

POKÉMON UNITE CHAMPIONSHIP SERIES OFFIZIELLE REGELN

FÜR DIE TEILNAHME ALS MINDERJÄHRIGER AN DEINEM WOHNORT BENÖTIGST DU DIE ZUSTIMMUNG DEINER ELTERN ODER DEINES ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN. DIE ERFASSUNG UND NUTZUNG PERSONENBEZOGENER DATEN GESCHIEHT IN ÜBEREINSTIMMUNG MIT DEN DATENSCHUTZRICHTLINIEN DER VERWALTUNG, WIE SIE IM ABSCHNITT DATENSCHUTZ DIESER OFFIZIELLEN REGELN DARGELEGT SIND.

DURCH DIE ANMELDUNG FÜR EIN TURNIER ÜBER START.GG WERDEN DIESE OFFIZIELLEN REGELN AKZEPTIERT. HIERMIT BESTÄTIGST DU ("TEILNEHMER" ODER "DU"), DASS DIESE OFFIZIELLEN REGELN (DIE "OFFIZIELLEN REGELN") UND DIE BESCHLÜSSE DER ADMINISTRATION, WELCHE IN ALLEN BELANGEN DES TURNIERS RECHTSKRÄFTIG UND BINDEND SIND, VON DIR ANERKANNT WERDEN. DIESE OFFIZIELLEN REGELN FUNGIEREN ALS DAS PRIMÄRE REGELWERK FÜR ALLE BEREICHE DER POK ÉMON UNITE CHAMPIONSHIP SERIES-SAISON 2025 (DAS "PROGRAMM") UND BEZIEHEN SICH AUF SÄMTLICHE SPIELERINNEN UND SPIELER, MANNschaften ODER ANDERE ZUGEHÖRIGE ORGANISATIONEN ODER PERSONEN, DIE AN EINEM BEREICH DES PROGRAMMS TEILNEHMEN (JEDER EIN "TEILNEHMER" UND GEMEINSAM DIE "TEILNEHMER").

1. TEILNAHMEBERECHTIGUNG: Pokémon UNITE steht zum kostenlosen Download zur Verfügung. Alle Spieler müssen der EULA von UNITE zustimmen. Die Pokémon UNITE Championship Series ("**Turnier**") richtet sich an Spieler, die zum offiziellen Startdatum eines Turniers im Zuge des Programms ein Mindestalter von 16 Jahren und entsprechend der jeweiligen Rechtsprechung das Mindestalter erreicht haben* und die folgenden Kriterien erfüllen:

- Zum Zeitpunkt der Anmeldung und während der gesamten Dauer des Programms über ein gültiges Start.gg-Konto verfügen;
- Für Online-Events müssen Sie in einer unterstützten Region wohnen in einer Region, die von den Play! Pokémon Regional Zones Brasilien (BR), Europa (EU), Lateinamerika - Nord (LA-N), Lateinamerika - Süd (LA-S), Nordamerika (NA) und Ozeanien (OC) unterstützt wird. Für eine vollständige Liste der teilnahmeberechtigten Gebiete/Regionen, siehe **Abschnitt 33**; und,
- Für 32 Präsenzveranstaltungen müssen Sie in einem berechtigten Gebiet/einer berechtigten Region wohnen. Eine vollständige Liste der berechtigten Gebiete/Regionen finden Sie in **Abschnitt 33**; und,
- Spieler in BR, EU, LA-N, LA-S, NA und OC - müssen eine gültige Spieler-ID über einen Play! Pokémon-Account verfügen, der zum Zeitpunkt der Teilnahme und während des gesamten Programms gültig ist ("**Account**");

*In den nachfolgenden Regionalgebieten muss das Mindestalter für die Teilnahme am Turnier erreicht sein:

- Brasilien: Mindestalter von 18 Jahren.

**In den nachstehenden Regionalgebieten werden die zusätzlicher Wettbewerbe gesondert ausgeschrieben:

- Asien-Pazifik - Ost (AP-E)
- Asien-Pazifik - West (AP-W)
- Indien (IN)
- Japan (JP)
- Korea (KR)

Gegebenenfalls ist es erforderlich, dass du, wenn du an deinem Wohnort minderjährig bist, durch einen Elternteil oder Erziehungsberechtigten vertreten wirst, der den offiziellen Regeln zustimmt und die Erlaubnis deines Elternteils oder Erziehungsberechtigten zur Teilnahme vorweist. Ist ein Minderjähriger als potenzieller Gewinner ausgewählt worden, sind alle Dokumente von einem Erziehungsberechtigten zu unterzeichnen und alle in den offiziellen Teilnahmebedingungen festgelegten Verpflichtungen und Zusagen einzuhalten, und zwar

sowohl in der eigenen Person als auch in der des Minderjährigen. Nach Ermessen der Verwaltung kann der Preis auf den Namen oder die Person des Erziehungsberechtigten übertragen werden.

Mitarbeiter, Vertragspartner, leitende Angestellte und Direktoren von The Pokémon Company International ("TPCi"), Microsoft Corporation und Esports Engine, zusammengefasst "**Administration**", oder deren jeweiliger Muttergesellschaft, Tochtergesellschaften, verbundenen Unternehmen, Vertretern, Beratern, Vertragspartnern, Rechtsberatern, Werbe-, PR- und Marketingagenturen, Werbe-, Public Relations-, Fulfillment- und Marketing-Agenturen, Website-Anbieter und Webmaster (zusammen "**Turnierveranstalter**") sowie ihre unmittelbaren Familienangehörigen (Ehegatten, Eltern, Geschwister und Kinder, unabhängig von ihrem Wohnort) und die im selben Haushalt lebenden Personen sind von der Teilnahme an dem Turnier ausgeschlossen.

Anträge auf Befreiung von dieser Regel sind vor Beginn des Wettbewerbs zu stellen. Die Administration hat die Möglichkeit, nach eigenem Ermessen Ausnahmen von diesem Kriterium zu gewähren.

Die Verwaltung hat jederzeit das Recht, die Teilnahmeberechtigung der Spieler/innen nach eigenem Ermessen zu überprüfen.

2. ADMINISTRATION: The Pokémon Company International, Inc ("TPCi") und alle anderen Organisationen, denen TPCi administrative Zuständigkeiten und Befugnisse überträgt, inklusive Esports Engine ("EE") und Start.gg, nach Festlegung und dem Ermessen von TPCi. Die Verwaltung ist berechtigt, diese offiziellen Regeln ohne vorherige Ankündigung zu jeder Zeit und aus beliebigen Gründen zu ändern, zu aktualisieren und abzuändern.

3. TEILNAHMEBEDINGUNGEN: Die Administration behält sich das Recht vor, nach alleinigem Gutdünken das Turnier zu verändern, abzusagen, zu beenden und/oder zu verschieben und jegliche Teilnehmer zu disqualifizieren, die den Anmeldevorgang behindern, gegen diese offiziellen Regeln verstoßen oder sich auf störende oder unsportliche Weise verhalten. Ungeachtet der obigen Ausführungen kann die Verwaltung einen Teilnehmer ausschließen, der nach Einschätzung der Verwaltung eine Disqualifikation bekommen hat, dessen Teilnahmeberechtigung fragwürdig ist oder der aus anderen Gründen nicht teilnahmeberechtigt ist. Außerdem kann die Verwaltung das Turnier modifizieren, absagen, beenden und/oder unterbrechen, wenn nach Auffassung der Verwaltung ein Vorfall eintritt, der die Organisation, die Sicherheit, die Integrität, die Fairness oder das Spiel (wie vorgesehen) des Turniers korrumpiert oder gefährdet. Wird das Turnier vor Ablauf des festgelegten Enddatums der Turnierperiode beendet, hat die Verwaltung nach eigenem Ermessen das Recht, Gewinne einzubehalten.

4. WIE WIRD GESPIELT: Pokémon UNITE ist ein Strategiespiel für Teamkämpfe 5 gegen 5. Bei einer **Mannschaft** geht es um einen Hauptkader, bestehend aus einer Gruppe von mindestens 5 Spielern, die im Rahmen des Wettbewerbs miteinander spielen ("**Team**"). Wer am Ende einer Begegnung über die meisten Aeos-Punkte auf dem Konto verfügt, gilt als Sieger.

