

POKÉMON UNITE-MEISTERSCHAFTSSERIE OFFIZIELLE REGELN

FÜR DIE TEILNAHME ODER DEN GEWINN IST KEIN KAUF ODER EINE ZAHLUNG IRGEND EINER ART ERFORDERLICH. EIN KAUF ODER EINE ZAHLUNG ERHÖHT NICHT IHRE GEWINNCHANCEN. UNGÜLTIG AUSSERHALB DER „REGIONALEN ZONEN“, WIE IN DIESEN REGELN DEFINIERT, UND WO GESETZLICH VERBOTEN.

WENN SIE AN IHREM WOHNORT MINDERJÄHRIG SIND, MÜSSEN SIE DIE ERLAUBNIS IHRER ELTERN ODER IHRES GESETZLICHEN VERTRETERS HABEN, UM TEILNEHMEN ZU KÖNNEN. VIELE WERDEN TEILNEHMEN, WENIGE WERDEN GEWINNEN. DIE ERFASSUNG UND VERWENDUNG PERSONENBEZOGENER DATEN ERFOLGT IN ÜBEREINSTIMMUNG MIT DEN ONLINE-DATENSCHUTZRICHTLINIEN DER VERWALTUNG, WIE SIE IM ABSCHNITT DATENSCHUTZ DIESER OFFIZIELLEN REGELN DARGELEGT SIND.

DURCH ANKLICKEN VON 'ZUSTIMMEN' ZU DIESEN OFFIZIELLEN REGELN ERKLÄREN SIE, dass Sie diese OFFIZIELLEN REGELN (die „Offiziellen Regeln“) UND DIE ENTSCHEIDUNGEN DER VERWALTUNG, DIE IN ALLEN ANGELEGENHEITEN IM ZUSAMMENHANG MIT DEM TURNIER ENDGÜLTIG UND BINDEND SIND, ANKENNEN UND BESTÄTIGEN. DIESE OFFIZIELLEN REGELN SIND DAS GRUNDLEGENDE DOKUMENT FÜR ALLE ELEMENTE DER POKÉMON UNITE-MEISTERSCHAFTSSERIE 2023 (das „Programm“) UND GELTEN FÜR ALLE SPIELER, TEAMS ODER JEGLICHE ANDEREN VERBUNDENEN ODER PERSONEN, DIE AN IRGEND EINEM ELEMENT DES PROGRAMMS TEILNEHMEN (jeder ein "Teilnehmer" und gemeinsam die „Teilnehmer“).

1. TEILNAHMEBERECHTIGUNG: TEILNAHMEBERECHTIGUNG: KEIN KAUF ERFORDERLICH. Keine Erfahrung erforderlich. Pokémon UNITE kann kostenlos heruntergeladen werden. Alle Spieler müssen der EULA von UNITE zustimmen. An der Pokémon UNITE-Meisterschaftsserie („Turnier“) können Spieler teilnehmen, die vor dem offiziellen Startdatum eines Turniers im Rahmen des Programms mindestens 16 Jahre alt sind und das in Ihrem Land geltende gesetzliche Mindestalter* erfüllen und die folgenden Kriterien erfüllen:

- Sie müssen zum Zeitpunkt der Teilnahme und während der gesamten Laufzeit des Programms über ein gültiges Battlefy-Konto verfügen;
- in einer Region ansässig sein, die von den Play! Pokémon-Regionalzonen für Brasilien (BR), Europa (EU), Lateinamerika - Nord (LA-N), Lateinamerika - Süd (LA-S), Nordamerika (NA) und Ozeanien (OC) unterstützt wird. Eine vollständige Liste der teilnahmeberechtigten Territorien/Regionen finden Sie in **Abschnitt 33**; und,
- Für Spieler in BR, EU, LA-N, LA-S, NA und OC - müssen eine gültige Spieler-ID über ein Play! Pokémon-Konto verfügen, das zum Zeitpunkt der Teilnahme und während der gesamten Laufzeit des Programms gültig ist („Konto“);

* In den folgenden Ländern gilt ein Mindestalter für die Teilnahme am Turnier:

- Brasilien: Mindestalter von 18 Jahren.

Wenn Sie an Ihrem Wohnort minderjährig sind, müssen Sie sich gegebenenfalls von Ihrem Elternteil oder Erziehungsberechtigten vertreten lassen, um diesen offiziellen Regeln zuzustimmen und die Erlaubnis Ihres Elternteils oder Erziehungsberechtigten zur Teilnahme zu haben. Wenn Sie minderjährig sind und als potenzieller Gewinner ausgewählt werden, muss Ihr Elternteil/Erziehungsberechtigter alle Dokumente unterzeichnen und allen Verpflichtungen und Zusagen zustimmen, die in diesen offiziellen Regeln von einem potenziellen Gewinner verlangt werden, sowohl in Ihrem Namen als auch in seinem eigenen Namen. Der Preis kann im Namen eines Elternteils/Erziehungsberechtigten oder an diesen übergeben werden.

Mitarbeiter, Auftragnehmer, Führungskräfte und Geschäftsführer von The Pokémon Company International ("TPCi"), Battlefy, Inc, und Esports Engine, zusammen "Verwaltung", oder ihre jeweiligen Muttergesellschaften, Tochtergesellschaften, verbundenen Unternehmen, Vertreter, Berater, Auftragnehmer, Rechtsberater, Werbe-, Public-Relations-, Verkaufsförderungs-, Auftragsabwicklungs- und Marketingagenturen, Website-Provider und

Webmaster (zusammen „**Turnierorgane**“) sowie deren unmittelbare Familienangehörige (Ehepartner, Eltern, Geschwister und Kinder, unabhängig von ihrem Wohnort) und die im selben Haushalt lebenden Personen sind nicht zur Teilnahme am Turnier berechtigt.

Anträge auf Ausnahmen von dieser Regel müssen vor Beginn des Wettbewerbs gestellt werden. Die Verwaltung behält sich das Recht vor, nach eigenem Ermessen Ausnahmen von diesen Zulassungskriterien zu gewähren..

Die Verwaltung behält sich das Recht vor, die Teilnahmeberechtigung der Spieler jederzeit nach eigenem Ermessen zu überprüfen.

2. VERWALTUNG: The Pokémon Company International, Inc („TPCi“) und alle anderen Einheiten, denen TPCi Verwaltungsbefugnisse und -zuständigkeiten überträgt, einschließlich Esports Engine („EE“) und Battlefy, werden von TPCi bestimmt und nach eigenem Ermessen eingesetzt. Die Verwaltung behält sich das Recht vor, diese offiziellen Regeln jederzeit und aus jedem Grund ohne Vorankündigung zu ändern, zu aktualisieren und zu modifizieren.

3. TEILNAHMEBEDINGUNGEN: Die Verwaltung behält sich das Recht vor, das Turnier nach eigenem Ermessen zu ändern, abubrechen, zu beenden und/oder zu unterbrechen und alle Personen zu disqualifizieren, die den Teilnahmeprozess stören, gegen diese offiziellen Regeln verstoßen oder sich störend oder unsportlich verhalten. Ohne das Vorstehende einzuschränken, kann die Verwaltung einen Teilnehmer ausschließen, der nach alleinigem Ermessen der Verwaltung disqualifiziert wurde, dessen Teilnahmeberechtigung fraglich ist oder der aus anderen Gründen nicht zur Teilnahme berechtigt ist. Darüber hinaus kann die Verwaltung das Turnier ändern, stornieren, beenden und/oder aussetzen, wenn nach alleinigem Ermessen der Verwaltung ein Vorfall jeglicher Art eintritt, der die Verwaltung, Sicherheit, Integrität, Fairness oder den Spielablauf (wie beabsichtigt) des Turniers beeinträchtigt oder stört. Wird das Turnier vor dem angegebenen Enddatum des Turnierzeitraums beendet, behält sich die Verwaltung nach eigenem Ermessen das Recht vor, die Preise zu streichen.

4. SPIELWEISE: Pokémon UNITE ist ein strategisches 5-gegen-5-Teamkampfspiel. Teams bestehen aus mindestens 5 Spielern, die gemeinsam an dem Programm teilnehmen. Das Team, das am Ende eines Spiels die meisten Aeos-Punkte erhalten hat, wird zum Sieger erklärt.

- Aeos-Punkte erhält man, indem man entweder neutrale oder gegnerische Team-Pokémon im Kampf besiegt.
 - Untaugliche Pokémon verlieren Aeos-Energie und sind für eine kurze Dauer kampfunfähig, die mit dem Level steigt.
 - Um Punkte zu erzielen, muss Aeos-Energie, sobald sie erlangt wurde, in den Torzonen des gegnerischen Teams deponiert werden.
- Wenn beide Teams am Ende eines Spiels die gleiche Anzahl an Aeos-Punkten erzielt haben. Das Team, das die gleiche Punktzahl zuerst erreicht hat, wird zum Sieger erklärt.

Turnierbegegnungen und -ergebnisse werden auf Battlefy aufgezeichnet, und die Verwaltung wird [Discord für die Turnierkommunikation nutzen](#).

Die Pokémon UNITE Meisterschafts-Serien-Turnierseite ist hier zu finden: <https://battlefy.com/pokemonunite>.

5. FORMAT & STRUKTUR: Die folgenden Turnierformate werden während des gesamten Programms verwendet:

- **Doppelausscheidungsformat („DE“):** Das erste Team, das zwei (2) Spiele gewinnt, gewinnt das Spiel und kommt in die nächste Runde der Gewinnergruppe, das unterlegene Team wird in den Verlierer-Bereich gesetzt. Verliert ein Team in der Verlierer-Gruppe, scheidet es aus dem Turnier aus. Das Turnier wird bis zum Abschluss fortgesetzt, wenn eine bestimmte Anzahl von Teams übrig bleibt, wie in der Wettbewerbsstruktur unten definiert.
- **Einzelrundenturnier (“SRR”, Single Round Robin):** Dies wird nur in der ersten Runde des Aeos Cups und den Regionalfinalveranstaltungen angewandt. Die Teams werden in Gruppen eingeteilt, in denen jedes

Team 1 Spiel gegen jedes andere Team in seiner Gruppe bestreitet. Die endgültige Gruppeneinteilung wird wie folgt festgelegt:

- Jedes Spiel ist eine Best-of-3-Spielserie
- Die Anzahl der gewonnenen und verlorenen Spiele eines Teams ("Match Record")
- Wenn zwei oder mehr Teams die gleiche Spielbilanz haben ("Teams mit Gleichstand"), wird die Platzierung anhand des prozentualen Anteils der gewonnenen Spiele ermittelt (gewonnene Spiele gegen Teams mit Gleichstand / gespielte Spiele gegen Teams mit Gleichstand)
- Wenn zwei oder mehr Teams den gleichen Prozentsatz an gewonnenen Spielen aufweisen, wird die Platzierung anhand des Prozentsatzes an gewonnenen Spielen (gewonnene Spiele gegen punktgleiche Teams / gespielte Spiele gegen punktgleiche Teams) ermittelt.
- Wenn zwei oder mehr Teams den gleichen Prozentsatz an gewonnenen Spielen haben, wird die Platzierung durch den Prozentsatz an gewonnenen Spielen (gewonnene Spiele / gespielte Spiele) bestimmt.
- Wenn die oben genannten Methoden einen Gleichstand nicht auflösen können, der nicht über den Aufstieg in die nächste Phase entscheidet, wird der Gleichstand durch die Setzposition des Teams aufgelöst. Die höchste Setzposition ist 1.
- Kann ein Unentschieden, das über das Weiterkommen in die nächste Runde entscheidet, durch die oben genannten Methoden nicht aufgelöst werden, wird zwischen den punktgleichen Teams ein Best-of-1-Einzelrunden-Entscheidungsspiel angesetzt.
- Die höhere Zahl gewinnt alle vorgenannten Entscheidungsspiele.

Wettbewerbsstruktur: Die Wettbewerbsstruktur des Programms umfasst fünf primäre Wettbewerbstypen:

- **Offene Qualifikationsturniere** - Turniere, die für alle teilnahmeberechtigten Spieler offen sind. Offene Qualifikationsturniere folgen einem Doppelausscheidungsformat. Offene Qualifikationsturniere haben eine maximale Teamgröße von 256 (BR, EU, LA-N, LA-S und NA) und 64 (OC). Das Doppelausscheidungsformat wird fortgesetzt, bis 16 Teams übrig bleiben.
- **Monatsfinale** - Turniere für die 8 Teams, die sich über das offene Qualifikationsturnier des jeweiligen Monats oder eine vorherige Platzierung im Monatsfinale qualifiziert haben. Monatsfinale folgen einem Doppelausscheidungsformat, bis nur noch 1 Team übrig ist.
- **Aeos-Cup** - Turniere für die 16 Teams, die sich über das offene Qualifikationsturnier für den Aeos Cup qualifiziert haben. Der Aeos-Cup folgt einem Format mit (1) Gruppenphase (4 4er-Gruppen im Einzelrundenturnierformat) mit 2 Teams pro Gruppe, die in (2) eine Doppelausscheidungs-Runde mit 8 Teams aufsteigen, bis nur noch 1 Team übrig ist.
- **Regionalfinalveranstaltungen** - Turniere für die 16 Mannschaften, die sich über das offene Qualifikationsturnier für die Regionalmeisterschaft qualifiziert haben. Die Regionalfinalveranstaltungen folgen einem Format mit (1) Gruppenphase (4 4er-Gruppen im Einzelrundenturnierformat) mit 2 Teams pro Gruppe, die in (2) eine Doppelausscheidungs-Runde mit 8 Teams aufsteigen, bis nur noch 1 Team übrig bleibt.
- **Präsenzturniere - Wettbewerb ausschließlich für qualifizierte Teams**
 - Internationale Europameisterschaft 2023 - Die besten 8 EU-Teams des Aeos-Cups (nur EU)
 - Nordamerikanische Internationale Meisterschaft 2023 - Die besten 8 NA-Teams aus den Regionalfinalen (nur NA)
 - Pokémon-Weltmeisterschaft 2023 - Die besten Teams aus allen teilnahmeberechtigten Regionen, die die in **Abschnitt 12** - Weg zur Pokémon-Weltmeisterschaft 2023 beschriebenen Qualifikationen erfüllen. Das detaillierte Wettbewerbsformat wird zu einem späteren Zeitpunkt bekannt gegeben.

