Vergleich der gleichstehenden Teilnehmer (z.B. 24:22 > 23:21)
4. Runden-Differenz insgesamt (z.B. 39:31 > 40:33)
5. Anzahl der gewonnenen Runden insgesamt (z.B. 40:32 > 39:31)

Sollten an dieser Stelle noch ungelöste Gleichstände verbleiben, kann die Ligaleitung entweder Tiebreaker Matches oder Overtimes ansetzen oder per Los entscheiden.

## **9 SPIELSPECIFISCHE REGELN Dota 2**

### **9.1 Vor dem Spiel**

#### **9.1.1 Spielversion**

Gespielt wird die neueste Version von „Dota 2“ von Valve im Spielmodus „Captain's Mode

#### **9.1.2 Spielerzahl**

Beide Teams müssen das Spiel mit 5 Spielern antreten. Sollte ein Team nicht genug Spieler antreten lassen oder sollte ein Spieler dropen und nicht innerhalb der in 6.6 genannten Zeit zurückkehren, wird das Spiel als No-Show gewertet.

##### **9.1.2.1 Coach**

Bei offline Matches darf der Coach nur in der Draft-Phase mit dem Team kommunizieren. Online bestehen mangels Kontrollmöglichkeiten keine solchen Beschränkungen.

### **9.2 Vor Spielbeginn**

#### **9.2.1 Game Server**

Gespielt wird auf einem offiziellen Dota 2 online Server von Valve. Sollten sich beide Teams nicht auf einen anderen Server einigen, ist der Server in Luxemburg zu wählen.

#### **9.2.2 Seitenwahl**

##### **9.2.2.1 Gruppenphase**

Im Hinspiel wird vorab zufällig von der Administration festgelegt, welches Team die Seitenwahl hat. Im Rückspiel hat dann das andere Team die Wahl.

##### **9.2.2.2 Playoffs**

###### **9.2.2.2.1 Viertelfinale**

Auf der ersten und einer möglichen dritten Map hat der jeweilige zweitplatzierte der Gruppenphase die Seitenwahl. Auf der zweiten Map hat der drittplatzierte die Seitenwahl.

###### **9.2.2.2.2 Halbfinale**

Auf der ersten und einer möglichen dritten Map hat der Gruppensieger die Seitenwahl. Auf der zweiten Map hat der Sieger des Viertelfinales die Seitenwahl.

###### **9.2.2.2.3 Finale**

Es wird vorab zufällig von der Administration festgelegt, welches Team auf der ersten und einer möglichen dritten Map die Seitenwahl hat. Das andere Team hat auf der zweiten Map die Seitenwahl.

#### **9.2.3 Matchfreigabe durch die Administration**

Es ist nicht erlaubt, ein Spiel ohne Anwesenheit eines Admins im Spiel zu starten, es sei dies wurde explizit von der Turnier Administration erlaubt. Zuwiderhandlung kann Strafpunkte für beide Matchteilnehmer zur Folge haben.

## 9.3 Während des Spiels

### 9.3.1 Pausen

Unnötige Pausen sind zu vermeiden. Die Pause Funktion (F9) darf von Spielern nur in dringenden Notfällen (z.B. technische Probleme) genutzt werden, oder wenn sie von einem Administrator angeordnet wurde. Wird das Spiel von einem Spieler pausiert, ist dieser verpflichtet, einen Admin umgehend über die Pause und ihre Gründe zu informieren.

Das Spiel sollte nach Lösung des Problems schnellstmöglich fortgesetzt werden. Dies darf aber erst geschehen, wenn beide Teams eindeutig ihre Spielbereitschaft signalisiert haben und ein Admin das „Go“ dazu gibt. Auch ungerechtfertigte Verzögerung dieses Signals kann zu Strafen führen.