- Die Aeos-Punkte können durch den Sieg über ein neutrales oder gegnerisches Pokémon eines Teams im Kampf erlangt werden.
 - Ein außer Gefecht gesetztes Pokémon setzt Aeos-Energie frei und ist für eine bestimmte Zeit, die mit dem Level erhöht wird, außerstande zu kämpfen.
 - Willst du Punkte sammeln, brauchst du die gewonnene Energie von Aeos, um sie in der gegnerischen Torzone abzulegen.
- Sind beide Teams am Ende eines Spiels punktgleich, wird das Team, welches den Punktestand zuerst erreicht hat, automatisch zum Sieger erkoren.

Die Spielpaarungen und Ergebnisse des Turniers werden bei Start.gg erfasst und die Verwaltung nutzt [Discord](#) für die Turnierkommunikation.

Die Wettkampfseite der Pokémon UNITE Championship Series findest du hier: start.gg/pokemonunite

5. FORMAT & STRUKTUR: Während des gesamten Programms werden die folgenden Turnierformate und Wettbewerbsstrukturen angewendet:

Turnierformate: Die Turniere des Programms können jederzeit abgeändert werden. Sie werden vor der Anmeldung zum jeweiligen Turnier bekannt gegeben. Eines oder mehrere der unten aufgeführten Formate können bei einer Veranstaltung verwendet werden. Die gewonnenen und verlorenen Spiele eines Teams werden als "**Match Record**" bezeichnet.

- **Single Elimination Bracket („SE“):** Bei jedem Match handelt es sich um eine Best-of-3-Spielerie, bei der das Gewinnerteam in die nächste Runde des Brackets aufsteigt. Verliert ein Team ein Match im Bracket, scheidet das Team aus dem Turnier aus. Dieser Teil des Turniers wird bis zum Abschluss fortgesetzt, wobei eine bestimmte Anzahl an Teams übrig bleibt, wie in den Wettbewerbsstrukturen unten definiert.
- **Double Elimination Bracket ("DE"):** Alle Spiele werden als Best-of-3-Serie entschieden. Das Gewinnerteam zieht dann in die nächste Runde im Winner's Bracket ein, das unterlegene Team landet im Loser's Bracket. Verliert ein Team im Loser's Bracket ein Spiel, so scheidet es aus dem Turnier aus. Diese Phase des Turniers dauert so lange, bis eine festgelegte Anzahl an Teams zurückbleibt, die in der Wettbewerbsstruktur weiter unten dargelegt wird.

Round Robin ("SRR"): Die Mannschaften werden in Gruppen unterteilt, wobei jede Mannschaft 1 Spiel gegen die anderen Mannschaften in ihrer Gruppe mindestens einmal austrägt. Sofern die Spielleitung nichts anderes bestimmt, werden alle Spiele in einer Best-of-3 Serie bestritten. Die endgültige Platzierung in der Gruppe wird anhand der Spielaufzeichnung und wie folgt bestimmt:

- **Erster Tiebreaker:** Uspätkommen - Teams, die verspätet zum Turnier erscheinen, werden im Ranking niedriger platziert als Teams, die fristgerecht eingetroffen sind.
 - **Zweiter Tiebreaker:** Weisen zwei oder mehr Teams die gleichen Match-Rekord auf ("**Gleichgestellte Teams**"), entscheidet das Gewinnverhältnis der Matches (gewonnene Matches im Vergleich zu gleichgestellten Teams / gespielte Matches im Vergleich zu gleichgestellten Teams) über die Platzierung.
 - **Dritter Tiebreaker** Sind zwei oder mehr Teams mit der gleichen Anzahl an gewonnenen Spielen punktgleich, richtet sich die Platzierung nach der Anzahl der gewonnenen Spiele (Gewonnene Spiele/Gespielte Spiele).
 - **Vierter Tiebreaker:** Wenn ein Unentschieden, das nicht über den Aufstieg in die nächste Runde entscheidet, durch die oben genannten Techniken nicht aufgehoben werden kann, erfolgt der Ausgleich durch den ursprünglichen Startplatz des Teams. Die höchste Startnummer ist die 1.
 - **Fünfte Tiebreaker:** Kann ein Unentschieden, das über das Aufsteigen in die nächste Runde entscheidet, nicht mit den oben genannten Maßnahmen aufgelöst werden, wird für die gleichplatzierten Teams ein Best-of-1-Round Robin-Tiebreak angesetzt.
 - **Sechster Tiebreaker:** Die höchste Zahl entscheidet über das Weiterkommen.
- **Swiss:** Bei jeder Runde werden die Teams so lange auf andere Teams mit demselben oder einem ähnlichen Spielrekord treffen, bis lediglich ein Team ungeschlagen bleibt. Im Anschluss an die finale Runde von Swiss ergibt sich die Rangliste aus dem Match Record. In Fällen, in denen Teams einen identischen Match Record vorweisen können, wird der endgültige Rang eines jeden Teams durch Tiebreaker ermittelt. Nach der Aufstellung aller Teams auf Grundlage ihrer Spielbilanz erfolgt ein Tiebreaker in der angegebenen Reihenfolge:
 - **Erster Tiebreaker:** Unpünktlichkeit - Teams, die erst mit Verspätung zum Turnier erschienen sind, werden im Ranking schlechter bewertet als Teams, die pünktlich erschienen sind.
 - **Zweiter Tiebreaker:** Prozentsatz der gegnerischen Siege ("**Op Win %**") - Teams, die weiterhin punktgleich liegen, werden entsprechend ihrem Prozentsatz an gegnerischen Siegen eingestuft, vom höchsten zum niedrigsten.

- **Dritter Tiebreaker:** Prozentsatz der gegnerischen Siege ("Op Op Win %") - Teams, die noch gleichauf liegen, rangieren jetzt in der Reihenfolge ihrer Op Op Win %, von den höchsten zu den niedrigsten. Der Op Op Win % einer Mannschaft errechnet sich aus dem Durchschnitt der Op Win % aller Gegner dieser Mannschaft.
- **Letzter Tiebreaker:** Kopf-an-Kopf-Rennen - Wenn exakt zwei Mannschaften in der Gesamtwertung Punktgleichheit haben und sie während des Turniers gegeneinander gespielt haben, wird der Gewinner dieses Spiels höher eingestuft als der Verlierer.
 - Liegen genau zwei Teams in der Endrangliste gleichauf und spielten diese Teams während des Turniers nicht gegeneinander, dann tragen diese Teams ein Best-of-1-Match aus. Dabei wird der Gewinner des Spiels höher eingestuft als der Verlierer.

Wettbewerbsstrukturen: Die Struktur des Wettbewerbs beruht folgende primären Wettbewerbsformen, die natürlich jederzeit angepasst werden können. Bei bestimmten Turnieren werden mehrere Formate in bestimmten Phasen desselben Ereignis ausgetragen:

ONLINE-EVENTS (NUR BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC)

Play-Ins – Turniere offen für alle teilnahmeberechtigten Teams. Play-Ins haben online zwei Phasen und gehen einer entsprechenden internationalen Meisterschaft voraus (siehe Internationale Meisterschaften unten):

- **Offene Qualifikation:** DE-Klasse, die so lange fortgesetzt wird, bis 8 Teams übrig sind. Maximale Anzahl von Teams pro Regionalzone: 256 (BR, EU, LA-N, LA-S und NA) und 64 (OC).
- **Finale** – Die besten 8 der offenen Qualifikation treten in einer fortgesetzten DE-Klasse an, bis nur noch 1 Team übrig ist.

Monatspokal – Turniere offen für alle teilnahmeberechtigten Teams. Monatspokale haben zwei Phasen:

- **Offene Qualifikation:** DE-Klasse, die so lange fortgesetzt wird, bis 8 Teams übrig sind. Maximale Anzahl von Teams pro Regionalzone: 256 (BR, EU, LA-N, LA-S und NA) und 64 (OC).
- **Finale:** Die besten 8 der offenen Qualifikation treten in einer fortgesetzten DE-Klasse an, bis nur noch 1 Team übrig ist.

Regionalmeisterschaften – Turniere, die allen teilnahmeberechtigten Teams offen stehen. Eine jährliche Veranstaltung, bei der Geldpreise und die Qualifikation für die Weltmeisterschaft vergeben werden. Die Teams mit den meisten Championship Points werden bei diesem Event weiter platziert. Alle Spiele werden im Best-of-3-Modus ausgetragen. Weitere Informationen zu den Regionalmeisterschaften finden Sie in Abschnitt 12.