Anforderungen für Präsenzturniere:

TEILNAHMEABSICHT: Qualifizierte Teams, die zu Präsenztornieren eingeladen werden, müssen ihre Teilnahmeabsicht bis zu einem von der Verwaltung pro Veranstaltung festgelegten Datum bestätigen. Ein Spieler bestätigt seine Teilnahmeabsicht, indem er sich über das von der Verwaltung bereitgestellte Anmeldeportal registriert. Wenn ein qualifiziertes Team seine Teilnahmeabsicht nicht bestätigt, behält sich die Verwaltung das Recht vor, dieses Team nach eigenem Ermessen zu disqualifizieren.

REISEN: Alle Spieler, die sich für ein Präsenztornier qualifiziert haben, sind selbst für die Beschaffung der notwendigen Reiseunterlagen verantwortlich. Wenn ein qualifiziertes Team nicht in der Lage ist zu reisen und teilzunehmen, kann seine Einladung an ein anderes Team weitergegeben werden, wie von der Verwaltung festgelegt. Informationen zu den Reisepreisen finden Sie in **Abschnitt 23**.

TEILNAHMEVERBOT: Ein qualifiziertes Team kann in einer der folgenden Situationen von der Teilnahme an der Veranstaltung ausgeschlossen werden:

- Ein Mitglied des qualifizierten Teams ist aufgrund lokaler/weltweiter Reisebeschränkungen nicht in der Lage, zu der Veranstaltung zu reisen, oder versäumt es, die für die Reise erforderlichen Unterlagen zu beschaffen.
- Das qualifizierte Team ist nicht in der Lage, die Anforderungen an den Spielplan innerhalb der von der Verwaltung festgelegten Frist zu erfüllen.
- Ein Mitglied des qualifizierten Teams hält sich nicht an die COVID-19-Protokolle, die auf der Website pokemon.com beschrieben sind.
- Andere Situationen, die die Verwaltung als notwendig erachtet, um ein qualifiziertes Team von der Teilnahme an einem Präsenztornier auszuschließen..

WETTBEWERBS-PATCH: Einige Präsenztorniere können auf der Live-Spielversion und den Servern ausgetragen werden. Die Verwaltung wird vor dem Turnier Informationen zum Wettbewerb bekannt geben, einschließlich einer Liste der eingeschränkten Spielfunktionen, wie in **Abschnitt 9** beschrieben.

6. TURNIERPLAN

Nachfolgend finden Sie den Turnierplan für das Programm - lokal am Wettbewerbsmarkt:

Turnier	Art	Regionen	Turnier-Termine
Februar-Cup	Offene Qualifikationsveranstaltung	Alle	4. Februar 2023
Februar-Finalveranstaltung	Monatliche Finalveranstaltung	Alle	11. Februar 2023
März-Cup	Offene Qualifikationsturniere	Alle	4. März 2023
März-Finalveranstaltung	Monatliche Finalveranstaltung	Alle	11. März 2023
Aeos-Cup	Offene Qualifikationsveranstaltung	Alle	25. März 2023
Aeos-Cup-Finalveranstaltung	Aeos-Cup	BR, LA-N, LA-S, NA, OC	1-2. April 2023

Aeos-Cup-Finalveranstaltung	Aeos-Cup	EU	14-15. April 2023
April-Cup	Offene Qualifikationsveranstaltung	Alle	29. April 2023
April-Cup	Monatliche Finalveranstaltung	Alle	6. Mai 2023
Mai-Cup	Offene Qualifikationsveranstaltung	Alle	20. Mai 2023
Mai-Finalveranstaltungen	Monatliche Finalveranstaltung	Alle	27. Mai 2023
Regionalmeisterschaften	Offene Qualifikationsveranstaltung	Alle	3. Juni 2023
Finalveranstaltungen der Regionalmeisterschaften	Regionale Finalveranstaltung	BR, EU, LA-N, LA-S, OC	10.-11. Juni 2023
Finalveranstaltungen der Regionalmeisterschaften	Regionale Finalveranstaltung	NA	30. Juni - 1. Juli 2023
Weltmeisterschaft	Weltmeisterschaft	All	11-12. August 2023

SOLLTE DAS TURNIER ODER EIN TEIL DAVON AUS IRGEND EINEM GRUND NICHT AN DEN VORGESEHENEN DATEN STATTFINDEN KÖNNEN, BEHÄLT SICH DIE VERWALTUNG DAS RECHT VOR, DIESE DATEN NACH EIGENEM ERMESSEN ZU ÄNDERN.

SETZPOSITIONEN: Teams, die an der Pokémon UNITE Meisterschafts-Serie 2022 teilgenommen haben, erhalten eine bevorzugte Setzposition für die Offenen Qualifikationsveranstaltungen im Februar, alle anderen Teams werden nach dem Zufallsprinzip gesetzt. Die Setzpositionen für alle Offenen Qualifikationsveranstaltungen ab März richten sich nach der Gesamtzahl der im Jahr 2023 erzielten Meisterschaftspunkte (Championship Point Total) des Teams.

Format und Struktur können nach alleinigem Ermessen der Verwaltung geändert werden.

7. WIE MAN SICH ANMELDET: Die Spieler müssen ein Konto erstellen und sich über Battlefy für den Wettbewerb anmelden. Jeder Wettbewerb ist ein eigenes Turnier. Wenn ein Spieler an mehr als einem Turnier teilnehmen möchte, muss er sich für jedes Turnier einzeln anmelden. Die Anmeldung für jedes Turnier endet am Tag vor dem Wettbewerb.

8. PLAY! POKEMON KONTO-REGISTRIERUNG:

- Spieler in BR, EU, LA-N, LA-S, NA und OC müssen:

- (i) Ein Pokémon Trainer Club-Konto erstellen, und
- (ii) sich bei Play! Pokémon anmelden, um an einem genehmigten Pokémon UNITE-Event teilzunehmen. Anweisungen finden Sie unter <https://support.pokemon.com/hc/en-us/articles/360043974292-How-do-I-opt-in-for-Pok%C3%A9mon-GO-and-or-Organized-Play-in-my-Pok%C3%A9mon-Trainer-Club-account->
- Nach der Erstellung eines Pokémon-Trainer-Club-Kontos und der Anmeldung bei Play! Pokémon, müssen die Spieler ihre Spieler-ID erstellen. Anweisungen dazu finden Sie unter <https://support.pokemon.com/hc/en-us/articles/360001031234-How-do-I-generate-a-Player-ID->
- Den Spielern ist es untersagt, ihre Konten zu tauschen, zu teilen oder die Eigentümerschaft oder den Zugang zu einem ihrer Konten anderweitig zu übertragen.

9. SPIEL UND SPIELABLAUF: Alle Spiele werden über den benutzerdefinierten Pokémon UNITE-Turnier-Lobbymodus ausgetragen. Spiel- und Spieleinstellungen sollten den unten stehenden Richtlinien folgen, sofern von der Verwaltung keine anderen Anweisungen erteilt werden.

PÜNKTLICHER BEGINN DES SPIELES: Es wird erwartet, dass die Spieler alle Probleme mit dem Einrichtungsprozess innerhalb der vorgegebenen Zeit lösen und das Spiel zur vorgesehenen Zeit beginnt. Verspätungen aufgrund von Setup-Problemen können erlaubt werden, jedoch nur im alleinigen Ermessen der Verwaltung. Strafen für Unpünktlichkeit können nach Ermessen der Verwaltung verhängt werden.

SPIEL-LOBBIES: Zur Vermeidung von Zweifeln sollten alle Spieler alle Spiel-Lobbies mit ihren geplanten Gegnern als offizielles Turnierspiel betrachten, es sei denn, sie erhalten andere ausdrückliche Anweisungen.

- Alle Wettbewerbe werden in der benutzerdefinierten Turnierlobby ausgetragen.
- Alle Spiele werden mit Draft Pick ausgetragen.
- Jedes Spiel ist eine Best-of-3-Spiel-Serie. Das erste Team, das zwei (2) Spiele gewinnt, gewinnt das Spiel.
- Jedes Team muss sich vor Beginn des Turniers während des festgelegten Zeitraums für das Einchecken anmelden. Ein Nicht-Einchecken kann zum Ausschluss von der Veranstaltung führen.
- Das Team auf der oberen Seite des sichtbaren Spiels in der Gruppe ("Gastgeberteam") erstellt die Lobby und teilt dann seine Lobby-ID mit seinen Gegnern über die Battlefy-Match-Chat-Funktion.
- Seitenwahl - Das Gastgeberteam wählt die erste Seite, auf der es spielen möchte. Die Teams wechseln dann die Seiten für die Spiele 2 und 3 (falls zutreffend). Die Teams sind für das Ausrufen von Außenwechsellern verantwortlich. Teams, die ein Spiel auf der falschen Seite begonnen haben, wird keine Wiederholung gewährt.
- Das gastgebende Team beginnt, sobald alle Spieler die Lobby betreten haben.
- Nach Abschluss des Spiels müssen sowohl das siegreiche als auch das unterlegene Team die Ergebnisse des Spiels auf Battlefy melden.
- Die Spieler werden aufgefordert, Screenshots ihrer Spiele zu machen und auf Battlefy hochzuladen, um den Ausgang des Spiels im Falle von Streitigkeiten zu beweisen.
- Jedes Team hat nach Beginn einer Runde 5 Minuten Zeit, um entweder ein Spiel zu beginnen oder der Lobby beizutreten. Wird ein Spiel nicht innerhalb dieser 5-Minuten-Frist eröffnet oder betreten, kann dies zum Verlust des Spiels führen. Bei übertragenen Spielen (siehe **Abschnitt 16**) müssen sich die Teams an die von der Verwaltung vorgegebene Zeitspanne halten, die weniger als 5 Minuten betragen kann, um ein Spiel zu beginnen oder der Lobby beizutreten.

EINSCHRÄNKUNGEN: Einschränkungen können jederzeit vor oder während eines Spiels hinzugefügt werden, wenn Fehler bei Pokémon, gehaltenen Items, Kampfitems, Zügen, Zugkombinationen, Holowear oder aus anderen Gründen, die von der Administration nach eigenem Ermessen festgelegt werden, bekannt sind. Die Nichteinhaltung einer dieser Beschränkungen kann zu Strafen führen, einschließlich des Verlusts des Spiels.

- Boost-Embleme sind für alle Turnierspiele verboten.
 - Das gastgebende Team muss sicherstellen, dass Boost-Embleme vor Beginn des Spiels in den Einstellungen der Spiel-Lobby deaktiviert sind.
 - Beide Teams sind dafür verantwortlich, jede Verwendung eines Boost-Emblems zu melden.
 - Wenn ein Boost-Emblem nach Abschluss eines Spiels oder Matches gemeldet wird, wird keine Wiederholung gewährt und die Ergebnisse bleiben bestehen.

GAMEPLAY-ELEMENTE:

AUSWAHLFEHLER: Sobald ein Spiel begonnen hat, gilt die Pokémon-Auswahl der Spieler als endgültig. Im Falle eines versehentlich oder irrtümlich ausgewählten Pokémon werden keine Spiele wiederholt.

KONTROLLIERTER SPIELSTART: Wenn ein Spiel neu angesetzt werden muss, müssen alle Spieler die gleichen Pokémon, gehaltenen Gegenstände und Kampfgegenstände auswählen, wie bei der vorherigen gültigen Teamauswahl.

BEENDEN ODER VERLUST DES SPIELS: Das Beenden des Spiels ohne ausdrückliche Erlaubnis der Spielleitung kann zum Verfall des Spiels führen. Dazu gehört auch, das Spiel als Gastgeber zu beenden, als Team aufzugeben oder das Spiel auf andere Weise vorzeitig zu beenden.

PAUSIEREN: Eine Spielunterbrechung ohne ausdrückliche Erlaubnis der Spielleitung kann zu einem Spielverlust führen.

LANGSAMES LADEN DES CLIENTS: Wenn eine Verbindungsunterbrechung oder ein Fehler auftritt, der den Ladevorgang unterbricht und einen Spieler daran hindert, einem Spiel bei Spielbeginn beizutreten, kann das Spiel neu angesetzt werden, jedoch nur nach Prüfung und Genehmigung durch die Verwaltung.

SPIELUNTERBRECHUNG: Im Laufe des Wettbewerbs können Ereignisse auftreten, die eine Spielunterbrechung rechtfertigen, wie z.B. Verbindungsabbrüche von Spielern, Ausrüstungsmängel, Umweltfaktoren, etc. Die Verwaltung entscheidet nach eigenem Ermessen, was eine Spielunterbrechung rechtfertigt, und informiert die Spieler direkt, wenn eine solche eintritt. Die Verwaltung untersucht die Probleme oder Ereignisse, die zur Spielunterbrechung geführt haben, und bestimmt die geeignete Vorgehensweise.