Beispiele für berechtigte Gründe zum Pausieren:

- Ein Spieler ist unfreiwillig vom Spiel disconnected.
- Der Computer oder das Spiel eines Spielers ist abgestürzt
- Spielrelevante Hardware eines Spieler versagt.
- Ein Spieler wird physikalisch am Spielen gehindert (z.B. durch Fan-Einwirkung auf Events oder gebrochenen Stuhl oder Tisch.

Auch derartige Pausen dürfen in Summe pro Team pro Map 10 Minuten nicht überschreiten, andernfalls werden die Admins diese Map in der Regel als Default Loss werten.

Beispiele für nicht berechtigte Gründe zum Pausieren:

- Zigarettenpause
- Toilettenpause
- Türklingel

Pausen aus derartigen Gründen werden mit bis zu 5 Minor Penalties bestraft.

### 9.3.2 Verbindungsabbrüche

Sollte ein Spieler die Verbindung verlieren (disconnect), muss ein andere Spieler das Spiel schnellstmöglich pausieren. Der Spieler sollte dann so schnell wie möglich dem Spiel wieder beitreten, danach ist zu verfahren wie unter 9.3.1 beschrieben.

Absichtliche Verbindungstrennung ist streng verboten.

### 9.3.3 Spielaufgabe

Schreibt ein Team „gg“, „ggwp“ oder äquivalentes, gilt die Map sofort als für sie verloren. Es ist nicht erlaubt, den Countdown abubrechen, sollte dies trotzdem geschehen, wird die Map dennoch als verloren gewertet.

### 9.3.4 Pausen zwischen den Maps

Nach jeder Map haben die Spieler maximal 10 Minuten Zeit, ins Spiel zurückzukehren.

### 9.3.5 Nutzung Bugs

Die absichtliche Verwendung von Bugs, Glitches oder Fehlern im Spiel ist verboten. Es liegt im Ermessen des Admins, ob die Verwendung der genannten Bugs einen Einfluss auf das Spiel hatten oder nicht, und ob er Strafpunkte und/oder einen Default Win an den Gegner vergibt oder ein Rematch veranlasst.

### 9.3.6 Scripts & Macros

Die Benutzung von Scripts oder Makros über Konsolenkommandos, Config-Binds oder externe Programme ist verboten. Wird mehr als ein Kommando auf eine Taste/Funktion gelegt, gilt dies als Regelverstoß. Je nach Schwere kann dies mit Strafpunkten oder einem Default Loss bestraft werden.

### 9.4 Tiebreaker

Bei Punktgleichheit wird nach direktem Vergleich entschieden, verringert sich dabei die Anzahl der gleichstehenden Teilnehmer oder werden diese in mehrere Gruppen gleichstehender Teilnehmer gesplittet, wird der direkte Vergleich erneut auf diese verbleibenden Gleichstände angewendet.

Sollten danach noch ungelöste Gleichstände verbleiben, kann die Ligaleitung entweder Tiebreaker Matches ansetzen oder per Los entscheiden.

## 10 SPIELSPEZIFISCHE REGELN Warcraft III

### 10.1 Vor dem Spiel

Gespielt wird die neueste Version von „Warcraft III – Reforged“ mit den folgenden Einstellungen im 1vs1 Modus und ohne K.I. Gegner.

- Spieltempo : Schnell
- Feste Teams: Ja
- Alle Teameinheiten steuern: Nein
- Zufällige Völker: Nein
- Zufälliger Held: Nein
- Beobachter: Uneingeschränkt
- Sichtbarkeit: Standard

#### 10.1.1 Map-Wahl Prozedur

##### 10.1.1.1 Map Pool

Der Wettbewerb wird auf nem aktuellsten ESL Turnier-Map-Pool ausgetragen, welcher aus den folgenden Maps besteht:

- Amazonia
- Echo Isles
- Last Refuge
- Northern Isles
- Terenas Stand LV
- Twisted Meadows
- Concealed Hill

##### 10.1.1.2 Map Veto und Wahl

Beide Spieler entfernen abwechselnd eine Map aus dem Map-Pool, solange bis nur noch die maximal benötigte Anzahl an Maps (= Best-of-Modus) verbleibt. Dies sind die Maps, die für das Match verwendet werden.