- **Offene Qualifikation:** DE-Klasse, die fortschreitet, bis nur noch 4 Teams übrig sind. Maximale Anzahl von Teams pro Regionalzone: 256 (BR, EU, LA-N, LA-S und NA) und 64 (OC).
- **Gruppenphase:** Die verbleibenden Top-4-Teams der offenen Qualifikation werden in die Gruppenphase aufgenommen. Darüber hinaus werden die Top-12-Teams nach Championship Point-Rangliste (bei Abschluss der Registrierung für die offene Qualifikation) ebenfalls in die Gruppenphase aufgenommen. Die Gruppenphase folgt einem RR-Format mit 4 Gruppen zu je 4 Teams.
- **Regionales Finale:** Die besten 8 der Gruppenphase werden in einer DE-Klasse antreten, bis nur noch 1 Team übrig ist. Die Halbfinal- und Grand-Final-Matches werden im Best-of-5-Modus ausgetragen. Die besten Teams jedes Turniers. Teams aus allen Regionalzonen erhalten Einladungen zu den Pokémon-Weltmeisterschaften 2025.

PERSÖNLICHE EVENTS (ALLE REGIONEN)

Internationale Meisterschaften oder IC(s) – Turnier offen für alle teilnahmeberechtigten Teams aus allen Regionalzonen. Einige Teams können Einladungen und/oder Qualifikationen in späteren Phasen des Events erhalten, z. B. über

Play-Ins. Teams kämpfen um Geldpreise und die Qualifikation für die Pokémon-Weltmeisterschaft 2025. Alle Matches werden im Best-of-3-Modus ausgetragen.

- **Offene Qualifikationsteams** werden in Gruppen von bis zu 4 Personen eingeteilt. Jede Gruppe spielt, bis die Teams eindeutig platziert sind. Die besten Teams jeder Gruppe kommen in die Bracket-Phase.
- **Bracket-Phase:** Die besten Teams aus der offenen Bracket. Qualifikanten werden in einer SE-Bracket platziert, bis zwei Teams übrig bleiben. Halbfinalspiele werden im Best-of-5-Modus ausgetragen.
- **Finale** – Die besten 2 Teams aus der Bracket-Phase. wird in einem Best-of-5-Finale antreten, um den Champion zu ermitteln.

Lateinamerikanische Internationalmeisterschaft (LAIC): maximal 32 Teams.

Europäische Internationalmeisterschaft (EUIC) – Aeos Cup: maximal 64 Teams. Das Champion-Team qualifiziert sich für die Pokémon-Weltmeisterschaft 2025.

Nordamerikanische Internationalmeisterschaft (NAIC) – Schlusspurt: maximal 64 Teams.

Das Champion-Team qualifiziert sich für die Pokémon-Weltmeisterschaft 2025.

Pokémon-Weltmeisterschaft 2025 (WCS) – Turnier nur auf Einladung/Turnier zur Ermittlung des Pokémon-Weltmeisters 2025. Weitere Informationen zu den Pokémon-Weltmeisterschaften 2025 und den Qualifikationsmethoden finden Sie in Abschnitt 13.

PERSÖNLICHE TURNIERE UND ANFORDERUNGEN

Teilnahmevoraussetzungen: Zu Präsenztornieren eingeladene qualifizierte Teams sollen ihre Teilnahmeabsicht bis zu einer von der Verwaltung für jedes Turnier festgelegten Frist erklären. Die Spieler/innen bestimmen ihre Teilnahmeabsicht, indem sie sich im Anmeldeportal, das von der Verwaltung zur Verfügung gestellt wird, registrieren. Versäumt es ein qualifiziertes Team, seine Teilnahmeabsicht zu bestätigen, kann die Verwaltung das Team nach eigenem Ermessen disqualifizieren.

Reisen: Alle Spieler/innen, die an einem Präsenztornier teilnehmen möchten, sind für ihre eigenen erforderlichen Reisedokumente verantwortlich. Ist ein qualifiziertes Team außerstande zu reisen und teilzunehmen, wird seine Einladung möglicherweise an ein anderes Team weitergegeben, wie die Verwaltung beschließt. Informationen zu Reisekostenzuschüssen findest du in **Abschnitt 23**.

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

- Die Mitglieder des qualifizierten Teams können aufgrund lokaler/weltweiter Reisebeschränkungen nicht zu der Veranstaltung reisen oder haben die für die Reise erforderlichen Unterlagen nicht erhalten.
- Das nominierte Team ist nicht in der Lage, die von der Verwaltung vorgegebene Frist für die Aufstellung einzuhalten.
- Eines der Mitglieder des qualifizierten Teams hält sich nicht an die COVID-19-Protokolle, die auf der Website pokemon.com beschrieben sind.
- Sonstige Situationen, die die Verwaltung zur Sperrung eines qualifizierten Teams von der Teilnahme an einem In-Person-Turnier für angemessen erachtet.

WETTBEWERBS-PATCH: Die Wettbewerbsinformationen werden von der Verwaltung vor dem Turnier bekannt gegeben, einschließlich einer Liste der verbotenen Spielfunktionen, wie in **Abschnitt 9** dargelegt.

6. ZEITPLAN FÜR TURNIERE

Nachstehend findest du den Zeitplan für die Turniere des Programms, die auf dem Wettbewerbsmarkt stattfinden:

Turnier	Art	Regionalbereich	Turnierdaten
Pokémon UNITE BEI LAIC	Internationale Meisterschaft (LAIC)	Alle	November 15-17 2024
Aeos Cup Play-Ins - Offene Qualifikation	Play-In – Offene Qualifikation	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	November 30, 2024
Aeros Cup Play-Ins - Finale	Play-In – Finale	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Dezember 1, 2024
Dezember Cup	Monatspokal – Offene Qualifikation	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Dezember 14, 2024
Dezember Cup	Monatspokal – Finale	Alle	Dezember 15, 2024
Januar Cup	Monatspokal – Offene Qualifikation	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Januar 11, 2025
Januar Cup	Monatspokal – Finale	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Januar 12, 2025
Februar Cup	Monatspokal – Offene Qualifikation	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Februar 1, 2025
Februar Cup	Monatspokal – Finale	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Februar 2, 2025
Aeos Cup	Internationale Meisterschaft (LAIC)	Alle	Februar 21-23, 2025
Endspurt - Offene Qualifikation	Play-In – Offene Qualifikation	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	März 8, 2025
Endspurt - Play-Ins	Play-In – Finale	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	März 9, 2025
März Cup	Monatspokal – Offene Qualifikation	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	März 29, 2025
März Finals	Monatspokal – Finale	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	März 30, 2025

April Cup	Monatspokal – Offene Qualifikation	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	April 19, 2025
April Cup	Monatspokal – Finale	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	April 20, 2025
Regionale Meisterschaft	Regionale Meisterschaft – Gruppenphase der offenen Qualifikation	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Mai 10, 2025
Regionale Finals	Regionale Finals	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC*	May 11, 2025
Endspurt	Internationale Meisterschaft (LAIC)	Alle	Juni 13-15, 2025
Pokémon- Weltmeisterschaft	Weltmeisterschaft	Alle	August 2025

*NA spielt, bis die Top 8 Teams ermittelt sind. Alle anderen Regionalgebiete spielen ihre Turniere an den aufgeführten Terminen aus.

KANN DAS TURNIER ODER EINE TEILVERANSTALTUNG AUS IRGEND EINEM GRUND NICHT ZUM GEPLANTEN ZEITPUNKT STATTFINDEN, KANN DIE ADMINISTRATION DAS RECHT ZUR ÄNDERUNG DIESER TERMINE NACH EIGENEM ERMESSEN WAHRNEHMEN.

SETZEN: Teams, die im Jahr 2024 an der Pokémon UNITE Championship Series teilgenommen haben, werden vorrangig für den Aeos Cup - Play Ins - Open Qualifiers gesetzt, während alle anderen Teams nach Zufallsprinzip platziert werden. Alle anderen offenen Turniere für den Rest der Saison werden nach der Gesamtpunktzahl des Teams gesetzt, die in der Pokémon UNITE Championship Series-Saison 2025 erzielt wurde. Weitere Informationen zu den Best-Finish-Limits finden Sie in Abschnitt 10.

Änderungen an Format und Struktur liegen im alleinigen Ermessen der Verwaltung.