KEINE EINMISCHUNG IN DAS SPIELPERSONAL: Während einer Spielunterbrechung (einschließlich eines Serverabsturzes) dürfen sich die Spieler nicht in die Diskussionen und Entscheidungen des Spielpersonals einmischen. Während einer Spielunterbrechung dürfen die Spieler ihre Wettkampfstationen nicht ohne ausdrückliche Erlaubnis des Spielpersonals verlassen.

UNBEABSICHTIGTE UNTERBRECHUNG: Ein Spieler verliert die Verbindung zum Spiel aufgrund von Problemen mit dem Spielclient, der Plattform, dem Netzwerk oder dem Gerät.

BEABSICHTIGTE UNTERBRECHUNG: Ein Spieler, der die Verbindung zum Spiel aufgrund eigener Handlungen (z. B. Schließen der Anwendung) verliert. Jede Handlung eines Spielers, die zu einer Unterbrechung der Verbindung führt, gilt als vorsätzlich, unabhängig von der tatsächlichen Absicht des Spielers.

SERVER-CRASH: Alle Spieler, die die Verbindung zu einem Spiel aufgrund eines Problems mit einem Spielserver oder einer Internetinstabilität verlieren.

Wenn ein Spieler die Verbindung unterbricht, ohne das Spielpersonal zu benachrichtigen, ist das Spielpersonal nicht verpflichtet, eine Pause oder eine Neuauflage des Spiels zu erzwingen. Während der Störungsbehebung eines Spiels dürfen die Spieler den Spielbereich nur mit Genehmigung des Spielpersonals verlassen.

SPIEL-FEHLERBEHEBUNG: Im Falle eines spielunterbrechenden Problems müssen die Spieler sofort die Verwaltung benachrichtigen und ihr Spiel fortsetzen. Die Administration wird das Problem untersuchen und die geeignete Vorgehensweise festlegen. Das Spielpersonal und die Verwaltung können ein Problem untersuchen und den Spielern Anweisungen geben, bevor sie das Spiel wieder aufnehmen. Das Spielpersonal und die Verwaltung können Strafen gegen Spieler verhängen, die die Aufforderung zur Spielunterbrechung missbrauchen, einschließlich (aber nicht beschränkt auf) häufiger und unangemessener Aufforderungen.

STREITIGKEITEN: Die Spielergebnisse gelten als endgültig, wenn innerhalb des festgelegten Zeitfensters für die Anfechtung der Spielergebnisse (das "Anfechtungsfenster") keine offenen Anfechtungen vorliegen. Das Anfechtungsfenster schließt zu folgenden Zeitpunkten: (a) dem Beginn des nächsten Spiels innerhalb eines Matches; (b) dem Beginn eines nachfolgenden Turnierspiels eines beliebigen Teams innerhalb des jeweiligen Spiels oder Matches; oder (c) zehn Minuten nach Beendigung des Spiels, je nachdem, was zuerst eintritt.

Die endgültige Entscheidung der Verwaltung ist bindend.

SPEZIFISCHE SPIELBESTANDTEILE FÜR PRÄSENZVERANSTALTUNGEN:

SETUP-ZEIT: Die Verwaltung informiert die Teams über die geplante Setup-Zeit und Dauer als Teil ihres Spielplans. Die Verwaltung kann den Zeitplan jederzeit ändern. Die Setup-Zeit gilt als begonnen, sobald die Spieler den Spielbereich betreten haben. Zu diesem Zeitpunkt dürfen sie den Spielbereich nicht ohne die Erlaubnis der Administratoren oder des Spielpersonals vor Ort verlassen. Das Set-up umfasst folgende Punkte:

- Sicherstellung der Qualität aller bereitgestellten Geräte für das Wettkampfspiel
- Anschließen und Kalibrieren von Peripheriegeräten
- Sicherstellung der ordnungsgemäßen Funktion von Voice-Chat-Systemen
- Konfigurieren der Auswahl von Pokémon-Bewegungssatz/Held-Item im Spiel
- Anpassen der Spieleinstellungen

SITZORDNUNG: Die Spieler können aufgefordert werden, der Verwaltung vor dem Turnier die bevorzugte Sitzordnung ihres Teams mitzuteilen. Änderungen an dieser Sitzordnung müssen beantragt werden und werden nach Ermessen der Verwaltung berücksichtigt. Die Spieler müssen in der vom Spielpersonal vor Ort festgelegten Reihenfolge sitzen.

TECHNISCHES VERSAGEN DER SPIELAUSRÜSTUNG: Sollte ein Spieler in irgendeiner Phase der Setup-Zeit Probleme mit der Spielausrüstung haben, muss er das Spielpersonal sofort benachrichtigen und informieren. Die Verwaltung ist nicht verantwortlich für das Versagen der von den Spielern zur Verfügung gestellten Ausrüstung.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG: Die Verwaltung steht zur Verfügung, um beim Setup und der Behebung von Problemen zu helfen, die während der Setup-Zeit vor dem Spiel auftreten.

BESTÄTIGUNG DER TESTS VOR DEM SPIEL: Vor Beginn des Spiels muss jeder Spieler dem Spielpersonal bestätigen, dass sein Setup vollständig ist.

BEREITSCHAFTSZUSTAND DER SPIELER: Sobald alle zehn Spieler eines Spiels die Fertigstellung ihres Setups bestätigt haben, dürfen die Spieler ohne Erlaubnis eines Verwalters weder den Spielbereich verlassen noch einen Spielerübungsraum (PPA, Player Practice Area) betreten.

ERSTELLUNG DER SPIEL-LOBBY: Die Verwaltung entscheidet, wie die offizielle Spiel-Lobby erstellt wird. Die Spieler werden von der Verwaltung angewiesen, sich in Übereinstimmung mit der Sitzordnung in eine Spiellobby zu begeben.

SPEZIFISCHE ANFORDERUNGEN AN DIE SPIELAUSRÜSTUNG FÜR PRÄSENZVERANSTALTUNGEN:

- Die Verwaltung behält sich das Recht vor, die Verwendung von Geräten für alle wettkampfbezogenen Aktivitäten aus beliebigen Gründen jederzeit einzuschränken.
- Den Spielern ist es gestattet, persönliche Geräte im PPA zu benutzen.
- Die Spieler dürfen persönliche Geräte für offizielle Spiele nur mit ausdrücklicher Genehmigung der Verwaltung verwenden.

VON DER VERWALTUNG ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE SPIELAUSRÜSTUNG

Die Verwaltung kann für alle Spiele des Präsenzturniers Ausrüstung in den folgenden Kategorien zur Verfügung stellen:

- Nintendo Switch Dock und Monitor
- Mobiles Gerät
- Kopfhörer und/oder Ohrstöpsel und/oder Mikrofone
- Tisch und Stuhl

Handwärmer werden den Spielern zur optionalen Verwendung zur Verfügung gestellt.

Die Spielleitung kann jederzeit nach eigenem Ermessen die Verwendung von durch die Spielleitung vorbereiteten Turniergeräten verlangen. Falls erforderlich, haben die Spieler die Wahl zwischen einer Nintendo Switch-Konsole oder einem mobilen Gerät, das sie während des Turniers zum Üben und Spielen verwenden können.

EINSCHRÄNKUNGEN FÜR DIE VON DER VERWALTUNG ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE SPIELAUSRÜSTUNG

Kein Spieler darf die von der Verwaltung bereitgestellten Geräte unter keinen Umständen anschließen, anpassen, modifizieren, herunterladen oder installieren, verändern oder anderweitig für andere Aktivitäten als das Spielen von Turnieren verwenden. Die bereitgestellten Geräte dürfen in keiner Weise manipuliert werden, und jeder Versuch, dies zu tun, führt zur Disqualifikation der Mannschaft. Alle Probleme mit der SPIELAUSRÜSTUNG müssen dem Spielpersonal sofort gemeldet werden. Die Spieler dürfen nicht versuchen, Probleme mit den bereitgestellten Geräten selbst zu beheben. Um Zweifel auszuschließen, wird die Verwaltung die erforderliche Voice-Chat-Lösung bereitstellen.

VOM SPIELER BEREITGESTELLTE CONTROLLER

Die Spieler dürfen die folgenden offiziell lizenzierten Nintendo-Controller mit ins Spiel bringen und diese Geräte während offizieller Spiele verwenden:

- Pro Controller
- Joy-Con Set
- Joy-Con Straps
- Joy-Con Grip

RICHTLINIEN ZUR SPIELAUSRÜSTUNG

Alle von den Spielern zur Verfügung gestellten Ausrüstungen müssen der Verwaltung im Voraus zur Genehmigung vorgelegt werden. Nicht genehmigte Ausrüstungsgegenstände oder Ausrüstungsgegenstände, bei denen die Verwaltung den Verdacht hegt, dass sie einen unfairen Wettbewerbsvorteil bieten, dürfen nicht verwendet werden. Wenn die Ausrüstung eines Spielers als nicht genehmigt eingestuft wird, muss der Spieler stattdessen die von der Verwaltung zur Verfügung gestellte Ausrüstung verwenden.

Die Verwaltung kann nach eigenem Ermessen die Verwendung einzelner Ausrüstungsgegenstände aus Gründen der Turniersicherheit, der Sicherheit oder der betrieblichen Effizienz oder Effektivität untersagen.

Von den Spielern zur Verfügung gestellte Ausrüstung darf nicht in den Spielbereich gebracht werden, wenn sie einen Namen, ein Abbild oder ein Logo eines Unternehmens oder einer Marke trägt, das nicht von der TPCi und der Verwaltung genehmigt wurde.

Alle Ausrüstungsgegenstände müssen im Voraus desinfiziert werden, bevor sie in den Spielbereich gebracht werden, und müssen jederzeit sauber gehalten werden.

AUDIO-REGLER

Die Spieler müssen ein Mindestmaß an "weißem Rauschen" in ihren Kopfhörern einhalten. Die Spielleitung kann den Spielern verbieten, den Pegel des "weißen Rauschens" niedriger einzustellen, wenn die Spielleitung nach eigenem Ermessen feststellt, dass externe Geräuschquellen zu leicht wahrnehmbar wären. Die Kopfhörer müssen direkt auf die Ohren der Spieler aufgesetzt werden und während des gesamten Spiels dort verbleiben.

Das am Kopfhörer befestigte Mikrofon muss sich in der Nähe des Mundes des Spielers befinden und kann von der Spielleitung angepasst werden, falls es sich als nicht richtig positioniert erweist. Den Spielern ist es nicht gestattet, die Kopfhörer auf irgendeine Weise zu behindern oder Gegenstände wie Mützen, Schals oder andere Kleidungsstücke zwischen die Kopfhörer und die Ohren des Spielers zu legen.

UNBEFUGTE EINGRIFFE IN DIE AUSRÜSTUNG

Spieler dürfen während des offiziellen Wettkampfspiels die eigene oder zur Verfügung gestellte Ausrüstung eines Mitspielers nicht berühren oder anfassen. Spieler, die Hilfe bei ihren Ausrüstungsgegenständen benötigen, sollten die Verwaltung oder das Spielpersonal um Hilfe bitten.

10. CHAMPIONSHIP POINTS ("MEISTERSCHAFTSPUNKTE"): Im Laufe des Programms werden den Spielern entsprechend ihrer Leistung in den Wettbewerben Championship Points zuerkannt. Diese Punkte werden für die Setzpositionen und / oder die Qualifikation für die Veranstaltungen des Programms verwendet.

Die Punkte werden den einzelnen Spielern auf der Grundlage der Leistung ihres Teams zuerkannt. Spieler, die während des Programms das Team wechseln, behalten ihre verdienten Championship Points.

Setzpositionen: Mit Ausnahme der Offenen Qualifikationsveranstaltung im Februar, die nach dem Zufallsprinzip gesetzt wird, werden alle anderen Offenen Qualifikationsveranstaltungen nach der Summe der Championship Points des Teams gesetzt.

Bitte lesen Sie **Abschnitt 23** für die Tabelle der Championship Points.