Nun wählen beide Spieler abwechselnd eine der verbliebenen Maps, bis keine übrig ist, und bestimmen so die Reihenfolge, in der sie gespielt werden.

Der Spieler mit dem besseren Seed entscheidet, wer mit dem ersten Veto startet, der Spieler, der das erste Veto hatte beginnt auch mit der Wahl der ersten Map.

Hier die Reihenfolge je nach „Best-of-Format“:

- Best-of-One Matches:  
Veto ABABAB – verbleibende Map wird gespielt.
- Best-of-Three Matches:  
Veto ABAB – Wahl AB – verbleibende Map wird als Decider gespielt, falls benötigt.
- Best-of-Five Matches:  
Veto AB – Wahl ABAB – verbleibende Map wird als Decider gespielt, falls benötigt.
- Best-of-Seven Matches:  
Kein Veto – Wahl ABABAB – verbleibende Map wird als Decider gespielt, falls benötigt.

## 10.1.2 Battle.Net

Spiele werden auf dem für Deutschland vorgesehenen Server im Battle.net ausgetragen, es sei denn etwas Anderes wird von den Admins angeordnet.

## 10.1.3 Spieleinstellungen

### 10.1.3.1 Volk

Spieler können ihr Volk frei wählen, müssen dann aber die gesamte Best-of-Serie dabei bleiben. „Zufällig“ ist eine erlaubte Wahl.

### 10.1.3.2 Skins der Einheiten

Nur die Standard Skins sind erlaubt, alle zusätzlichen Skins der Einheiten müssen deaktiviert werden.

### 10.1.3.3 Individuelle Symbole (Decals)

Nur das offizielle Logo des aktuellen Teams des Spielers ist erlaubt.

## 10.1.4 Vor Spielbeginn

### 10.1.4.1 Matchfreigabe durch die Administration

Es ist nicht erlaubt, ein Spiel ohne Anwesenheit eines Admins im Spiel zu starten, es sei dies wurde explizit von der Turnier Administration erlaubt. Zuwiderhandlung kann Strafpunkte für beide Matchteilnehmer zur Folge haben.

### 10.1.4.2 Spielerfarben

Spieler müssen vorgeschriebene Farben im Spiel benutzen, wenn dies von der Administration angeordnet wird. In der Regel werden dies „rot“ und „blau“ sein, wobei jeder Spieler seine Farbe für den Rest der Best-of-Serie behält. Zuwiderhandlung wird pro Spiel mit einem (1) Minor Penalty bestraft.

### 10.1.4.3 Battle.net-Status

Spieler müssen während eines Matches den Status „DND“ aktivieren.

## 10.2 Während des Spiels

### 10.2.1 Verbindungsabbrüche

- Sollte ein Spieler unfreiwillig innerhalb der ersten 4 Minuten die Verbindung verlieren und es bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht zu einem Kontakt zwischen den Spielern gekommen sein, wird das Match mit denselben Einstellungen neu gestartet. Falls der Spieler, der im Spiel verblieben ist, als Volk „Zufällig“ ausgewählt hatte, muss er wieder „Zufällig“ auswählen. Falls der Spieler, der den Verbindungsabbruch hatte, als Volk „Zufällig“ ausgewählt hatte, muss er dasjenige Volk auswählen, das ihm im ursprünglichen Spiel zufällig zugeteilt wurde. Sollte kein Replay vorhanden sein, um dieses Volk zu ermitteln, muss er wiederum „Zufällig“ auswählen.
- Sollte ein Spieler unfreiwillig zu einem späteren Zeitpunkt (oder nachdem es zu einem Kontakt gekommen ist) die Verbindung verlieren, wird der Gegner gefragt, ob er dafür ist, die Map neu zu starten.

a) Ist er dafür, wird dies getan.

b) Ist er dagegen, wird die Administration feststellen, ob die Map noch offen war oder ein klarer Vorteil für einen der Spieler erkennbar war. Die Administration wird daraufhin entscheiden, ob die Map neu gestartet wird oder ob der im Spiel verbliebene Spieler einen Sieg zuerkannt bekommt.