7. WIE REGISTRIERE ICH MICH? Spieler müssen ein Konto erstellen und sich auf Start.gg für den Wettbewerb anmelden. Bei jedem Wettbewerb handelt es sich um ein eigenständiges Turnier. Möchten Spieler/innen an mehr als einem Turnier teilnehmen, dann müssen sie sich individuell für die einzelnen Turniere anmelden. Der Anmeldeschluss für jedes Turnier wird vom Turnierorganisator im Voraus bekannt gegeben und die Anmeldung endet zum angegebenen Zeitpunkt.

Bei einigen Veranstaltungen kann es erforderlich sein, dass sich ein Teamkapitän im Namen eines Teams anmeldet. Weitere Informationen zum Dienstplanmanagement und zu Teamkapitänen finden Sie in Abschnitt 16 zum Team- und Dienstplanmanagement.

8. SPIELEN! POKÉMON ACCOUNT REGISTRIERUNG:

- Spieler in BR, EU, LA-N, LA-S, NA und OC müssen:
 - (i) ein Pokémon Trainer Club-Konto eröffnen, und

- (ii) sich für Play! Pokémon anmelden, um an genehmigten Pokémon UNITE-Veranstaltungen teilnehmen zu können. Anleitungen dazu findest du 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 Erstellung des Trainerkontos im Pokémon Club und der Anmeldung bei Play! Pokémon, müssen die Spieler ihre Spieler-ID erstellen. Eine Anleitung findest du unter <https://support.pokemon.com/hc/en-us/articles/360001031234-How-do-I-generate-a-Player-ID->
- Den Spieler/innen ist der Austausch, das Teilen oder die sonstige Übertragung von Eigentumsrechten oder des Zugangs zu ihren Konten untersagt.

9. MATCH UND SPIELABLÄUFE: Alle Matches werden über die benutzerdefinierte Turnier-Lobby von Pokémon UNITE gespielt. Spieleinstellungen und Matches entsprechen den nachstehenden Richtlinien, sofern von der Verwaltung keine anderweitigen Anweisungen erteilt werden.

Rechtzeitiger Beginn des Spiels: Von den Spielern wird erwartet, dass sie etwaige Probleme beim Aufbau binnen der zugewiesenen Zeit lösen und das Spiel zur geplanten Zeit beginnt. Bei Problemen mit dem Aufbau können Verspätungen zugelassen werden, aber nur im alleinigen Ermessen der Administration. Nach Ermessen der Administration können Strafen für Unpünktlichkeit verhängt werden.

Spielverfahren Um alle Zweifel auszuräumen, sollten sich die Spieler/innen alle Lobbies mit den geplanten Gegnern als offizielles Turnierspiel ansehen, es sei denn, sie werden ausdrücklich anders angewiesen.

- In allen Wettkämpfen wird die individuelle Turnierlobby mit den folgenden Voreinstellungen verwendet **aktiviert**, es sei denn, die Verwaltung erteilt andere Anweisungen:
 - Alle bereitgehaltenen Gegenstände auf Maximalstufe
 - Alle enthaltenen Gegenstände sind freigegeben
 - Alle Unite-Lizenzen sind freigeschaltet
 - Alle Kampfgegenstände werden entsperrt
 - Die Serverauswahl sollte auf „Auto“ eingestellt sein, sofern nichts anderes von einem Administrator genehmigt wurde.
- Alle Matches werden mit Draft Pick gespielt.
- Jedes Spiel wird in einer Best-of-3-Spielserie ausgetragen, sofern die Verwaltung nichts anderes anordnet. Die erste Mannschaft, die zwei (2) Spiele gewinnt, ist Sieger des Spiels.
- Vor Beginn des Turniers hat jedes Team in der dafür vorgesehenen Check-in-Phase einzuchecken. Wird dies versäumt, kann dies zum Ausscheiden aus dem Turnier führen.
- Derjenige, der auf der höchsten Seite der angezeigten Spiele auf dem Bracket steht ("**Gastgebendes Team**"), bildet die Lobby und gibt dann über die Match-Chat-Funktion von Start.gg seine Lobby-ID an seine Gegner weiter.
- **Stellvertreter:** Vor Beginn eines Spiels ist es den Teams gestattet, ihren Stellvertreter zu verwenden und Änderungen an ihrem Kader zu beantragen. Sobald der Stellvertreter aktiviert ist, wird dieser Spieler Teil des aktiven Kaders für dieses Spiel und kann bis zum Ende des Spiels nicht geändert werden.
 - Sobald der Lobby-Code eines Spiels an beide Teams ausgegeben wurde, muss der Kapitän des Teams mit dem niedrigeren Startwert den Änderungsantrag seines Teams für die Aufstellung angeben, wenn es sich für die Aktivierung seines Stellvertreters entscheidet und welcher Starter ersetzt wird. Bei Online-Turnieren muss die Anfrage im Start.gg Match-Chat angegeben werden. Bei Präsenzveranstaltungen muss die Anfrage an das Turnierpersonal gerichtet werden, das den Lobby-Code für das Spiel ausgegeben hat.

- Anschließend muss der Kapitän des anderen Teams seinen Antrag auf Änderung des Kaders vorbringen, wenn er sich für die Aktivierung seines Stellvertreters entscheidet, wie oben beschrieben.
- Nach Abschluss dieses Spiels kehrt der entfernte Starter zum aktiven Kader zurück.
- Seitenauswahl:
 - Es gibt verschiedene Verfahren zur Seitenauswahl im Wettbewerb. Die Auswahlmethoden werden vor der Anmeldung für das jeweilige Event oder die Turnierphase bekannt gegeben:
 - **Random (kein Setzverfahren):** Die Spielpaarungen werden von der Administration nach dem Zufallsprinzip per Münzwurf bestimmt. Den Mannschaften wird willkürlich Kopf oder Zahl zugewiesen, und der Gewinner des Münzwurfs legt seine Seite für Spiel 1 fest. Für alle folgenden Spiele desselben Matches entscheidet die Mannschaft, die das letzte Spiel verloren hat, welche Seite sie für das nächste Spiel wählt. Während eines Bracket-Resets wird die Seitenauswahl für Spiel 1 zufällig bestimmt.
 - **Gesetzt:** Die besser gesetzte Mannschaft wählt ihre Seite für Spiel 1. Bei einem Unentschieden in der Setzliste oder einem Rücksetzen des Grand Finals wird die Auswahl der Seite für Spiel 1 durch einen Münzwurf getroffen. In allen folgenden Spielen desselben Matches wird die Mannschaft, die im letzten Spiel unterlegen war, die Seite für das nächste Spiel wählen.

Außerhalb der Spiele haben die Mannschaften ab dem Zeitpunkt, an dem die Spielzeit des aktuellen Spiels 00:00 Uhr erreicht, 2 Minuten Zeit, um eine Seite für das kommende Spiel zu wählen. Die Mannschaft unterrichtet ihre Gegner ODER die für das Spiel zuständige(n) Person(en) über ihre Wahl, wie von der Administration angewiesen.

- Vom gastgebenden Team wird erwartet, dass es den Start.gg-Match-Chat nutzt, um zu prüfen, ob das gegnerische Team startbereit ist. Die Gastgebermannschaft werden das Spiel starten, wenn sich alle Spieler in der Lobby eingefunden haben.
- Nach dem Match müssen sowohl das siegreiche als auch das unterlegene Team die Spielergebnisse auf Start.gg melden.
- Den Spielern wird nahe gelegt, im Falle von Streitigkeiten Screenshots ihrer Partien zu machen und auf Start.gg hochzuladen, um den Ausgang des Spiels zu beweisen.
- Sobald eine Runde angefangen hat, bleiben jedem Team 5 Minuten Zeit, um das Spiel zu beginnen oder der Lobby beizutreten. Sollten sie das Spiel nicht innerhalb dieser 5 Minuten beginnen oder ihm beitreten, kann dies zum Matchverlust führen. Bei der Übertragung von Spielen (siehe **Abschnitt 17**) dürfen die Teams die von der Verwaltung vorgegebene Zeitspanne von 5 Minuten nicht überschreiten, um das Spiel zu beginnen oder der Lobby beizutreten.

SPIELEINSCHRÄNKUNGEN: Es können jederzeit vor oder während eines Spiels Restriktionen auferlegt werden, sofern Bugs bei Pokémon, Besitzgegenständen, Kampfgegenständen, Spielzügen, Spielzugkombinationen, Holowear oder aus einem anderen Grund, den die Administration nach eigenem Ermessen bestimmt, bekannt sind. Die Missachtung einer dieser Beschränkungen kann Strafen nach sich ziehen, unter anderem die Aberkennung des Matches.