11. TEAMQUALIFIKATION UND WEITERKOMMEN:

Qualifizierung, Turnierformat und Platzierungspreise:

Veranstaltung	Art	Regionen	Qualifizierung	Platzierungspreise
Februar-Cup	Offene Qualifikationsveranstaltung	Alle	N/A	Die besten 8 ziehen ins Februar-Finale ein
Februar-Finalveranstaltung	Monatliche Finalveranstaltung	Alle	Die besten 8 vom Februar-Pokal	
März-Pokal	Offene Qualifikationsveranstaltung	Alle	N/A	Die besten 8 ziehen ins März-Finale ein
März-Finalveranstaltung	Monatliche Finalveranstaltung	Alle	Die besten 8 aus dem März-Pokal	
Aeos-Pokal	Offene Qualifikationsveranstaltung	Alle	N/A	Die besten 16 ziehen in die Aeos-Cup-Finals ein

Aeos-Cup-Finalveranstaltung	Aeos-Cup	BR, LA-N, LA-S, NA, OC	Die besten 16 vom Aeos-Cup	Preisgeld (nur für die besten 8)
Aeos-Cup-Finalveranstaltung	Aeos-Cup	EU	Die besten 16 des Aeos-Cups (nur EU)	Top 8 Aufstieg zum Aeos-Cup-Finale im Präsenzwettbewerb Preisgeld (nur für die Top 8)
April-Cup	Offene Qualifikationsveranstaltung	Alle	N/A	Die besten 8 kommen in die April-Finals
April-Cup	Monatliche Finalveranstaltung	Alle	Die besten 8 vom April-Cup	
Mai-Cup	Offene Qualifikationsveranstaltung	Alle	N/A	Die besten 8 kommen in die Mai-Finals
Mai-Finalveranstaltung	Monatliche Finalveranstaltung	Alle	Die besten 8 vom Mai-Cup	
Regionalmeisterschaft	Offene Qualifikationsveranstaltung	Alle	N/A	Die besten 16 kommen in die Finalrunde der Regionalmeisterschaft
Finalveranstaltung der Regionalmeisterschaft	Regionale Finalveranstaltung	BR, EU, LA-N, LA-S, OC	Die besten 16 der Regionalmeisterschaft	Preisgeld (nur für die Top 8) Aufstieg zu den Pokémon-Weltmeisterschaften 2023
Finalveranstaltung der Regionalmeisterschaft	Regionale Finalveranstaltung	NA	Die besten 16 der Regionalmeisterschaft (nur NA)	Die besten 8 steigen auf zu den Finalrunden der Regionalmeisterschaft vor Ort Preisgeld (nur für die besten 8)
Weltmeisterschaft	Weltmeisterschaft	Alle	<i>Wird noch bekannt gegeben</i>	<i>Wird noch bekannt gegeben</i>

Bei allen Turnieren gibt es Championship Points für die Platzierung, siehe **Abschnitt 23** für eine detaillierte Aufschlüsselung der Championship Points.

Ersatzteams: Für den Fall, dass ein Team, das sich für ein Turnier qualifiziert hat, als nicht teilnahmeberechtigt eingestuft wird, sich entscheidet, nicht teilzunehmen, oder aus anderen Gründen nicht antreten kann, kann die Verwaltung das Team durch ein Team nach Wahl der Verwaltung ersetzen.

Die Verwaltung wird sich in angemessener Weise bemühen, ein Ersatzteam mit dem nächstmöglichen qualifizierten Team zu bestätigen. In diesem Bemühen kann die Verwaltung Championship Points, frühere

Turnierplatzierungen, das Antwortverhalten oder andere Faktoren bei der Bestimmung des nächsten qualifizierten Teams berücksichtigen. Die Verwaltung behält sich auch das Recht vor, ein Team nicht zu ersetzen.

12. WEG ZU DEN POKÉMON WELTMEISTERSCHAFTEN 2023:

- **REGIONALMEISTERSCHAFTEN.** Der Sieger der Finalveranstaltung der Regionalmeisterschaft jeder Region ist automatisch für die Pokémon-Weltmeisterschaften 2023 qualifiziert.
- **CHAMPIONSHIP POINTS.** Nach Abschluss der Finalveranstaltungen der Regionalmeisterschaften qualifiziert sich das Team mit den meisten Championship Points in jeder Region (das sich nicht bereits für die Pokémon-Weltmeisterschaften 2023 qualifiziert hat) für die Pokémon-Weltmeisterschaften 2023.
- **ZUSÄTZLICHE QUALIFIKATION.** Die Verwaltung kann zusätzliche Möglichkeiten vergeben (z. B. die besten 2 Teams einer Region mit den meisten Championship Points), sich für die Pokémon-Weltmeisterschaften 2023 zu qualifizieren.

13. TURNIERBESCHRÄNKUNGEN. Die folgenden Einschränkungen gelten für alle Regionen:

- Spieler dürfen nur in der Region teilnehmen, in der sie wohnhaft sind.
- Die Spieler dürfen Spiele nur auf einem der für das Turnier zugelassenen Geräte spielen: Nintendo Switch, Apple iOS und Google Android.
- Alle Spieler eines Teams müssen in derselben Region wohnen.
- Die Verwaltung behält sich das Recht vor, neu freigelassene Charaktere vom Wettbewerb auszuschließen.
- Namensänderungen von Spielern auf Discord und Battlefy sind nicht erlaubt.
- Spieler dürfen zu jedem Zeitpunkt eines Turniers nur in einem Team sein.
- Championship Points werden dem einzelnen Spieler und nicht dem Team zugewiesen.

Nichtteilnahmeberechtigung des Spielers: Wenn die Verwaltung zu irgendeinem Zeitpunkt nach eigenem Ermessen feststellt, dass ein Spieler nicht zur Teilnahme am Programm berechtigt ist, kann die Verwaltung den Spieler nach eigenem Ermessen vom Turnier ausschließen und alle möglichen Preise einbehalten.

Überwachung der Spiele: Alle Pokémon UNITE-Spiele werden von Schiedsrichtern ("Spielpersonal") überwacht, die als Vertreter der Verwaltung und Schiedsrichter der Spiele fungieren. Spielentscheidungen des Spielpersonals sind endgültig und verbindlich und werden ausschließlich nach dem Ermessen des Personals getroffen.

14. ROLLE DES SPIELPERSONALS:

Die Aufsicht des Spielpersonals umfasst unter anderem:

- Überprüfung der Startaufstellung einer Mannschaft vor einem Spiel.
- Kontrolle und Überwachung der Peripheriegeräte der Spieler und der Spielbereiche.
- Ankündigung des Beginns des Spiels.
- Verhängung von Strafen bei Regelverstößen während des Spiels.
- Bestätigung des Endes des Spiels und der Spielergebnisse.

FINALITÄT DER ENTSCHEIDUNG

Wenn das Spielpersonal eine falsche Entscheidung trifft, kann diese während des Spiels nicht mehr rückgängig gemacht werden. Nach Beendigung eines Spiels kann ein Spieler jedoch eine Entscheidung des Spielpersonals anfechten, indem er die Verwaltung darüber informiert. Die Verwaltung kann die Entscheidung nach eigenem Ermessen bewerten, um festzustellen, ob das richtige Verfahren angewandt wurde, um eine faire Entscheidung zu ermöglichen. Die Verwaltung behält sich das Recht vor, die Entscheidung des Spielpersonals möglicherweise für ungültig zu erklären. Die Verwaltung hat immer das letzte Wort bei allen Entscheidungen, die während des Turniers getroffen werden.

Sollten bei einem Präsenztournament Umstände eintreten, die zum Zeitpunkt der Erstellung der offiziellen Regeln nicht bekannt oder nicht vorhersehbar waren, entscheidet die Verwaltung nach eigenem Ermessen über die beste Vorgehensweise, und diese Entscheidungen gelten als rechtmäßig und endgültig.

15. TEAM- UND MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG:

Jedes Team muss einen Verantwortlichen benennen, der als Hauptansprechpartner fungiert und die Befugnis hat, Dienstplanänderungen vorzunehmen ("**Team Captain**"). Die Teams dürfen ihre Mannschaftsaufstellung zwischen den **monatlichen** Turnieren frei ändern.

Die Verwaltung behält sich das Recht vor, jederzeit Änderungen an der Team- und Mannschaftsaufstellung vorzunehmen.

STARTAUFSTELLUNG

Die fünf Spieler, die aktiv an Turnierspielen teilnehmen, werden "**Starter**" genannt. Wenn ein Ersatzspieler ein Mitglied der Mannschaftsaufstellung ersetzt, wird der Ersatzspieler zum Starter, und der aus der Mannschaftsaufstellung entfernte Spieler ist kein Starter mehr.

EINREICHUNG DER MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG

Die Mannschaftsaufstellung wird als die Starter angesehen. Anträge auf Änderung der Mannschaftsaufstellung sind nur dann zulässig, wenn ein Mitglied der Hauptaufstellung nicht antreten kann. Alle Auswechslungen, unabhängig von den Umständen, müssen von der Verwaltung genehmigt werden. Akzeptable Gründe für Auswechslungen sind unter anderem:

- Ein Spieler aus ihrer Mannschaftsaufstellung erkrankt und ist nicht in der Lage, das Turnier zu einem beliebigen Zeitpunkt zu spielen.
- Ein Spieler aus ihrer Mannschaftsaufstellung ist nicht in der Lage, zum Turnier anzureisen (dieser Spieler kann mit Strafen belegt werden).
- Ein Spieler aus ihrer Mannschaftsaufstellung erfährt außergewöhnliche Umstände, die von der Verwaltung geprüft und für akzeptabel befunden werden.
- Andere Situationen, die die Verwaltung als notwendig erachtet, um eine Änderung der Mannschaftsaufstellung vornehmen zu können.

Anträge auf Änderung der Startaufstellung müssen bei der Verwaltung eingereicht werden, sobald eine der oben genannten Situationen eintritt, andernfalls riskiert das Team den Verlust des nächsten Spiels oder der nächsten Partie oder die Disqualifikation vom Turnier.

Die Verwaltung behält sich nach eigenem Ermessen das Recht vor, die Alternate-Anforderungen jederzeit zu ändern.

MANNSCHAFTSNAMEN UND SPIELERNAMEN

Bei allen Wettbewerbsarten mit Ausnahme von offenen Qualifikationsveranstaltungen müssen die qualifizierten Teams und Spieler denselben Teamnamen und dieselben Spielernamen aus der Qualifikationsrunde für dieses Turnier verwenden. Namensänderungen sind nur unter bestimmten, außergewöhnlichen Umständen erlaubt und müssen vor der Verwendung in einem offiziellen Spiel von der Verwaltung genehmigt werden.

Die Verwaltung kann Teams und Spieler jederzeit anweisen, ihre Namen zu ändern.

AUSSCHLIESSLICHKEIT EINER EINZELMANNSCHAFT

Jeder Spieler darf zu jeder Zeit nur einem (1) Team in seiner Regionalzone als Starter oder Ersatzspieler beitreten. Jeder Spieler eines qualifizierten Teams darf kein anderes Team unterstützen (einschließlich, aber nicht beschränkt auf finanzielle Unterstützung und/oder Sponsoring).

MANNSCHAFTSAUSSTELLUNG

Die Verwaltung kann eine Sperrung der Mannschaftsaufstellung für bestimmte Turniere veranlassen. Solange die Mannschaftsaufstellung gesperrt ist, sind Änderungen an der Mannschaftsaufstellung ohne ausdrückliche Genehmigung der Verwaltung nicht gestattet.

Die Verwaltung wird sich bemühen, die Sperrung von Mannschaftsaufstellungen vor dem Anmeldezeitraum eines Turniers anzukündigen.

ERSATZSPIELER

Mannschaften können bis zu einem Ersatzspieler ("**Ersatzspieler**") in ihre Mannschaftsaufstellung aufnehmen. Die Rolle eines Ersatzspielers besteht darin, eine Mannschaftsaufstellung zu besetzen, die aufgrund eines unvorhergesehenen Ereignisses, das einen Spieler daran hindert, an einer fortgeschrittenen Phase eines Turniers teilzunehmen, nicht mehr besetzt ist. Nur berechnigte Spieler können als Ersatzspieler ausgewählt werden.

- Ersatzspieler dürfen nicht mit einem anderen Team an dem Online-Turnier teilnehmen, für das sie als Ersatzspieler registriert sind.
- Die Teams müssen die Ersatzspieler während des Anmeldezeitraums für die entsprechenden Qualifikationsturniere hinzufügen. Teams, die keinen Ersatzspieler registrieren, dürfen diesen nicht einsetzen.
- Ersatzspieler können nur für fortgeschrittene Phasen eines Turniers (z.B. Monatliche Finalveranstaltung, Aeos-Cup, Regionalmeisterschaft) in die aktive Mannschaftsaufstellung eines Teams (5 Startspieler, die am Turnier teilnehmen) aufgenommen werden. Ersatzspieler können nicht während der Anfangsphase eines Turniers (z. B. Monatliche Qualifikationsveranstaltung, Aeos-Cup, Regionalmeisterschaft) aktiviert werden.
- Um einen Ersatzspieler für die Mannschaftsaufstellung zu aktivieren, müssen die Team-Captains vor dem Turnier einen schriftlichen Antrag bei der Verwaltung einreichen. Die Verwaltung entscheidet nach eigenem Ermessen, ob sie dem Antrag stattgibt oder nicht.
- The Alternate's existing Championship Points will not be counted towards the Team's aggregate Championship Point Total for seeding purposes.
- Championship Points and prizes will only be awarded to the Active Roster that participated in the last, placement determining Match. Alternates who are not activated to the Active Roster will not earn any Championship Points or prizing, even if their Team earns awards.
- A Player who is replaced by an Alternate is not permitted to rejoin the Active Roster and is not awarded any Championship Points or prizing that the Team earns.

ANFORDERUNGEN AN DIE MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG FÜR ONLINE-TURNIERE:

Die Teams haben die Möglichkeit, einen Ersatzspieler für Online-Turniere auszuwählen.

ANFORDERUNGEN AN DIE MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG FÜR PRÄSENZTURNIERE:

Für bestimmte Turniere, einschließlich aller Präsenztourniere, müssen die Teams einen Ersatzspieler benennen. Andere Turniere, für die Ersatzspieler erforderlich sind, werden vor der Anmeldung für das jeweilige Turnier bekannt gegeben.

Alle qualifizierten Teams müssen bis zu dem von der Verwaltung angegebenen Datum einen teilnahmeberechtigten Ersatzspieler als Teil ihrer Teilnahmeabsicht auswählen. Andernfalls besteht die Gefahr, dass ein qualifiziertes Team seine Teilnahmeberechtigung verliert.