Im Falle eines Neustarts müssen beide Spieler wieder dasjenige Volk wählen, das sie im unterbrochenen Spiel erhalten hatten. Falls kein Replay vorhanden und ein Volk nicht zu ermitteln, muss derjenige Spieler erneut „Zufällig“ auswählen.

## 10.2.2 Pausen

Unnötige Pausen sind zu vermeiden. Sollte eine Pause dennoch notwendig sein, muss der Spieler die Administration umgehend in der folgenden Weise informieren:

- 1) Im in-game Chat „PP“ schreiben.
- 2) (nur offline) Die Hand heben, um die Administration zu informieren, falls die Tastatur keine Eingaben zulässt.

## 10.2.3 Pausen zwischen den Maps

Nach jeder Map haben die Spieler maximal 3 Minuten Zeit, ins Spiel zurückzukehren. Es ist erlaubt, diese 3 Minuten dazu zu nutzen, das Replay der vorherigen Map anzusehen.

In einer „Best-of-Five“ Serie dürfen die Spieler nach der dritten Map für maximal 5 Minuten ihren Computer verlassen. In einer „Best-of-Seven“ Serie ist dies nach der dritten und der sechsten Map erlaubt.

## 10.2.4 Beendigung eines Spiels

Ein Spiel muss stets komplett zu Ende gespielt werden. Ohne Erlaubnis der Administration ist es nicht erlaubt, ein Spiel zwischen zwei Maps zu unterbrechen. Sollte ein Spieler sich weigern, die verbleibende(n) Map(s) zu starten, wird dies als Nichtantritt gewertet und entsprechend bestraft.

## 10.2.5 Nutzung Bugs

Die absichtliche Verwendung von Bugs, Glitches oder Fehlern im Spiel ist verboten. Es liegt im Ermessen des Admins, ob die Verwendung der genannten Bugs einen Einfluss auf das Spiel hatten oder nicht, und ob er Strafpunkte, eine Map oder das Spiel an den Gegner vergibt oder ein Rematch veranlasst.

## 10.3 Nach dem Spiel

### 10.3.1 Unentschieden

Ein Unentschieden kann vorkommen wenn

- a) beide Spieler nicht mehr in der Lage sind, die gegnerischen Gebäude zu zerstören.
- b) die Administration nach Untersuchung der Spielsituation auf Unentschieden entscheidet.

In diesem Fall muss dieselbe Map erneut gespielt werden.

### 10.3.2 Match Media

Beide Spieler müssen alle Replays speichern und sie sinnvoll benennen (z.B. Nick1\_Nick2\_MapName\_Wettbewerbsname).

ESL behält sich das Recht vor, alle Replays, die in einem ESL-Arrangement aufgenommen wurden, abzuspielen und/oder auf die ESL-Websites hochzuladen.

## 10.4 Tiebreaker

Punktgleichheit wird nach den unten angegebenen Punkten aufgelöst. Wenn nach irgendeinem der Punkte 1-5 die Anzahl der gleichstehenden Teilnehmer reduziert oder in mehrere Gruppen von gleichstehenden Teilnehmern aufgesplittet wurde, werden die weiterhin gleichstehenden Teilnehmer erneut beginnend mit Punkt 1 verglichen.

1. Map-Differenz insgesamt (z.B. 7:4 > 7:5)
2. Anzahl der gewonnenen Maps insgesamt (z.B. 7:5 > 6:4)
3. Punkte im direkten Vergleich der gleichstehenden Teilnehmer (z.B. 2 Siege > 2 Niederlagen)
4. Map-Differenz im direkten Vergleich der gleichstehenden Teilnehmer (z.B. 3:2 Maps > 3:3 Maps)
5. Anzahl der gewonnenen Maps im direkten Vergleich der gleichstehenden Teilnehmer (z.B. 3:3 Maps > 2:2 Maps)

Sollten an dieser Stelle noch ungelöste Gleichstände verbleiben, kann die Ligaleitung entweder Tiebreaker Matches ansetzen oder per Los entscheiden.