- **Boost-Embleme dürfen bei allen Turnierspielen nicht eingesetzt werden.**
 - Das ausrichtende Team ist verpflichtet, dafür zu sorgen, dass Boost-Embleme vor Spielbeginn über die Einstellungen der Spiellobby deaktiviert werden.
 - Jede Mannschaft ist für das Melden der Verwendung eines Boost-Emblems verantwortlich.
 - Wenn nach Abschluss eines Spiels oder Matches ein Boost Emblem entdeckt wird, wird eine Wiederholung nicht gewährt und das Ergebnis bleibt unverändert.

GAMEPLAY-ELEMENTE:

Auswahlfehler: Wenn eine Partie bereits gestartet ist, wird die Wahl der Spieler/innen-Pokémon als verbindlich erachtet. Bei einer unbeabsichtigten oder fehlerhaften Pokémonauswahl wird keine Partie nachgespielt.

Kontrollierter Spielstart: Wenn das Spiel neu beginnt, müssen alle Spieler/innen die gleichen Pokémon, die gleichen gehaltenen Gegenstände und die gleichen Kampfgegenstände wie bei der vorherigen gültigen Teamauswahl auswählen.

Beenden des Spiels: Die Entscheidung, das Spiel ohne ausdrückliche Erlaubnis der Verwaltung zu beenden, kann zu einer Spielniederlage führen. Dies umfasst die Entscheidung, das Spiel als Gastgeber zu beenden, als Mannschaft aufzugeben oder das Spiel auf andere Weise vorzeitig abzuschließen.

Aufgeben: Von jedem Spieler wird verlangt, dass er sein bestmögliches Können abrufen. Der Verzicht auf ein Spiel und/oder eine Partie, einschließlich der Aufgabe im Spiel während eines Turnierspiels, gilt als Betrug. Siehe **Abschnitt 18** für weitere Informationen über Betrug und Turnierintegrität.

Pausieren: Ein Unterbrechen des Spiels ohne ausdrückliche Erlaubnis der Spielleitung kann zu einem Spielverlust führen.

Langsames Laden des Clients: Treten Verbindungsabbrüche oder Fehler auf, die den Ladevorgang unterbrechen und einen Spieler daran hindern, beim Spielstart in ein Spiel einzusteigen, kann dieses Spiel neu gestartet werden, jedoch nur nach Prüfung und Genehmigung durch die Administration.

Unterbrechung des Spiels: Im Lauf des Wettbewerbs können Situationen eintreten, die einen Spielabbruch rechtfertigen, wie z. B. die Unterbrechung des Spiels durch einen oder mehrere Spieler, Ausrüstungsprobleme, Umweltfaktoren usw. Es liegt im alleinigen Ermessen der Verwaltung zu entscheiden, was eine Spielunterbrechung rechtfertigt, und wird die Spieler im Falle einer Unterbrechung direkt informieren. Die Spielverwaltung ermittelt die Probleme oder Ereignisse, die zu den Spielunterbrechungen beigetragen haben, und trifft die entsprechenden Maßnahmen. Wenn nicht ausdrücklich anders von der Verwaltung angewiesen, sollten die Spieler grundsätzlich weiterspielen.

Keine Beeinflussung des Personals: Während jeder Spielunterbrechung (einschließlich eines Serverabsturzes) ist es den Spielern untersagt, sich in die Entscheidungen und Diskussionen der Mitarbeiter einzumischen. Der Spieler darf während einer Spielunterbrechung nicht ohne ausdrückliche Erlaubnis des Personals seine Wettkampfstation verlassen.

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

Beabsichtigte Unterbrechung: Ein Spieler hat die Verbindung zum Spiel aufgrund der eigenen Handlungen verloren (z.B. durch Schließen der Anwendung). Jegliches Handeln eines Spielers, das zu einer Unterbrechung der Verbindung führt, gilt als vorsätzlich, und zwar unabhängig von der tatsächlichen Absicht des Spielers.

Serverabsturz: Wenn ein Spieler die Verbindung mit dem Spiel infolge der Instabilität eines Spielservers oder des Internets am Spielort verliert.

Unterbricht ein Spieler die Verbindung, ohne das Personal zu benachrichtigen, ist es nicht nötig, eine Pause oder eine Neuauflage des Spiels zu erzwingen. Während der Fehlersuche in einem Spiel dürfen die Mitspieler den Spielbereich nur mit Genehmigung des Personals verlassen.

FEHLERBEHEBUNG IM SPIEL

Tritt ein spielstörendes Problem auf, haben die Spieler dies unverzüglich der Verwaltung mitzuteilen und müssen ihr Spiel fortsetzen. Die Administration untersucht das Problem und ermittelt die geeignete Vorgehensweise. Das Spielpersonal und die Administratoren können ein Problem untersuchen und den Spielern entsprechende Instruktionen geben, bevor sie das Spiel wieder aufnehmen. Die Mitarbeiter und die Verwaltung können Strafen gegen Spieler verhängen, die die Aufforderung zur Spielunterbrechung missbrauchen, beispielsweise (aber nicht ausschließlich) bei häufigen und unangemessenen Aufforderungen.

UNVERZÜGLICHE MELDUNG: Wenn einem Spieler ein Fehler oder ein Problem bekannt wird (was, wie definiert, auch mutmaßliche Hardware-Fehler einschließt), dann sollte der Spieler dieses Problem so schnell wie möglich melden. Während eines Spiels kann ein Spieler das Personal auf einen Fehler oder ein Problem aufmerksam machen, indem er die Hand hebt, wenn der Fehler oder das Problem auftritt.

KRANKHEIT, VERLETZUNG ODER BEHINDERUNG: Eine leichte Erkrankung, Verletzung oder Behinderung eines Spielers ist keine zulässige Bedingung für einen Antrag auf Ersatz durch einen Alt. Bei Vorliegen einer Grunderkrankung und/oder einer vorab angemeldeten Erkrankung kann der betreffende Spieler den Spielleiter vor dem Spiel informieren, der nach alleinigem Ermessen dem Spieler eine Evaluierung oder Unterstützung zukommen lassen kann, um zu beurteilen, ob der Spieler innerhalb einer angemessenen Zeitspanne bereit, willens und in der Lage ist, das Spiel fortzusetzen.

Gilt ein Spieler aufgrund einer schweren Krankheit, Verletzung oder Behinderung als nicht in der Lage, das Spiel fortzusetzen, können die Mitarbeiter die Alt-Mannschaft auffordern, den Spieler zu ersetzen.

Weist ein Spieler die Symptome des COVID-19-Virus auf, so müssen alle in den COVID-19-Protokollen beschriebenen Maßnahmen ergriffen werden.

Ist ein Spieler aufgrund einer fehlenden ärztlichen Bescheinigung nicht in der Lage zu spielen oder das Spiel fortzusetzen, oder ist das Team unfähig, einen Kader aufzustellen, der den vorliegenden Regeln gerecht wird, hat das Team das Spiel verloren, es sei denn, ein Spielleiter entscheidet nach eigenem Ermessen, dass das Spiel als Sieg gewertet werden kann.

SPIELFORTSETZUNG: Eine Spielwiederaufnahme ist die Akzeptanz des aktuellen Spielstandes und die Fortsetzung des Spiels ab diesem Punkt ohne erneute Durchführung des Spiels oder Aufhebung des aktuellen Spielstandes. Unterbrechungen, Abweichungen oder andere Ereignisse können den Spielablauf beeinträchtigen. Doch nicht alle Unterbrechungen, Abweichungen oder andere Ereignisse können zu einem unfairen Eingriff oder Vorteil für oder gegen ein oder beide Teams führen

Für den Fall, dass die Verwaltung eine Spielfortsetzung für gerechtfertigt hält, wird das Personal und/oder die Administration die Umstände prüfen und das Ergebnis festlegen. Der Entscheid der Verwaltung ist bindend. Situationen, die eine Spielfortsetzung rechtfertigen können, sind unter anderem:

Fehler: Ein Fehler, eine Schwachstelle, ein Versagen oder eine Störung, die zu einem inkorrekten oder unvorhergesehenem Endergebnis führt oder ein Spiel oder ein Hardware-Gerät zu einem nicht gewünschten Spielverhalten veranlasst.