Die fünf Spieler aus der Qualifikationsrunde eines In-Person-Events bilden die "**Hauptmannschaft**". Ist einer der Spieler aus der aktiven Mannschaftsaufstellung nicht vor Ort, wenn er während der Veranstaltung benötigt wird, kann die Mannschaft mit Strafen belegt werden. Das Versäumnis, einen Ersatzspieler auszuwählen oder den Ersatzspieler vor Ort anwesend zu haben, kann dazu führen, dass ein Team ein Spiel verliert oder disqualifiziert wird.

Es ist den Teams nicht gestattet, zusätzliche Spieler oder andere Teammitglieder in ihre Mannschaftsaufstellung aufzunehmen, es sei denn, die Verwaltung hat dies ausdrücklich erlaubt.

16. ERWARTUNGEN HINSICHTLICH ÜBERTRAGUNGEN: Die Verwaltung behält sich das Recht vor, jedes Spiel des Programms zu übertragen. Die Spieler können die von der Verwaltung genehmigten Übertragungen nicht ablehnen. Die Verwaltung behält sich das Recht vor, jedes Spiel des Programms zu verschieben, um eine bestimmte Sendezeit zu ermöglichen. Die Spieler können diese Verlegung nicht ablehnen. Die Weigerung, der Verwaltung die Übertragung oder Verlegung eines Spiels zu gestatten, kann Strafen nach sich ziehen, die in **Abschnitt 19** näher erläutert werden.

Die Verwaltung kann von den Spielern zusätzliche, angemessene Maßnahmen verlangen, um die Übertragung von Turnierspielen (jeweils ein „Übertragungsspiel“) zu ermöglichen und durchzuführen. Von den Spielern wird erwartet, dass sie mit der Verwaltung kooperieren und ihr Folge leisten. Diese Erwartungen können unter anderem Folgendes beinhalten:

- Bis zu 30 Minuten vor Beginn des geplanten Spiels online und spielbereit zu sein;
- Einladen von Zuschauern/Beobachtern oder anderen benannten Konten in die Spiel-Lobby;
- Nutzung eines von der Verwaltung bestimmten Kommunikationsservers für die Teamkommunikation oder andere Koordinationsaufgaben;
- Teilnahme an technischen Proben; Teilnahme an Kostümpromen; Teilnahme an Interviews vor/nach dem Spiel;
- Austragung und Beginn von Spielen auf Anweisung oder zu einem von der Verwaltung festgelegten Zeitpunkt; und,
- Alle anderen angemessenen Anweisungen der Verwaltung.

Die Verwaltung kann von den Spielern zusätzliche, angemessene Handlungen verlangen, um die Übertragung von Turnierspielen (jeweils ein "Übertragungsspiel“) zu ermöglichen und durchzuführen. Von den Spielern wird erwartet, dass sie mit der Verwaltung kooperieren und ihr Folge leisten. Diese Erwartungen können unter anderem Folgendes umfassen:

- Bis zu 30 Minuten vor Beginn des geplanten Spiels online und spielbereit zu sein;
- Die Einladung von Zuschauern/Beobachtern oder anderen designierten Accounts in die Spiel-Lobby;
- Nutzung eines von der Verwaltung bestimmten Kommunikationsservers für die Teamkommunikation oder andere Koordinationsaufgaben;
- Teilnahme an technischen Proben;
- Teilnahme an Kostümpromen;
- Teilnahme an Interviews vor/nach dem Spiel;
- Durchführung und Beginn von Spielen auf Anweisung oder zu einem von der Verwaltung festgelegten Zeitpunkt; und,
- Alle anderen angemessenen Anweisungen der Verwaltung.

BEKLEIDUNGSVORSCHRIFTEN FÜR SPIELER

Alle Spieler müssen ein Hemd mit Ärmeln (schwarze, graue oder weiße Unterhemden sind erlaubt), eine Hose und geschlossene Schuhe während der gesamten Dauer eines übertragenen Wettkampfs oder Auftritts, einschließlich persönlicher Veranstaltungen, tragen. Jegliche Kleidung, die den Namen, das Abbild oder das Logo eines Unternehmens zeigt, ist verboten, es sei denn, sie wurde zuvor von der Verwaltung genehmigt.

Die Verwaltung hat das letzte Wort bei der Genehmigung aller Kleidungsstücke und behält sich das Recht vor, anstößige oder beleidigende Kleidungsstücke nach eigenem Ermessen zu verbieten.

Bei persönlichen Veranstaltungen müssen sich alle Spieler an die aktuellen COVID-19-Protokolle der Verwaltung halten, die das Tragen entsprechender Gesichtsmasken vorschreiben können. Hüte sind nicht erlaubt.

17. EINREICHUNGSANFORDERUNGEN FÜR ONLINE-ÜBERTRAGUNGEN: Die Verwaltung kann von den Spielern verlangen, Fotos einzusenden und/oder Audio-/Videomaterial aufzunehmen und an die Verwaltung zu übermitteln (jeweils eine "Einreichung"). Die Verwaltung kann nach eigenem Ermessen die Einreichungen der Spieler zusammenstellen und die Einreichungen als Teil der Berichterstattung und Werbung der Verwaltung über das Turnier für eine mögliche Übertragung der allgemeinen Turnierberichterstattung durch die Verwaltung senden oder anderweitig öffentlich zeigen. Die Verwaltung kann den Spielern auch das Live-Streaming ihrer Spiele untersagen und von den Spielern verlangen, dass sie die Ergebnisse ihrer Spiele bis zur öffentlichen Übertragung durch die Verwaltung vertraulich behandeln. Alle Einreichungen:

- DARF KEIN Material enthalten, das nach alleinigem Ermessen der Verwaltung hasserfüllt, verleumderisch, beleidigend, unerlaubt, sexuell explizit, obszön, pornografisch, unangemessen, gewalttätig, selbstverstümmelnd (z. B. in Bezug auf Mord, Waffenverkauf, Grausamkeit, Missbrauch usw.), diskriminierend (aufgrund von Rasse, Hautfarbe, Religion, Geschlecht, nationaler Herkunft, Alter, Behinderung, sexueller Orientierung, Geschlechtsidentität oder einer anderen Klasse oder Eigenschaft), illegal (z. B., Alkoholkonsum bei Minderjährigen, Drogenmissbrauch, Computer-Hacking usw.), anstößig, bedrohlich, obszön oder belästigend sind; oder Material enthalten, das eine Person, einen Ort, ein Unternehmen, eine Gruppe oder den Weltfrieden bedroht; oder Wörter oder Symbole enthalten, die weithin als beleidigend für Personen einer bestimmten Rasse, Ethnie, Religion, sexuellen Orientierung, Geschlechtsidentität oder -ausdruck oder sozioökonomischen Gruppe angesehen werden; oder Bilder, Wörter oder Text enthalten, die Nacktheit, Gewalttaten oder Handlungen darstellen, die rechtswidrig oder gefährlich sind oder den Anschein erwecken, dass sie gegen die Gesetze oder Vorschriften des Landes verstoßen, in dem die Einsendung erstellt wurde;
- DARF KEIN Material enthalten, das die Rechte anderer verletzt, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Material, das die Privatsphäre, die Öffentlichkeit oder geistige Eigentumsrechte verletzt oder eine Urheberrechtsverletzung darstellt. Ohne das Vorstehende einzuschränken, dürfen die Beiträge keine Marken, Logos, Insignien, Standortbeschilderungen, Fotos, Kunstwerke oder Skulpturen Dritter enthalten, mit Ausnahme derjenigen der Verwaltung.
- Die Beiträge DÜRFEN KEINE Erwähnung oder Aufführung von urheberrechtlich geschützten Medienproduktionen enthalten, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Bücher, Artikel, Fotografien, Kunstwerke, Musik usw., oder identifizierende Beschreibungen von Medieneigentum, das nicht von der Verwaltung stammt. Die Einsendungen dürfen keine kommerzielle Musik enthalten.

SOLLTE EIN SPIELER IM VERDACHT STEHEN, GEGEN EINE DER OBEN GENANNTEN ANFORDERUNGEN FÜR SENDEBEITRÄGE ZU VERSTOSSEN, KANN DIE VERWALTUNG DIESEN SPIELER NACH EIGENEM ERMESSEN JEDERZEIT WÄHREND DES TURNIERS DISQUALIFIZIEREN UND/ODER DIE RÜCKGABE EINES GEWONNENEN PREISES VERLANGEN.

18. TURNIERREGELN: Die Spieler sind verpflichtet, stets alle geltenden Gesetze einzuhalten. Die Spieler müssen sich auch an die höchsten Standards der persönlichen Integrität und des guten Sportsgeistes halten und in einer Weise handeln, die mit diesen offiziellen Regeln und den besten Interessen der Verwaltung übereinstimmt. Die Spieler müssen sich im Umgang mit anderen Spielern und der Verwaltung professionell und sportlich verhalten und ein Verhalten vermeiden, das den Spielverlauf des Turniers in irgendeiner Weise beeinträchtigt.

Spieler dürfen keine obszönen oder beleidigenden Gesten oder Schimpfwörter in ihrem Kontonamen, ihrem Benutzernamen, ihrem Spielnamen, ihren Bildschirmnamen, ihrer E-Mail-Adresse, in Turnier-Chats/-Kommunikation, gefilmten Spielen oder anderen öffentlichen Mitteilungen jeglicher Art verwenden. Es liegt im alleinigen Ermessen der Verwaltung zu entscheiden, ob ein Inhalt obszön oder beleidigend ist. Diese Regel gilt für Englisch und alle anderen Sprachen und schließt Abkürzungen und/oder obskure Verweise ein.

Von den Spielern wird erwartet, dass sie ihre Differenzen auf respektvolle Weise und ohne Gewalt, Drohungen oder Einschüchterung (physisch oder nicht-physisch) beilegen. Gewalt ist zu keiner Zeit, an keinem Ort und gegen

keine Person, einschließlich anderer Spieler, Fans, des Spielpersonals und anderer Offizieller oder Vertreter der Verwaltung, erlaubt.

Sportlichkeit: Die Teilnehmer des Programms müssen sich an einen hohen Standard in Bezug auf ihr Verhalten, ihre Kommunikation und ihre Handlungen halten, der für die Kommunikation im Spiel, auf Discord, Battlefy, allen anderen offiziellen Kommunikationsplattformen, die für das Programm genutzt werden, und allen sozialen Medienplattformen gilt. Von den Teilnehmern wird erwartet, dass sie das Programm auf professionelle und höfliche Weise repräsentieren, und es ist ihnen strengstens untersagt, sich an Kommunikation oder Handlungen zu beteiligen, die als vulgär, aggressiv, aufrührerisch, ablenkend oder bedrohlich angesehen werden könnten oder die Verwaltung im Zusammenhang mit dem Programm zu irgendeinem Zeitpunkt falsch darstellen.

Turniersoftware: Jegliche absichtliche Nutzung oder versuchte Nutzung von Fehlern oder Exploits in der Turniersoftware, einschließlich des Pokémon UNITE-Videospiels, der Battlefy-Klammerplattform und der Discord-Chatplattform, durch einen Spieler ist streng verboten und kann zur Disqualifikation des Spielers durch die Verwaltung führen.

Kein Spieler darf die turnierbezogene Software unbefugt nutzen, einschließlich des Sammelns von Benutzernamen und/oder E-Mail-Adressen von Benutzern auf elektronischem oder anderem Wege, um unerwünschte E-Mails zu versenden oder Benutzerkonten auf automatisierte Weise oder unter Vorspiegelung falscher Tatsachen zu erstellen.

Kein Spieler darf versuchen, systematisch nicht-öffentliche Daten oder andere nicht-öffentliche Inhalte, die von Teilnehmern zur Verfügung gestellt wurden, abzurufen, um direkt oder indirekt eine Sammlung, Zusammenstellung, Datenbank oder ein Verzeichnis zu erstellen oder zu kompilieren.

Mogeln und Integrität bei Turnieren: Die Spieler müssen jederzeit nach bestem Wissen und Gewissen spielen. Jegliche Form des Betrugs durch einen Spieler wird nicht toleriert und kann zur Disqualifikation führen. Den Spielern ist es untersagt, ein Spiel des Turniers zu beeinflussen oder zu manipulieren und/oder andere Spieler auszutricksen, zu betrügen oder in die Irre zu führen, oder zu versuchen, sich als ein anderer Spieler auszugeben oder den Benutzernamen eines anderen Spielers zu verwenden.

Keine Belästigung: Die Verwaltung ist bestrebt, ein Wettbewerbsumfeld zu schaffen, das frei von Belästigung und Diskriminierung ist. Zur Förderung dieser Verpflichtung ist es den Spielern untersagt, sich an jeglicher Form von Belästigung oder Diskriminierung (innerhalb oder außerhalb des Turniers) zu beteiligen, einschließlich und ohne Einschränkung solcher, die auf Rasse, Hautfarbe, Religion, Geschlecht, nationaler Herkunft, Alter, Behinderung, sexueller Orientierung, Geschlechtsidentität oder einer anderen Klasse oder Eigenschaft beruhen.