# **11 SPIELSPEZIFISCHE REGELN Clash of Clans**

## **11.1 Version & Patch**

Gespielt wird Clash of Clans in der aktuellsten verfügbaren Version. Es wird immer auf dem aktuell auf dem Live Server laufenden Patch gespielt.

Jeder Spieler hat Sorge zu tragen, dass sein Spiel rechtzeitig vor Matchbeginn auf den aktuellsten Stand gebracht wurde.

## **11.2 Spielgerät**

Das Spielen eines Matches ist nur von einem Smartphone oder Tablet erlaubt.

## **11.3 Spieleranzahl / Disconnects**

Ein War darf nur gestartet werden, wenn beide Teams 5 Spieler im Spiel haben. Ein 4on5 oder sonstige Konstellationen sind nicht Erlaubt. Sollte ein Spieler während des Spiels disconnecten, wird das Spiel aber beendet.

## **11.4 Townhall Level**

Jeder Spieler muss Townhall Level 13 in seinem Account verfügbar haben.

## **11.5 War History**

Jedes Team ist dafür verantwortlich, seine "War History" auf "öffentlich" zu stellen, um eine automatische Erfassung der Matchergebnisse durch das ESL System zu ermöglichen.

## **11.6 Festlegung von Team A/B**

Für das Hostrecht und die Reihenfolge der Angriffe entscheidend ist, welches Team „Team A“ und welches „Team B“ in einem War ist. Dies wird auf folgende Weise festgelegt:

### **11.6.1 Gruppenphase**

Im Hinspiel wird vorab zufällig von der Administration festgelegt, welches Team „Team A“ ist. Im Rückspiel ist dieses Team dann „Team B“.

### **11.6.2 Playoffs**

#### **11.6.2.1 Viertelfinale**

Auf der ersten Map darf der jeweilige zweitplatzierte der Gruppenphase aussuchen, wer „Team A“ sein soll. Auf der zweiten Map ist dieses Team dann „Team B“.  
Auf einer möglichen dritten Map hat dasjenige Team die Wahl, welches in Summe der beiden ersten Maps die besseren Sterne/Prozentzahlen erreicht hat, bei Gleichstand das mit der kürzeren durchschnittlichen Angriffszeit.

#### **11.6.2.2 Halbfinale**

Auf der ersten Map darf der jeweilige erstplatzierte der Gruppenphase aussuchen, wer „Team A“ sein soll. Auf der zweiten Map ist dieses Team dann „Team B“.  
Auf einer möglichen dritten Map hat dasjenige Team die Wahl, welches in Summe der beiden ersten Maps die besseren Sterne/Prozentzahlen erreicht hat, bei Gleichstand das mit der kürzeren durchschnittlichen Angriffszeit.

### 11.6.2.3 Finale

Es wird vorab zufällig von der Administration festgelegt, welches Team „Team A“ ist. Auf der zweiten Map ist dieses Team dann „Team B“.

Auf einer möglichen dritten Map hat dasjenige Team die Wahl, welches in Summe der beiden ersten Maps die besseren Sterne/Prozentzahlen erreicht hat, bei Gleichstand das mit der kürzeren durchschnittlichen Angriffszeit.

### 11.7 Host-Recht

„Team A“ hat stets Hostrecht. Dieses Team darf das andere zu einem 5v5 „Friendly War“ einladen.

## 11.8 Struktur und Ablauf des Clanwars

### 11.8.1 Clan War

Der Clan War besteht aus einer 15-minütigen Vorbereitungszeit und dem einstündigen eigentlichen War. Dabei dienen die ersten 20 Minuten des Wars noch dem Scouting, danach beginnen die Angriffe.