Minor Bug: Ein Programmfehler (einschließlich eines Hardwarefehlers), der für die Spieler allenfalls eine Unannehmlichkeit darstellt. Hierzu können Bugs gehören, die Spielstände oder Spielmechaniken auf eine Art und Weise modifizieren, die zwar nicht optimal ist, aber bei Bedarf durchgespielt werden kann.

Durchspielbarer Bug: Ein Bug, der die Wettbewerbsintegrität des Spiels nicht wesentlich verändert. Das könnte auch bedeuten, dass es für einen ansonsten schwer zu umgehenden Fehler Abhilfemaßnahmen gibt (z. B. einen Neustart des Spielclients oder des Geräts). Es können aber auch Situationen vorkommen, die durch andere Funktionen im Spiel abgeschwächt werden können.

Unter diese Kategorie fallen auch Fehler, die mit der Bezeichnung "Informationen" versehen sind, d. h. Fehler, die einem Team vor den Spielen bereitgestellt werden (in der Regel Pokémon, Besitzgegenstände, Kampfgegenstände, Spielzugkombinationen oder Umgebungsinteraktionen und anhaltende Effekte) und bei denen kein Remake angeboten wird. Diese Wechselwirkungen können nicht durch andere Mittel als die Deaktivierung der entsprechenden Pokémon, Holowear, getragenen Items oder Kampf-Items vermieden oder abgeschwächt werden, und daher werden keine Remakes für diese Fehler zur Auswahl gestellt, die durchgespielt werden müssen.

Nach dem Ermessen der Spielverwaltung können Remakes für Bugs mit der Bezeichnung "Inform" bereitgestellt werden, wenn die Spielverwaltung der Meinung ist, dass der Bug einen großen Einfluss auf die Integrität des Spiels hat. Eine Spielwiederholung wird nicht gewährt, wenn nach eigenem Ermessen festgelegt wird, dass der benachteiligte Spieler oder das betroffene Team den Fehler vorsätzlich oder zielgerichtet ausgelöst hat.

Verursacht ein Spieler bei einem Wiederholungsspiel das erneute Auftreten des Fehlers, kann die Turnierleitung ein Durchspielen erzwingen, ohne die Möglichkeit eines weiteren Wiederholungsspiels.

SPIEL-NEUAUFLAGE: Eine Neuauflage eines Spiels ist eine umfassende Neukonzeption eines Spiels zwecks Fortsetzung eines vorzeitig beendeten Spiels, die nach eigenem Ermessen der Administration modifizierte Bedingungen auf der Grundlage des Zustands des ursprünglichen Spiels zum Zeitpunkt der Beendigung beinhalten kann.

Wenn die Administration zu dem Schluss kommt, dass eine Spielwiederholung angebracht ist, wird das Personal und/oder die Spielleitung die Umstände auswerten und das Ergebnis festlegen. Der Entscheid der Verwaltung ist unanfechtbar. Folgende Umstände können eine Spielwiederholung erforderlich machen, ohne darauf beschränkt zu sein:

Auswahlfehler: Wenn ein falsch ausgewähltes Pokémon in den Ladebildschirm des Spiels gelangt, müssen die Spieler das Spiel mit dem ursprünglich ausgewählten Pokémon spielen.

Slow Client Load: Wenn die Verbindung unterbrochen wird oder ein Fehler auftritt, der den Ladevorgang unterbricht und einen Spieler daran hindert, einem Spiel beim Spielstart beizutreten, kann das Spiel neu gestartet werden, jedoch nur nach Prüfung und Genehmigung durch die Mitarbeiter.

Kritischer Fehler: Ein Programmfehler (einschließlich eines ungewollten Hardwarefehlers), der einen Spieler maßgeblich daran hindert, in der Spielsituation zu bestehen, Spielwerte oder Spielmechaniken erheblich verändert oder eine Situation herbeiführt, in der externe Umweltbedingungen unhaltbar werden. Es liegt im alleinigen Ermessen der Administration, zu entscheiden, ob ein Fehler die Wettbewerbsfähigkeit eines Spielers beeinträchtigt hat.

Unbeabsichtigtes Versagen der Hardware: Ausfälle von Hardware, inklusive Serverausfälle, Monitorausfälle, Probleme mit mobilen Geräten oder Peripheriegeräten von Spielern. Darunter fallen keine Hardware-Ausfälle, die von einem Spieler verschuldet wurden, wie etwa die absichtliche Beschädigung oder Zerstörung eines Spieler-Peripheriegeräts, die Beschädigung des Monitors oder des Bildschirms eines Geräts oder Störungen der vom WCS oder vom Spieler bereitgestellten Ausrüstung durch einen Spieler. Es liegt im alleinigen Ermessen der Verwaltung zu entscheiden, ob ein Hardwarefehler als ungewollt anzusehen ist.

Endgültige Situation: Ein Programmfehler oder ein anderer Umstand, der es notwendig macht, das Spiel zu überarbeiten. Darunter fallen auch kritische Fehler, die Integrität, Ergebnis und/oder Legitimität des Spiels schwerwiegend in Frage stellen, oder jeder andere Fall, in dem die Fortsetzung des Spiels nach Ermessen der Verwaltung unhaltbar ist (einschließlich Umweltprobleme und katastrophale Hardwareausfälle).

VERFAHREN ZUR WIEDERAUFNAHME DES SPIELS:

Endgültige Situation: Der Verwaltungsausschuss überprüft, ob eines oder beide Teams durch einen Fehler erheblich benachteiligt wurden, und einem erheblich benachteiligten Team kann die Möglichkeit angeboten werden, das Spiel neu zu spielen. Sollte ein signifikant benachteiligtes Team das Remake-Angebot annehmen, dann wird das Spiel sofort gemäß diesem Abschnitt neu gespielt. Erhebliche Benachteiligung ist eine Voraussetzung für das Wiederholungsangebot.

Gesteuerter Spielbeginn: Im Fall eines gesteuerten Spielbeginns und entsprechend den Anweisungen des Personals müssen die Spieler die identischen Pokémon, die gehaltenen Items und die Kampfitems wie bei der vorher gültigen Teamauswahl auswählen.

Spiel-/Funktionssperren: Erfolgt die Neuausrichtung infolge eines Pokémon-Fehlers, werden die Einstellungen nicht länger übernommen, und ein Pokémon kann für den Rest des Spieltags gesperrt werden, es sei denn, der Fehler kann zweifelsfrei mit einem bestimmten Spielelement in Verbindung gebracht werden, das vollständig entfernt und/oder vermieden werden kann (z. B. eine bestimmte Holowear). Die Verwaltung kann die Einstellungen nach eigenem Ermessen beibehalten.

HARDWARE-FEHLFUNKTION: Bei jeglichen Hardwarefehlfunktionen legt die Administration fest, ob es sich hierbei um einen leichten Fehler (z. B. ein Monitor verliert den Strom und ein Spieler kann seine Bewegungen nicht sehen, während er auf einer angedockten Nintendo Switch spielt), um einen kritischen Fehler (z. B. der Joy-Con eines Spielers löst sich plötzlich und verursacht einen K.O.-Schlag des Spielers) oder einen Endzustand (z. B. der Spielserver stürzt ab) handelt und richtet sich nach dem entsprechenden Standard.

SIEG IM SPIEL

Bei technischen Schwierigkeiten, die dazu führen, dass die Administration eine Neuausschreibung vornimmt, kann sie einer Mannschaft einen Spielgewinn zugestehen. Dabei kann die Administration nach eigenem Ermessen entscheiden, dass eine Niederlage eines Teams nicht mit hinreichender Sicherheit vermieden werden kann. Zur Feststellung der hinreichenden Sicherheit können (müssen aber nicht) die folgenden Kriterien herangezogen werden:

- **PUNKTEDIFFERENZ:** Die Punktedifferenz zwischen zwei Mannschaften beträgt mehr als 500 Punkte.
- **OBJEKTIVE DIFFERENZ:** Eine Mannschaft mit über 500 Punkten Unterschied hat mehr offene Torzonen als die Gegenmannschaft.
- **POKÉMON-DIFFERENZ:** Zwischen beiden Teams beträgt der Unterschied an kampffähigen Pokémon mindestens vier (4), bei kampfunfähigen Pokémon beträgt der K.o.-Timer mehr als die verbleibende Spielzeit.
- **DIFFERENZ ZUM SPIELSTAND:** Bei weniger als 02:00 Restspielzeit erreicht das Team mit den meisten kampffähigen Teammitgliedern mehr als 200 Aeos-Energie, um zu punkten.
- **GEWINNER:** Es gibt zum jetzigen Zeitpunkt keine Szenarien, die nach Ansicht der Verwaltung nicht zum Sieg einer Mannschaft hätten führen können.