Keine Verunglimpfung: Die Spieler haben das Recht, ihre Meinung in professioneller und sportlicher Weise zu äußern, dürfen jedoch keine öffentlichen Äußerungen machen, die die Integrität oder Kompetenz anderer Spieler, der Verwaltung oder ihrer jeweiligen Agenten, Partner, Tochtergesellschaften, Vertreter oder Dienstleister in Frage stellen. Die Spieler dürfen zu keiner Zeit falsche, diffamierende, verleumderische oder beleidigende Bemerkungen, Kommentare oder Aussagen über die Verwaltung oder ihre jeweiligen Beauftragten, Tochtergesellschaften, Vertreter oder Dienstleister, andere Spieler, das Turnier oder andere Produkte oder Dienstleistungen der Verwaltung oder ihrer Beauftragten, Tochtergesellschaften, Vertreter oder Dienstleister machen, veröffentlichen oder an andere Personen oder Organisationen oder in öffentlichen Foren weitergeben. Darüber hinaus dürfen Spieler Mitglieder der Öffentlichkeit nicht zu Aktivitäten ermutigen, die nach diesem Abschnitt verboten sind. Dieser Abschnitt schränkt in keiner Weise ein oder hindert einen Spieler daran, geltende Gesetze oder gültige Anordnungen eines zuständigen Gerichts oder einer autorisierten Regierungsbehörde zu befolgen, vorausgesetzt, dass diese Befolgung nicht über das hinausgeht, was das Gesetz oder die Anordnung verlangt.

Wetten und Glücksspiele: Jegliche Form von Wetten oder Glücksspielen auf ein Turnier im Rahmen des Programms ist verboten. Spielern ist es außerdem untersagt, Insider-Informationen anzubieten, Einfluss zu

nehmen oder sich in irgendeiner Weise durch direkte oder indirekte Teilnahme an Wetten oder Glücksspielen zu beteiligen.

Vertraulichkeit: ie Verwaltung kann von Zeit zu Zeit sensible oder vertrauliche Informationen an die Teilnehmer weitergeben. Die Weitergabe oder Verbreitung von vertraulichen Informationen oder Materialien, die den Teilnehmern von der Verwaltung absichtlich oder unabsichtlich zur Verfügung gestellt werden, ist streng verboten. Vertrauliche Informationen

können unter anderem Informationen oder Materialien sein, die noch nicht der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wurden, von denen eine

eine vernünftige Person weiß oder vernünftigerweise verstehen sollte, dass es sich um vertrauliche Informationen handelt, oder Informationen oder

Material, das von der Verwaltung als vertraulich eingestuft wurde.

Illegales und/oder schädigendes Verhalten: Ein Spieler darf sich nicht an Aktivitäten oder Praktiken beteiligen, die (i) ihn in der Öffentlichkeit in Verruf bringen, skandalisieren oder lächerlich machen, einen Teil oder eine Gruppe der Öffentlichkeit schockieren oder beleidigen oder sein öffentliches Image beeinträchtigen, oder (ii) dem Image oder dem Ruf der Organisation Schaden zufügen oder dies nach vernünftigem Ermessen erwarten lassen, oder zu öffentlicher Kritik an der Verwaltung oder ihren jeweiligen Beauftragten, verbundenen Unternehmen, Tochtergesellschaften, Vertretern oder Dienstleistern, anderen Spielern, dem Turnier oder einem anderen Produkt oder Dienst der Verwaltung oder ihrer Beauftragten, verbundenen Unternehmen, Tochtergesellschaften oder Vertreter führen oder ein schlechtes Licht auf diese werfen. Um Zweifel auszuschließen, wird die Zugehörigkeit eines Spielers zu Personen, Organisationen oder Marken, die dem Image oder dem Ruf der Verwaltung oder ihrer jeweiligen Bevollmächtigten, verbundenen Unternehmen, Tochtergesellschaften, Vertreter oder Dienstleister, anderer Spieler, des Turniers oder eines anderen Produkts oder Dienstes der Verwaltung oder ihrer Bevollmächtigten, verbundenen Unternehmen, Tochtergesellschaften oder Vertreter schaden, nach alleinigem Ermessen der Verwaltung als Verstoß gegen diese Bestimmung und diese offiziellen Regeln gewertet. Eine unvollständige Liste solcher Arten von Fehlverhalten ist wie folgt:

- Tatsächliche oder angedrohte Gewalt gegen eine Person, einschließlich häuslicher Gewalt, Partnergewalt, Beziehungsgewalt und Kindesmissbrauch;
- Sexuelle Übergriffe und andere Arten von Sexualdelikten;
- Verhaltensweisen, die eine Gefahr für die Sicherheit einer anderen Person darstellen;
- Tierquälerei;
- Diebstahl und andere Eigentumsdelikte; und
- Straftaten im Zusammenhang mit Unehrllichkeit.

Jeder Spieler erkennt an, dass die Verwaltung nach geltendem Recht verpflichtet sein kann, illegale Aktivitäten den örtlichen Strafverfolgungsbehörden zu melden oder auf formelle Anfragen von Strafverfolgungs- oder Justizbehörden in Gerichtsbarkeiten zu reagieren, in denen mutmaßliche Gesetzesverstöße stattgefunden haben.

FALLS EIN SPIELER VERDÄCHTIGT WIRD, EINE DER OBEN GENANNTEN TURNIERREGELN ZU VERLETZEN, KANN DIE VERWALTUNG NACH EIGENEM ERMESSEN EINEN SOLCHEN SPIELER JEDERZEIT WÄHREND DES TURNIERS DISQUALIFIZIEREN UND/ODER DIE RÜCKGABE EINES GEWONNENEN PREISES VERLANGEN.

19. STRAFEN: Die Verwaltung behält sich das Recht vor, von Fall zu Fall Strafen zu erwägen oder zu verhängen. Die Verwaltung wird die Gesamtheit des Verstoßes berücksichtigen, einschließlich der Schwere, der Umstände, der Vorgeschichte, der Folgen/Auswirkungen oder anderer relevanter Faktoren des Verstoßes, um eine Entscheidung zu treffen oder eine Strafe im besten Interesse der Integrität des Programms zu verhängen.

Die Verwaltung behält sich das Recht vor, eine der folgenden Strafen gegen Teilnehmer und/oder Teams zu verhängen, die gegen diese offiziellen Regeln verstoßen haben:

- Streichung des Spiels;
- Annullierung des Spiels;
- Ausschluss eines Spielers oder einer Mannschaft vom Turnier (Disqualifikation);
- Verfall der Preisgelder

- Verwirkung von Championship Points;
- Teilweiser oder vollständiger Entzug von Championship Points; und,
- Ausschluss von der Teilnahme an dem Programm.

20. LIZENZ FÜR GEISTIGES EIGENTUM UND ABTRETUNG: Durch das Einreichen einer Einsendung erklären Sie sich damit einverstanden, dass eine solche Einsendung, einschließlich aller darin enthaltenen Rechte, als nicht vertraulich und nicht urheberrechtlich geschützt angesehen wird und dass die Verwaltung keinerlei Verpflichtung in Bezug auf eine solche Einsendung hat. Der Verwaltung steht es frei, die Einsendung zu bearbeiten, zu verwerten, zu ändern, zu veröffentlichen, zu vervielfältigen, zu nutzen, offenzulegen, zu verbreiten und an andere weiterzugeben, und zwar ohne Einschränkung in allen bekannten und unbekanntem Medien, weltweit und unbefristet für jeden Zweck, ohne Vergütung, Erlaubnis oder Benachrichtigung an Sie oder einen Dritten. Sie gewähren hiermit der Verwaltung und ihren gesetzlichen Vertretern, Nachfolgern und Bevollmächtigten eine unwiderrufliche und weltweite Lizenz zur unbefristeten Nutzung der Einsendung in jeder Form oder jedem Format und zur Änderung derselben, und Sie erkennen an und erklären sich damit einverstanden, dass Sie im Falle der Nutzung der Einsendung durch die Verwaltung keinen Anspruch auf Anerkennung, Gegenleistung, Benachrichtigung oder Zahlungen jeglicher Art haben. Sie verzichten auf alle moralischen Rechte, die Sie möglicherweise an der Einsendung haben, soweit dies gesetzlich zulässig ist, und erklären sich damit einverstanden, dass, falls die Verwaltung sich entscheidet, die Einsendung für irgendeinen Zweck zu verwenden, alle Rechte aus dem Urheberrecht oder anderen Rechten an geistigem Eigentum, die sich daraus in Bezug auf Ihre Einsendung oder aus der Verwendung derselben durch die Verwaltung ergeben können, das alleinige Eigentum der Verwaltung sind. Sie erklären sich ferner damit einverstanden, dass Sie (bzw. Ihr Elternteil/Erziehungsberechtigter, falls Sie minderjährig sind) alle von der Verwaltung angeforderten Dokumente bezüglich dieser Abtretung unterzeichnen, falls die Verwaltung sich für die Verwendung Ihres Beitrags entscheidet. SIE ERKLÄREN SICH DAMIT EINVERSTANDEN, DIE VERWALTUNG UND IHRE BEVOLLMÄCHTIGTEN, MITARBEITER, VERBUNDENEN UNTERNEHMEN, TOCHTERGESELLSCHAFTEN, VERTRETER UND ALLE DAMIT VERBUNDENEN PARTEIEN VON ALLEN SCHÄDEN, KOSTEN, URTEILEN UND AUSGABEN (EINSCHLIESSLICH ANGEMESSENER ANWALTSGEBÜHREN) FREIZUSTELLEN, DIE IHR AUFGRUND DER VERWENDUNG DER EINSENDUNG ENTSTEHEN, FALLS DIE VERWALTUNG AUFGRUND DER VERWENDUNG DER EINSENDUNG GEGENÜBER DRITTEN HAFTBAR GEMACHT WERDEN KANN.

21. FREISTELLUNG ZWECKS PUBLICITY: Sofern dies nicht gesetzlich verboten ist, gewähren Sie durch **Anklicken des Buttons "Zustimmen"** zu diesen offiziellen Regeln und durch Ihre Teilnahme am Turnier der Verwaltung und ihren jeweiligen Agenten, verbundenen Unternehmen, Tochtergesellschaften, Vertretern oder Dienstleistern (diese Gewährung wird auf Anfrage der Verwaltung schriftlich bestätigt) das Recht und die Erlaubnis, Ihren Namen, Ihren Account-Benutzernamen, Ihr Bild, Ihre Stimme, Ihr Konterfei, Ihre Meinung und Ihr Bildnis weltweit in allen bekannten oder künftig entwickelten Medien zu drucken, zu veröffentlichen, zu senden und zu verwenden, einschließlich, aber nicht beschränkt auf das World Wide Web, zu drucken, zu veröffentlichen, auszustrahlen und zu verwenden, und zwar zu jeder Zeit und in allen Medien, die derzeit bekannt sind oder in Zukunft entwickelt werden, einschließlich, aber nicht beschränkt auf das World Wide Web, Ihren Namen, Kontonamen, Ihr Porträt, Ihr Bild, Ihren Avatar, Ihre Stimme, Ihre Ähnlichkeit, Ihre Handles in den sozialen Medien, Ihre Meinungen und Ihre biografischen Informationen (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Ihre Heimatstadt und Ihr Bundesland) zu Werbe-, Handels- und Verkaufsförderungszwecken ohne zusätzliche Gegenleistung, Entschädigung, Genehmigung oder Benachrichtigung.

22. BEGRENZUNG: EINE (1) TEILNAHME PRO PERSON (UNABHÄNGIG VON DER ANZAHL DER EMAILADRESSEN ODER REGISTRIERTER MITGLIEDSKONTEN) oder PRO EMAILADRESSE (UNABHÄNGIG DAVON, OB MEHR ALS EINE PERSON DIE SELBE EMAILADRESSE VERWENDET). Es werden nur Beiträge akzeptiert, die online in Übereinstimmung mit diesen offiziellen Regeln eingehen. Andere Formen der Teilnahme - Fax, Post, E-Mail, Telefon oder andere - werden nicht akzeptiert. Teilnahmeunterlagen/Daten, die manipuliert oder verändert wurden, sind ungültig.

23. PREISE/GEWINNERAUSWAHL/UNGEFÄHRER VERKAUFSWERT:

Digitale In-Game-Belohnungen für das Turnier: teilnehmende Spieler können für ihre Teilnahme oder Platzierung während des Programms digitale Belohnungen im Spiel verdienen. Digitale Belohnungen haben keinen realen Wert und können nicht gegen Bargeld eingelöst werden.