#### 11.8.1.1 Angriffe

Jeder Spieler darf nur einen seiner zwei Angriffe verwenden. Dennoch einen zweiten zu starten führt zum sofortigem Default Loss des Matches für dieses Team.

Folgende Zeiten sind verpflichtend für die Angriffe („T-x“ bedeutet dabei wieviel Zeit im War noch verbleibt):

	Team A	Team B
Angriff Spieler 1	T-40 (nach 20 Min)	T-36 (nach 24 Min)
Angriff Spieler 2	T-32 (nach 28 Min)	T-28 (nach 32 Min)
Angriff Spieler 3	T-24 (nach 36 Min)	T-20 (nach 40 Min)
Angriff Spieler 4	T-16 (nach 44 Min)	T-12 (nach 48 Min)
Angriff Spieler 5	T-8 (nach 52 Min)	T-4 (nach 56 Min)

### 11.8.2 Tiebreaker bei Gleichstand

Im unwahrscheinlichen Fall eines Unentschiedens (selbe Sterne und selbe Zerstörungs-Prozentzahl) entscheidet die niedrigere durchschnittliche Angriffsdauer über den Sieger.

## 11.9 Matchmedia

### 11.9.1 Replays

Alle Teilnehmer sind dazu verpflichtet Demos aus der eigenen Perspektive aufzunehmen.

### 11.9.2 Screenshots

Von jedem Spiel muss ein Screenshot der on-screen Ergebnisse gemacht und (z.B. über die App) auf die Matchseite auf ESL Play hochgeladen werden.

Es wird ein Screenshot für jedes Ergebnis (d.h. einer für jede Runde) benötigt. Beide Teams sind gleichermaßen verantwortlich, dass ein korrekter Screenshot vorliegt.

Darüber hinaus empfehlen wir allen Teilnehmern, während des Scoutings ebenfalls Screenshots anzufertigen, um gegebenenfalls Änderungen an der Basis nachweisen zu können.

### 11.9.3 Demo- und Wiedergaberechte

ESL behält sich das Recht vor, alle Replays und Screenshots in Zusammenhang mit einem Match der ESL Meisterschaft, abzuspielen und/oder auf die ESL-Websites hochzuladen.

### 11.9.4 Speicherung und Aufbewahrung von Match-Media

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

### 11.10 Tiebreaker

Punktgleichheit wird nach den unten angegebenen Punkten aufgelöst. Wenn nach irgendeinem der Punkte 1-7 die Anzahl der gleichstehenden Teilnehmer reduziert oder in mehrere Gruppen von gleichstehenden Teilnehmern aufgesplittet wurde, werden die weiterhin gleichstehenden Teilnehmer erneut beginnend mit Punkt 1 verglichen.

1. Mehr Punkte im direkten Vergleich der gleichstehenden Teilnehmer (z.B. 2 Wins > 2 Losses)
2. Mehr Sterne im direkten Vergleich der gleichstehenden Teilnehmer (z.B. 8 Sterne > 7 Sterne)
3. Höhere durchschnittliche Gesamtzerstörung (%) im direkten Vergleich der gleichstehenden Teilnehmer (z.B.  $(87\%+85\%)/2 = 86\% > (76\%+88\%)/2 = 82\%$ )
4. Sterne insgesamt (z.B. 55 Sterne > 52 Sterne)
5. Durchschnittliche Gesamtzerstörung (%) insgesamt (z.B. 88% > 86%)
6. Niedrigere durchschnittliche Angriffsdauer im direkten Vergleich der gleichstehenden Teilnehmer (z.B. 150s besser als 155s)
7. Niedrigere durchschnittliche Angriffsdauer insgesamt (z.B. 150s besser als 155s)

Sollten an dieser Stelle noch ungelöste Gleichstände verbleiben, kann die Ligaleitung entweder Tiebreaker Matches ansetzen oder per Los entscheiden.

### 11.11 Scripts

Die Benutzung eines Attack-Scripts wird als Cheating betrachtet und entsprechend geahndet.

## **12 COPYRIGHT**

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

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

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