STREITIGKEITEN: Spielresultate werden als verbindlich betrachtet, wenn es keine offenen Streitfälle während des festgelegten Zeitfensters zur Anfechtung von Spielergebnissen gibt (das "Streitfallfenster"). Das Fenster für Einsprüche schließt: (a) mit dem Beginn des nachfolgenden Spiels eines Matches; (b) mit der Eröffnung eines darauffolgenden Turniermatches aller Mannschaften des betreffenden Spiels oder Matches; oder (c) zehn Minuten nach Beendigung des Matches, je nachdem, was zuerst eintritt.

Die endgültige Entscheidung der Verwaltung ist bindend.

ZUSÄTZLICHE BESTANDTEILE NUR FÜR PERSÖNLICHE VERANSTALTUNGEN:

Aufbauzeit: Die Verwaltung wird den Teams ihre geplante Aufbauzeit und -dauer als Teil ihres Spielplans mitteilen. Die Spielleitung kann den Zeitplan jederzeit ändern. Der Aufbau wird als angefangen erachtet, wenn die Teilnehmer den Spielbereich betreten und diesen ohne Erlaubnis des/der Administrators oder des Personals vor Ort nicht mehr verlassen dürfen. Der Aufbau erfordert die folgenden Schritte:

- Sicherstellung der Qualität der bereitgestellten Ausrüstung für das Wettbewerbsspiel
- Anschließen und Kalibrieren von Peripheriegeräten
- Die ordnungsgemäße Funktion von Voice-Chat-Systemen sicherstellen
- Konfigurierung der benutzerdefinierten Einstellungen für Movesets/Gegenstände im Spiel
- Anpassungen der Spieleinstellungen

Sitzordnung: Vor dem Turnier können die Spieler aufgefordert werden, der Administration die bevorzugte Sitzordnung ihres Teams mitzuteilen. Abweichungen von dieser Sitzordnung müssen beantragt werden und werden nach Ermessen der Verwaltung vorgenommen. Die Spieler müssen in der vom Personal vor Ort festgelegten Reihenfolge sitzen.

Technisches Versagen von Ausrüstungsgegenständen: Wenn ein Spieler in einer bestimmten Phase des Setups Ausrüstungsprobleme bekommt, ist er verpflichtet, das Personal sofort zu alarmieren und zu benachrichtigen. Die Administration ist nicht für Fehler der vom Spieler mitgebrachten Ausrüstung haftbar.

Technischer Support: Die Verwaltung wird bei der Einrichtung und der Fehlerbehebung von Problemen, die während der Vorbereitungszeit vor dem Spiel auftreten, unterstützend zur Verfügung stehen.

Spielerkommunikation bei Spielunterbrechung: Zur Wahrung der Fairness aller konkurrierenden Teams ist die Kommunikation zwischen den Spielern während einer Unterbrechung des Spiels nicht gestattet. Um Missverständnisse zu vermeiden, können Spieler mit dem Stab kommunizieren, aber nur wenn sie angewiesen werden, die Gründe für die Unterbrechung zu identifizieren und zu beheben. Erstreckt sich die Unterbrechung über einen längeren Zeitraum, kann die Spielleitung nach eigenem Ermessen den Teams erlauben, sich vor Wiederaufnahme des Spiels zu unterhalten, um die Spielbedingungen zu besprechen.

Bestätigung der Tests vor dem Spiel: Vor Spielbeginn muss jeder Spieler dem Staff bestätigen, dass sein Setup vollständig ist.

Spielbereich

Der Matchbereich ist der Bereich, der unmittelbar an die Tische angrenzt, die für das Turniermatchplay aufgestellt wurden. Während des Matches dürfen sich nur der aktive Kader im Spielbereich zugelassen, oder mit ausdrücklicher Erlaubnis der Verwaltung.

- **Drahtlose Geräte:** Private drahtlose Geräte (mit Ausnahme von Geräten, die für offizielle Spiele verwendet werden), inklusive Mobiltelefone, Tablets und Uhren, sind im Bereich des Spiels vor, während und nach dem aktiven Wettkampf nicht erwünscht, auch nicht zwischen zwei Partien von Spielen mit mehreren Partien und Spielwiederholungen, und das in einer Art und Weise, in der die Spieler Zugang zu diesen Geräten haben.
 - Zur Vermeidung von Zweifeln können die drahtlosen Geräte in der persönlichen Tasche des Spielers mitgeführt werden. Das Personal und die Verwaltung informiert die Spieler darüber, wo sie ihre Taschen während des offiziellen Wettkampfs aufbewahren können.
- **Einschränkungen für Essen und Trinken:** Im Spielbereich sind keine Nahrungsmittel oder Getränke erlaubt, es sei denn, die Verwaltung hat dies ausdrücklich erlaubt. Geschlossenes, markenfreies Wasser in Flaschen kann erlaubt werden, sofern es jederzeit von den Tischen ferngehalten wird. Dies liegt im alleinigen Ermessen der Verwaltung und kann geändert werden.

Spieler-Übungsbereich

Einige Ereignisse können eine Player Practice Area ("PPA"). Die PPA besteht aus gekennzeichneten Bereichen, in denen die einzelnen Teams vor Beginn ihrer offiziellen Wettkämpfe trainieren können. Der Trainingsbereich ist nur für aktive Konkurrenten reserviert und wird nach alleinigem Ermessen von der Verwaltung zur Verfügung gestellt. Sie informiert die Spieler darüber, für welche Veranstaltungen ein PPA zur Verfügung steht, unmittelbar vor der Anmeldung zu dieser Veranstaltung.

Status der Spielbereitschaft: Nach der Bestätigung durch alle zehn Spieler in einem Spiel, dass die Vorbereitungen abgeschlossen sind, ist es Spielern nicht gestattet, den Spielbereich zu verlassen oder einen Spielerübungsraum (PPA) ohne die Erlaubnis eines Administrators zu betreten.

Erschaffung der Spiel-Lobby: Die Administration beschließt, wie die offizielle Spiel-Lobby erstellt wird. Die Spieler werden von den Spielleitern angewiesen, sich gemäß der Sitzordnung in die Spielhalle zu begeben.

BESONDERE VORAUSSETZUNGEN UND RICHTLINIEN FÜR DIE AUSRÜSTUNG BEI TURNIEREN VOR ORT:

Jegliche von den Spielern zur Verfügung gestellte Ausrüstung ist im Voraus bei der Verwaltung zur Bewilligung einzureichen. Nicht genehmigte Ausrüstung oder Ausrüstung, die nach Ansicht der Verwaltung einen unfairen Wettbewerbsvorteil verschaffen könnte, ist nicht zugelassen. Wurde die Ausrüstung eines Spielers als nicht genehmigte Ausrüstung eingestuft, dann muss der Spieler ersatzweise die von der Verwaltung zur Verfügung gestellte Ausrüstung tragen.

Jegliche Ausrüstung ist im Voraus zu desinfizieren, bevor sie in den Spielbereich mitgenommen wird, und muss ständig sauber gehalten werden.

Die Verwaltung kann aus Gründen der Turniersicherheit, der Sicherheit oder der betrieblichen Effizienz und Effektivität nach eigenem Ermessen die Verwendung einzelner Ausrüstungsgegenstände untersagen. Von den Spielern bereitgestellte Ausrüstungsgegenstände dürfen nicht in den Spielbereich gebracht werden, wenn sie einen Namen, ein Abbild oder ein Logo eines Unternehmens oder einer Marke tragen, die nicht von der TPCi und der Verwaltung genehmigt wurden.

Die Administration kann jederzeit die Nutzung von Geräten für alle wettkampfbezogenen Tätigkeiten aus einem beliebigen Grund einschränken. Die Verwendung persönlicher Geräte ist den Spielern in der PPA gestattet, jedoch nicht in den Spielbereichen. Die Spieler erhalten nur mit ausdrücklicher Genehmigung der Verwaltung die Erlaubnis, ihre eigenen Geräte bei offiziellen Spielen zu benutzen.