Championship Points: Jeder Spieler erhält Championship Points auf der Grundlage der endgültigen Platzierung seines Teams am Ende eines jeden Turniers wie folgt:

Februar-, März-, April- und Mai-Cup & Finalveranstaltungen (pro Region)			
Platzierung (Finale)	Championship Points	Platzierung (Cup)	Championship Points
1	300	9 - 12	70
2	240	13 - 16	54
3	192	17 - 24	38
4	154	25 - 32	30
5 - 6	123	33 - 48*	24
7 - 8	98	49 - 64*	19
		65 - 96*	15
		97 - 128*	12

* Die Vergabe von Championship Points gilt nicht für die Region OC

Aeos-Cup und Regionalmeisterschaften (pro Region)			
Platzierung	Championship Points	Platzierung	Championship Points
1	500	9 - 12	131
2	400	13 - 16	100
3	320	17 - 24	62
4	256	25 - 32	50
5 - 6	205	33 - 48*	40
7 - 8	164	49 - 64*	31
		65 - 96*	25
		97 - 128*	20

* Die Vergabe von Championship Points gilt nicht für die Region OC

Geldpreise: Die teilnahmeberechtigten Gewinner erhalten einen Geldwert, der in der nachstehenden Tabelle angegeben ist. Alle Preise werden in US Dollar ausgezahlt. Das Preisgeld wird nur an die besten Teams des Aeos-Cups Aeos-Cups, der regionale Finalveranstaltungen and der Weltmeisterschaft vergeben. Die Preise werden

an die einzelnen Teammitglieder ausgezahlt, wie in der Spalte "Individuelle Zuteilung" angegeben. Die Preisaufteilung ist wie folgt:

Aeos-Cup (pro Region)		
Rang	Gesamtzuweisung	Individuelle Zuteilung
1	\$10.000,00	\$2.000,00
2	\$5.000,00	\$1.000,00
3	\$4.000,00	\$800,00
4	\$2.000,00	\$400,00
5	\$1.250,00	\$250,00
5	\$1.250,00	\$250,00
7	\$750,00	\$150,00
7	\$750,00	\$150,00
Total	\$25.000,00	-

Regionale Finalveranstaltung (pro Region)		
Rang	Gesamtzuweisung	Individuelle Zuteilung
1	\$20.000,00	\$4.000,00
2	\$10.000,00	\$2.000,00
3	\$8.000,00	\$1.600,00
4	\$4.000,00	\$800,00
5	\$2.500,00	\$500,00
5	\$2.500,00	\$500,00
7	\$1.500,00	\$300,00
7	\$1.500,00	\$300,00
Total	\$50.000,00	-

Reiseprämien: Die Spieler der Teams, die sich über die Regionalfinale für die Weltmeisterschaft qualifizieren (siehe **Abschnitt 10**), erhalten eine Reiseprämie für die Teilnahme an der Veranstaltung (je nach Region unterschiedlich, wird noch bekannt gegeben). Weitere Turniere, bei denen Reiseprämien vergeben werden, werden zu einem späteren Zeitpunkt bekannt gegeben, die Gesamtzahl von 150 Reiseprämien wird jedoch nicht überschritten. Der ungefähre Verkaufswert ("ARV") jeder Reiseprämie darf fünftausend US-Dollar (\$5.000.00 USD) nicht überschreiten.

Spieler, die zum Erhalt einer Reiseprämie berechtigt sind, erhalten einen Betrag vor Steuern, der auf den Kriterien basiert, die auf der [Pokemon.com-Informationseite zur Reiseprämie unter: https://www.pokemon.com/us/pokemon-news/changes-to-play-pokemon-travel-awards/](https://www.pokemon.com/us/pokemon-news/changes-to-play-pokemon-travel-awards/) aufgeführt sind. Jeder teilnahmeberechtigte Spieler, der seine Teilnahmeabsicht nicht wie in **Abschnitt 5** beschrieben bestätigt, kann die Reiseprämie nach dem Ermessen der Verwaltung verfallen lassen.

Weltmeisterschaft		
Rang	Gesamtzuweisung	Individuelle Zuteilung
1	\$100.000,00	\$20.000,00
2	\$75.000,00	\$15.000,00
3	\$65.000,00	\$13.000,00
4	\$60.000,00	\$12.000,00
5	\$45.000,00	\$9.000,00
5	\$45.000,00	\$9.000,00
7	\$25.000,00	\$5.000,00
7	\$25.000,00	\$5.000,00
9	\$10.000,00	\$2.000,00
9	\$10.000,00	\$2.000,00
9	\$10.000,00	\$2.000,00
9	\$10.000,00	\$2.000,00
13	\$5.000,00	\$1.000,00
13	\$5.000,00	\$1.000,00
13	\$5.000,00	\$1.000,00
13	\$5.000,00	\$1.000,00
Total	\$500.000,00	

Die Gesamtsumme aller zu vergebenden Preise beträgt maximal eine Million vierhundertfünfzigtausend US-Dollar (\$1.450.000,00 USD).

HONORAR FÜR ERSATZSPIELER BEI PRÄSENZVERANSTALTUNGEN:

Ersatzspieler, die an einem Präsenztournament teilnehmen, können unter den folgenden Umständen berechtigt sein, eine Auftrittsgeld oder ein Preisgeld von TPCi zu erhalten:

- Wenn ein Ersatzspieler an einer Präsenzveranstaltung teilnimmt und nicht zum Starter wird, erhält der Ersatzspieler eine Teilnahmegebühr, die sich nach der Veranstaltung richtet:
 - 2023 Europäische Internationale Meisterschaft: Fünfundsiebzig U.S. Dollar (\$75,00).
 - 2023 Nordamerikanische Internationale Meisterschaft: Einhundertfünfzig US-Dollar (\$150,00).
 - 2023 Pokémon-Weltmeisterschaft: Fünfhundert US Dollar (\$500,00).

- Wenn ein Ersatzspieler an einer Präsenzveranstaltung teilnimmt, zum Starter wird und mindestens ein Spiel während der Präsenzveranstaltung spielt, aber nicht an allen Spielen teilnimmt, für die sein Team angesetzt war, erhält der Ersatzspieler eine Teilnahmegebühr, die sich nach der Veranstaltung richtet:
 - 2023 Europäische Internationale Meisterschaft: Einhundertfünfzig US Dollar (\$150,00).
 - 2023 Nordamerikanische Internationale Meisterschaft: Dreihundert US Dollar (\$300,00).
 - 2023 Pokémon-Weltmeisterschaft: Eintausend US-Dollar (\$1000,00).
 - In diesem Szenario hat jedes Mitglied der aktiven Mannschaftsaufstellung mindestens ein Spiel gespielt.
 - In diesem Szenario erhält der Spieler der Hauptmannschaft, der kein Starter mehr ist, die volle individuelle Zuteilung des Preisgeldes, basierend auf der Platzierung des Teams.
- Nimmt ein Ersatzspieler an einer Präsenzveranstaltung teil, wird er zum Starter und spielt alle Spiele, für die sein Team angesetzt war, erhält der Ersatzspieler die volle individuelle Zuteilung des Preisgeldes auf der Grundlage der Platzierung des Teams.
 - Der Spieler der Hauptmannschaft, der aus der Mannschaftsaufstellung gestrichen wurde, ist nicht berechtigt, die individuelle Zuteilung des Preisgeldes zu erhalten.
 - Weder der aus der Mannschaftsaufstellung gestrichene Spieler der Hauptmannschaft (ehemals Starter) noch der Ersatzspieler sind zum Erhalt einer Antrittsprämie teilnahmeberechtigt.

Preiseinschränkungen: Beschränkung auf einen (1) Preis pro Person und Veranstaltung. Alle anfallenden Bundes-, Landes- und Kommunalsteuern sowie alle Gebühren und Ausgaben im Zusammenhang mit der Annahme und Verwendung des Preises, die hier nicht ausdrücklich aufgeführt sind, liegen in der alleinigen Verantwortung des Gewinners. Der Preis kann nicht ersetzt, abgetreten oder übertragen werden; die Verwaltung behält sich jedoch das Recht vor, den Preis nach eigenem Ermessen durch einen Preis von vergleichbarem oder höherem Wert zu ersetzen. Die Verwaltung ersetzt keine verlorenen oder gestohlenen Preise oder Bestandteile eines Preises. Der Preis kann nicht in Verbindung mit einer anderen Werbeaktion oder einem anderen Angebot verwendet werden. Im Rahmen des Turniers kann nur die in diesen offiziellen Regeln angegebene Anzahl von Preisen gewonnen werden.

Außer in Fällen, in denen dies gesetzlich verboten ist, muss jeder potenzielle Gewinner innerhalb von zehn (10) Tagen nach Versand der Benachrichtigung eine eidesstattliche Erklärung über die Teilnahmeberechtigung, Haftung und Freistellung für Publicity (die "**eidesstattliche Erklärung**") ausfüllen und zurücksenden (bzw. von seinen Eltern/Erziehungsberechtigten ausfüllen lassen, wenn der potenzielle Gewinner an seinem Wohnort minderjährig ist), um seinen Preis in Anspruch nehmen zu können. Wenn nach dem ersten Versuch, den potenziellen Gewinner zu kontaktieren, oder wenn der potenzielle Gewinner es versäumt, die eidesstattliche Erklärung innerhalb der vorgeschriebenen Frist zu unterzeichnen und zurückzusenden, oder wenn ein potenzieller Gewinner aus irgendeinem Grund disqualifiziert wird, wird davon ausgegangen, dass der potenzielle Gewinner den Preis verwirkt hat, und die Verwaltung entscheidet nach eigenem Ermessen über die Verwendung des Preises (z. B. kann sie den Preis nach eigenem Ermessen an eine andere Einrichtung spenden).

24. FEHLER BEI DER ANMELDUNG/KEINE RÜCKGABE VON ANMELDUNGEN: Die Verwaltung ist nicht verantwortlich für verlorene, verspätete, unvollständige, beschädigte, gestohlene, ungültige, unverständliche oder fehlgeleitete Anmeldungen, die disqualifiziert werden. Die Verwaltung ist nicht verantwortlich für die Nichtverfügbarkeit oder Unterbrechung von Diensten oder Geräten, die in Verbindung mit dem Turnier verwendet werden, einschließlich, aber nicht beschränkt auf (1) Unterbrechungen von Netzwerken, Servern, Internet, Websites, Telefonen, Satelliten, Computern oder anderen Verbindungen (2) Ausfälle von Telefonen, Satelliten, Hardware, Software oder anderer Geräte, (3) verzerrte, fehlgeleitete oder gestörte Übertragungen oder Staus, oder (4) andere Fehler jeglicher Art, ob menschlich, technisch, mechanisch oder elektronisch, oder (5) die falsche oder ungenaue Erfassung von Teilnahme- oder anderen Informationen oder das Versäumnis, solche Informationen zu erfassen.

Die eingereichten Einsendungen und Anmeldungen gehen in das alleinige Eigentum der Verwaltung über und werden nicht anerkannt oder zurückgeschickt. Potenzielle Gewinner können aufgefordert werden, sich auszuweisen. Die Verwaltung kann verlangen, dass der potenzielle Gewinner nachweist, dass er/sie der/die

autorisierte Kontoinhaber/in der E-Mail-Adresse und/oder des Passworts ist, die/das mit dem Gewinnerbeitrag verbunden ist.

25. POTENZIELLE GEWINNER: ALLE POTENZIELLEN GEWINNER WERDEN VON DER VERWALTUNG ÜBERPRÜFT, DEREN ENTSCHEIDUNGEN ENDGÜLTIG SIND. DIE VERWALTUNG ENTSCHEIDET ALLEIN ÜBER JEDE FORM DER ÜBERPRÜFUNG. EIN SPIELER IST ERST DANN EIN GEWINNER EINES PREISES, WENN DIE TEILNAHMEBERECHTIGUNG DES SPIELERS ÜBERPRÜFT WURDE UND DER SPIELER ÜBER DEN ABSCHLUSS DER ÜBERPRÜFUNG BENACHRICHTIGT WURDE. DIE VERWALTUNG AKZEPTIERT KEINE BILDSCHIRMFOTOS, EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNGEN ODER ANDERE BEWEISE FÜR DEN GEWINN ANSTELLE DES VERIFIZIERUNGSPROZESSES. JEDE ANMELDUNG, DIE ERFOLGT, NACHDEM DAS SYSTEM AUS IRGEND EINEM GRUND VERSAGT HAT, KANN ALS FEHLERHAFTE ANMELDUNG BETRACHTET WERDEN UND IST UNGÜLTIG.

Die potenziellen Gewinner werden innerhalb von fünfzehn (15) Werktagen nach Ende des Wettbewerbszeitraums per E-Mail (oder per Nachtpost) an die auf dem Anmeldeformular angegebene Adresse benachrichtigt.

Ein potenzieller Gewinner wird disqualifiziert, wenn (i) er diese offiziellen Regeln nicht einhält (oder aus anderen Gründen als nicht teilnahmeberechtigt eingestuft wird), (ii) er nicht innerhalb von zehn (10) Tagen nach Übermittlung (oder Erhalt, falls per Post verschickt) der Gewinnbenachrichtigung antwortet, oder wenn die per E-Mail verschickte Gewinnbenachrichtigung nach drei (3) Versuchen als unzustellbar zurückgeschickt wird, oder (iii) der Gewinn aus irgendeinem Grund unzustellbar ist. Wenn die Verwaltung einen potenziellen Gewinner benachrichtigt oder versucht, ihm einen Preis zuzustellen oder anderweitig versucht, ihn zu kontaktieren, und dieser potenzielle Gewinner anschließend disqualifiziert wird, entscheidet die Verwaltung nach eigenem Ermessen über die Verwendung des Preises (z. B. kann sie den Preis nach eigenem Ermessen an eine andere Einrichtung spenden).

Der Gewinn eines Preises hängt von der Erfüllung aller hierin festgelegten Anforderungen ab. Die Gewinner sind allein verantwortlich für alle Ausgaben (z. B. Mahlzeiten und Trinkgelder) im Zusammenhang mit der Teilnahme am Turnier (einschließlich der Annahme eines Preises), die hier nicht aufgeführt sind

26. ZUSÄTZLICHE BEDINGUNGEN: Mit der Teilnahme erklärt der Teilnehmer sein uneingeschränktes und bedingungsloses Einverständnis mit diesen offiziellen Regeln und den Entscheidungen der Verwaltung, deren Entscheidungen in allen Angelegenheiten im Zusammenhang mit dem Turnier endgültig und bindend sind.

Die Verwaltung behält sich das Recht vor, eine Hintergrundüberprüfung aller Unterlagen eines potenziellen Gewinners/Reisebegleiters vorzunehmen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf zivil- und strafrechtliche Gerichtsakten und Polizeiberichte, und die potenziellen Gewinner und ihre Reisebegleiter erklären sich damit einverstanden, sich solchen Hintergrundüberprüfungen zu unterziehen. Soweit dies gesetzlich erforderlich ist, muss der Gewinner/Reisebegleiter diese Hintergrundüberprüfung genehmigen. Die Verwaltung kann auch alle notwendigen Schritte unternehmen, um alle Informationen zu bestätigen, die der Gewinner/Reisebegleiter der Verwaltung in seinem/ihrer Interview gegeben hat. In dieser Hinsicht ist der Gewinner/Reisebegleiter verpflichtet, die notwendigen Kontakte und Informationen zur Verfügung zu stellen, damit die Verwaltung eine solche Untersuchung durchführen kann. Die Verwaltung behält sich das Recht vor (nach eigenem Ermessen), einen Gewinner/Reisebegleiter aufgrund der Hintergrundprüfung zu disqualifizieren und einen Ersatzspieler auszuwählen.

VORSICHT: JEDE PERSON, DIE VORSÄTZLICH VERSUCHT, DEN RECHTMÄSSIGEN ABLAUF DIESES TURNIERS ZU UNTERGRABEN ODER EINE WEBSITE ZU VERÄNDERN ODER ZU BEEINTRÄCHTIGEN, KANN MIT ZIVIL- UND/ODER STRAFRECHTLICHEN STRAFEN UND BUSSGELDERN BELEGT WERDEN; DIE VERWALTUNG BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, VON EINER SOLCHEN PERSON SCHADENERSATZ ZU VERLANGEN, SOWEIT DIES GESETZLICH ZULÄSSIG IST.

27. FREISTELLUNG UND SCHADLOSHALTUNG: Soweit gesetzlich zulässig, erklären sich die Teilnehmer durch die Teilnahme an diesem Turnier und/oder den Erhalt eines Preises damit einverstanden, die Verwaltung und jedes ihrer jeweiligen verbundenen Unternehmen sowie alle ihre jeweiligen leitenden Angestellten, Direktoren, Mitarbeiter und Vertreter (zusammen, die "freigestellten Parteien") von jeglicher Haftung, Verletzung, Tod,

Verlust oder Schaden des Teilnehmers oder einer anderen natürlichen oder juristischen Person, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Schäden an persönlichem oder materiellem Eigentum, die ganz oder teilweise, direkt oder indirekt, durch die Teilnahme an diesem Turnier (oder damit verbundenen Aktivitäten) oder die Annahme, den Besitz oder die Verwendung/den Missbrauch eines Preises verursacht wurden, freizustellen und schadlos zu halten. Zur Vermeidung von Zweifeln soll nichts in diesen Regeln die Haftung für Verluste ausschließen oder einschränken, die nach geltendem Recht nicht rechtmäßig ausgeschlossen oder eingeschränkt werden können, einschließlich der Haftung für Tod oder Körperverletzung, die durch die Fahrlässigkeit der Verwaltung oder ihrer Angestellten, Vertreter oder Unterauftragnehmer verursacht wurde.

28. HAFTUNGSBESCHRÄNKUNGEN: DIE FREIGESTELLTEN PARTEIEN ÜBERNEHMEN IM GRÖSSTMÖGLICHEN NACH GELTENDEM RECHT ZULÄSSIGEN UMFANG KEINERLEI HAFTUNG FÜR UNRICHTIGE ODER UNGENAUE INFORMATIONEN, UNABHÄNGIG DAVON, OB DIESE DURCH FEHLER DER SPIELER ODER DURCH MIT DEM TURNIER VERBUNDENE GERÄTE, HARDWARE, SOFTWARE ODER PROGRAMMIERUNG VERURSACHT WURDEN, SOWIE FÜR VERLETZUNGEN, VERLUSTE ODER SCHÄDEN JEGLICHER ART AN PERSONEN, UND WERDEN VON IHNEN SCHADLOS GEHALTEN, EINSCHLIESSLICH PERSONENSCHÄDEN ODER TOD, ODER SACHSCHÄDEN, DIE SICH GANZ ODER TEILWEISE, DIREKT ODER INDIREKT, AUS DER ANNAHME, DEM BESITZ, DEM MISSBRAUCH ODER DER VERWENDUNG EINES PREISES, DER ANMELDUNG ODER DER TEILNAHME AN DIESEM TURNIER ODER AN EINER MIT DEM TURNIER VERBUNDENEN AKTIVITÄT ERGEBEN, ODER ANSPRÜCHE AUFGRUND VON RECHTEN DER ÖFFENTLICHKEIT, VERLEUMDUNG ODER VERLETZUNG DER PRIVATSPHÄRE ODER DER LIEFERUNG VON WAREN. DIE FREIGESTELLTEN PARTEIEN SIND NICHT DAFÜR VERANTWORTLICH, WENN DAS TURNIER AUFGRUND VON ABSAGEN, VERSPÄTUNGEN ODER UNTERBRECHUNGEN DURCH HÖHERE GEWALT, KRIEGSHANDLUNGEN, NATURKATASTROPHEN, DROHENDE ODER TATSÄCHLICHE KRISEN IM BEREICH DER ÖFFENTLICHEN GESUNDHEIT (EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF EPIDEMIEEN UND PANDEMIEEN UND DAMIT ZUSAMMENHÄNGENDE STILLLEGUNGEN ODER AUSSTÄNDE), DES WETTERS ODER DES TERRORISMUS NICHT WIE GEPLANT DURCHGEFÜHRT WERDEN KANN ODER WENN EIN PREIS NICHT VERGEBEN WERDEN KANN. DIE FREIGESTELLTEN PARTEIEN SIND, SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, NICHT VERANTWORTLICH FÜR DIE NICHTVERFÜGBARKEIT ODER UNTERBRECHUNG VON DIENSTLEISTUNGEN ODER AUSTRÜSTUNGEN, DIE IN VERBINDUNG MIT DEM TURNIER VERWENDET WERDEN, EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF (1) UNTERBRECHUNGEN VON NETZWERKEN, SERVERN, INTERNET, WEBSITE, TELEFON-, SATELLITEN-, COMPUTER- ODER ANDEREN VERBINDUNGEN (2) AUSFÄLLE VON TELEFONEN, SATELLITEN, HARDWARE, SOFTWARE ODER ANDERER GERÄTE, (3) VERZERTE, FEHLGELEITETE ODER GESTÖRTE ÜBERTRAGUNGEN ODER VERKEHRSSTAUS ODER (4) ANDERE FEHLER JEGLICHER ART, OB MENSCHLICH, TECHNISCH, MECHANISCH ODER ELEKTRONISCH, ODER (5) DIE FEHLERHAFT ODER UNGENAUE ERFASSUNG VON TEILNEHMER- ODER ANDEREN INFORMATIONEN ODER DAS VERSAGEN DER ERFASSUNG SOLCHER INFORMATIONEN. MIT DER TEILNAHME AN DIESEM TURNIER ERKLÄREN SIE SICH IM GRÖSSTMÖGLICHEN GESETZLICH ZULÄSSIGEN UMFANG DAMIT EINVERSTANDEN, DASS DIE FREIGESTELLTEN PARTEIEN KEINE VERANTWORTUNG ODER HAFTUNG FÜR VERLETZUNGEN, SCHÄDEN ODER VERLUSTE JEGLICHER ART ÜBERNEHMEN, EINSCHLIESSLICH DIREKTER, INDIREKTER, ZUFÄLLIGER SCHÄDEN, FOLGESCHÄDEN ODER SCHÄDEN MIT STRAFCHARAKTER AN PERSONEN, EINSCHLIESSLICH TODESFÄLLEN, ODER EIGENTUM, DIE SICH AUS DEM ZUGANG ZU UND DER NUTZUNG EINER MIT DIESEM TURNIER VERBUNDENEN WEBSITE ODER SOFTWAREPLATTFORM ODER DEM HERUNTERLADEN UND/ODER AUSDRUCKEN VON MATERIALIEN ERGEBEN, DIE VON EINER SOLCHEN WEBSITE ODER SOFTWAREPLATTFORM HERUNTERGELADEN WURDEN. UM ZWEIFEL AUSZUSCHLIESSEN, SCHLIESST NICHTS IN DIESEN REGELN DIE HAFTUNG FÜR VERLUSTE AUS, DIE NACH GELTENDEM RECHT NICHT AUSGESCHLOSSEN ODER BESCHRÄNKT WERDEN KÖNNEN, EINSCHLIESSLICH DER HAFTUNG FÜR TOD ODER KÖRPERVERLETZUNG, DIE DURCH FAHRLÄSSIGKEIT DER VERWALTUNG ODER IHRER ANGESTELLTEN, VERTRETER ODER UNTERAUFTRAGNEHMER VERURSACHT WURDE..

OHNE EINSCHRÄNKUNG DES VORSTEHENDEN, IM MAXIMAL GESETZLICH ZULÄSSIGEN UMFANG, WERDEN ALLE DINGE IN BEZUG AUF DIESES TURNIER, EINSCHLIESSLICH ALLER MIT DIESEM TURNIER VERBUNDENEN WEBSEITEN ODER SOFTWAREPLATTFORMEN UND ALLER PREISE, OHNE JEGLICHE AUSDRÜCKLICHE ODER STILLSCHWEIGENDE GARANTIE IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND BEREITGESTELLT, EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF DIE STILLSCHWEIGENDE GEWÄHRLEISTUNG DER MARKTGÄNGIGKEIT, DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK ODER DER NICHTVERLETZUNG VON RECHTEN. IN EINIGEN GERICHTSBARKEITEN IST DIE BESCHRÄNKUNG ODER DER AUSSCHLUSS DER HAFTUNG FÜR ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN ODER DER AUSSCHLUSS STILLSCHWEIGENDER GARANTIEEN MÖGLICHERWEISE NICHT ZULÄSSIG, SO DASS EINIGE DER OBEN GENANNTEN

BESCHRÄNKUNGEN ODER AUSSCHLÜSSE MÖGLICHERWEISE NICHT GELTEN. ÜBERPRÜFEN SIE DIE ÖRTLICHEN GESETZE AUF MÖGLICHE EINSCHRÄNKUNGEN ODER BESCHRÄNKUNGEN DIESER BESCHRÄNKUNGEN ODER AUSSCHLÜSSE.

29. RECHTSSTREITIGKEITEN/RECHTSWAHL: Diese offiziellen Regeln unterliegen den Gesetzen des US-Bundesstaates Washington und werden in Übereinstimmung mit diesen ausgelegt, wobei die Bestimmungen zum Kollisionsrecht ausgeschlossen sind, die auf Verträge angewendet werden, die von in Washington ansässigen Personen abgeschlossen und ausschließlich im US-Bundesstaat Washington erfüllt werden, und Sie unterwerfen sich der persönlichen Gerichtsbarkeit in Washington. Sie erklären sich unwiderruflich damit einverstanden, dass die Staats- und Bundesgerichte im US-Bundesstaat Washington die ausschließliche Zuständigkeit für alle Streitigkeiten haben, die sich aus oder in Verbindung mit diesen offiziellen Regeln ergeben, und zwar in Bezug auf alle Ansprüche, die Sie gegen uns geltend machen, und die nicht ausschließliche Zuständigkeit für alle Ansprüche, die wir gegen Sie geltend machen. Sie erklären sich damit einverstanden, die Zustellung von Gerichtsverfahren per Post in dem Staat oder Land zu akzeptieren, in dem sich Ihr Wohnsitz befindet, wie Sie uns gegenüber angegeben haben. DIE PARTEIEN VERZICHTEN HIERMIT AUF EIN SCHWURGERICHTSVERFAHREN.

30. DATENSCHUTZ: Persönlich identifizierbare Informationen, die von Spielern im Rahmen dieses Turniers übermittelt werden, werden für die Verwaltung des Turniers, die Auswahl der Preisgewinner und die Auszahlung der Preise verwendet und gemäß den Datenschutzrichtlinien von TPCi, die auf der Website <https://www.pokemon.com/us/privacy-notice/>, einsehbar sind, den Online-Datenschutzrichtlinien von Discord, die auf der Website <https://discord.com/privacy>, veröffentlicht sind, den Datenschutzrichtlinien von Esports Engine, die auf <https://assets.esportsengine.co/docs/privacy.pdf> veröffentlicht sind, und den Online-Datenschutzrichtlinien von Battlefy, die auf der Website <https://battlefy.com/policies/privacy-policy> veröffentlicht sind, behandelt.

31. GEWINNERLISTEN: Die Liste der Gewinner des Turniers kann auf Pokemon.com eingesehen werden. Die Gewinnerliste wird nach Abschluss der Gewinnermittlung zur Verfügung stehen.

32. COPYRIGHT: © 2023 Pokémon. © 1995 – 2022 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©2023 Tencent. TM, ® Nintendo. Alle Rechte vorbehalten.

33. REGIONALE ZONEN:

Brasilien:

Brasilien

Europa:

Österreich, Belgien, Tschechische Republik, Dänemark, Finnland, Frankreich, Deutschland, Guernsey, Isle of Man, Irland, Italien, Jersey, Luxemburg, Malta, Niederlande, Norwegen, Polen, Portugal, Spanien, Schweden, Schweiz, Vereinigtes Königreich

Lateinamerika - Norden:

Kolumbien, Dominikanische Republik, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Mexiko, Nicaragua

Lateinamerika - Süden:

Argentinien, Bolivien, Chile, Paraguay, Peru, Uruguay

Nordamerika:

Kanada, Vereinigte Staaten von Amerika (einschließlich Puerto Rico)

Ozeanien:

Australien, Neuseeland