Von der Verwaltung zur Verfügung gestellte Ausrüstung - Beschränkungen

Unter keinen Umständen ist es zulässig, die von der Verwaltung zur Verfügung gestellten Geräte einzustecken, zu adaptieren, zu modifizieren, herunterzuladen oder zu installieren, physisch zu verändern oder in anderer Weise für Aktivitäten zu verwenden, die über das Spielen von Turnieren hinausgehen. Die zur Verfügung gestellten Geräte sind in keiner Weise zu manipulieren, und jeder Versuch, dies zu tun, führt zur Disqualifikation der Mannschaft. Jegliches Problem mit den zur Verfügung gestellten Geräten ist umgehend der Spielleitung zu melden. Die Spieler müssen sich selbst um die Behebung von Problemen mit den zur Verfügung gestellten Geräten bemühen. Zur Klarstellung: Die Verwaltung stellt die entsprechende Voice-Chat-Lösung zur Verfügung.

Von der Verwaltung zur Verfügung gestellte Ausrüstung

Die Administration kann für alle Spiele des Präsenztorniers Ausrüstung in den nachstehenden Kategorien zur Verfügung stellen:

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

Handwärmer können von den Spielern optional in Anspruch genommen werden.

Die Spielleitung darf jederzeit nach eigenem Ermessen die Verwendung von durch die Spielleitung vorbereiteten Turniergeräten verlangen. Wenn nötig, werden die Spieler zwischen einer Nintendo Switch-Konsole oder einem mobilen Gerät auswählen können, um sowohl das Training als auch die offiziellen Spiele zu bestreiten.

Vom Spieler mitgebrachte Controller

Die Spieler dürfen die folgenden offiziell lizenzierten Nintendo-Controller zum Spiel mitbringen und diese Geräte während der offiziellen persönlichen Spiele verwenden:

- Pro Controller
- Joy-Con Set

- Joy-Con Umhängebänder
- Joy-Con Griffe

Audio Bedienelemente

Die Spieler werden zur Einhaltung eines Mindestpegels für "weißes Rauschen" in ihren Kopfhörern angehalten. Die Leitung kann den Spielern verbieten, die Geräuschpegel niedriger einzustellen, wenn die Verantwortlichen nach eigenem Ermessen der Ansicht sind, dass Außengeräusche zu leicht wahrnehmbar wären. Die Kopfhörer sind den Spielern direkt auf die Ohren zu setzen und müssen dort für die Dauer des Spiels verbleiben.

Das am Headset befindliche Mikrofon befindet sich in der Nähe des Mundes des Spielers und kann nach Ermessen der Spielleitung verstellt werden, wenn es nicht richtig platziert ist. Es ist dem Spieler nicht gestattet, die Kopfhörer zu verdecken oder Gegenstände wie Mützen, Schals oder andere Kleidungsstücke zwischen die Kopfhörer und die Ohren zu legen.

Unbefugtes Hantieren an der Ausrüstung

Die Spieler müssen darauf achten, dass sie die Ausrüstung anderer Mitspieler während des offiziellen Spiels nicht berühren oder anfassen. Spieler, die Hilfe mit ihrer Ausrüstung benötigen, werden gebeten, sich an die Verwaltung oder das Personal zu wenden.

ABLAUF NACH DEM SPIEL

Ergebnisse: Die Verwaltung wird das Spielergebnis bestätigen und aufzeichnen.

Technische Hinweise und Fehlerbehebung: Jeder Spieler muss alle technischen Probleme identifizieren und der Verwaltung melden.

Ergebnisse von Niederlagen: Die durch Aufgabe gewonnenen Spiele werden mit der Mindestpunktzahl gewertet, die eine Mannschaft benötigen würde, um das Spiel zu gewinnen (2:0 für Best-of-Three, 3:0 für Best-of-Five). Für verwirkte Spiele werden keine weiteren Daten oder Statistiken aufgezeichnet.

ABLAUF NACH DEM SPIEL

Ergebnisse: Die Verwaltung bestätigt und protokolliert das Ergebnis des Spiels.

Nächstes Spiel und Pausenzeit: Die Verwaltung informiert die Spieler über ihren aktuellen Stand im Wettbewerb, einschließlich ihres nächsten geplanten Spiels. Die exakte Zeit für den Wiedereintritt der Spieler/innen in den Spielbereich wird von der Verwaltung mitgeteilt. Sind zu diesem Zeitpunkt nicht alle Spielerinnen und Spieler auf ihren Plätzen, kann das Team wegen Verzögerung des Turnierspiels eine Strafe erhalten. Die folgende Startzeit des Spiels kann nach Ermessen der Verwaltung geändert werden.

Technische Hinweise und Fehlerbeseitigung: Die Spieler sollen jegliche technischen Probleme identifizieren und der Verwaltung melden.

Post-Match-Verpflichtungen: Unmittelbar nach dem Spiel werden die Spieler/innen über etwaige Verpflichtungen im Anschluss an das Spiel informiert, einschließlich, aber nicht ausschließlich, Medienauftritte, Interviews nach dem Spiel oder Backstage-Interviews oder weitere Diskussionen über Fragen zum Spiel.

Die Teams sind verpflichtet, auf Anfrage daran teilzunehmen, es sei denn, die Verwaltung erteilt nach eigenem Ermessen eine Ausnahmeregelung.

Backstage-Interviews: Die Spieler/innen können aufgefordert werden, an einem Live-Backstage-Interview im Rahmen einer offiziellen Übertragung der Veranstaltung teilzunehmen.

Post-Game Interviews: Spieler/innen können zu einem voraufgezeichneten Interview nach dem Spiel für eine spätere offizielle Übertragung des Events verpflichtet werden.

Presse-/Medieninterviews: Die Mannschaften können beauftragt werden, der Administration mindestens einen Spieler, der in einem Spiel an diesem Tag in der Startaufstellung stand, für

jeweils ein Minimum an Interviews zur Verfügung zu stellen (insgesamt etwa 10 Minuten pro Spieler/Trainer).

10. PUNKTE DER MEISTERSCHAFT: Im Verlauf des Programms werden den Teams entsprechend ihrer Leistung in den Wettbewerben Meisterschaftspunkte gutgeschrieben. Anhand dieser Punkte werden die Spieler/innen gesetzt und/oder qualifizieren sich für Veranstaltungen während des Programms.

Den Teams werden Punkte basierend auf ihrer Leistung zuerkannt. Weitere Informationen und Team- und Dienstplanverwaltung finden Sie in Abschnitt 16.

BESTES FINISH-LIMIT: Um der größtmöglichen Anzahl von Teilnehmern weltweit ein ausgeglicheneres Spielfeld zu bieten, verfügt das Programm über ein Best-Finish-Limit. Wenn Teams an mehr Veranstaltungen teilnehmen, als das Best-Finish-Limit überschreitet, werden ihre besten Leistungen registriert und der Rest am Ende des Programms gestrichen.

Nur die Top-6-Platzierungen eines Teams aus allen Turnieren zählen für die Gesamtmeisterschaftspunkte des Teams. Das Best-Finish-Limit ist die maximale Anzahl an Turnierplatzierungen, die für das Programm 2025 zählen können, wobei höhere Platzierungen niedrigere Platzierungen ersetzen.

Siehe **Abschnitt 23** für die Tabelle mit den Meisterschaftspunkten.

11. TEAMQUALIFIKATION UND AUFSTIEG:

Qualifikation, Turnierformat und Platzierungspreise:

Turnier	Art	Regionen	Qualifizierung	Auszeichnungen für Platzierungen
Pokémon UNITE BEI LAIC	Internationale Meisterschaft (LAIC)	Alle	N/A	Meisterschaftspunkte Preisgeld (nur Top 8) Vorrangige Registrierung für EUIC oder NAIX (wählen Sie eines aus)
Aeos Cup Play-Ins - Offene Qualifikation	Play-In – Offene Qualifikation	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Die besten 8 kommen in den Aeos Cup – Play-ins – Finale
Aeros Cup Play-Ins - Finale	Play-In – Finale	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Top 8 vom Aeos Cup – Play Ins – Offene Qualifikation	Top 1 erhält Reisepreise für den Aeos Cup – (EUIC) und vorrangige Registrierung für den Aeos Cup (EUIC) Meisterschaftspunkte
Dezember Cup	Monatspokal – Offene Qualifikation	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Die besten 8 kommen ins Dezember-Cup-Finale
Dezember Cup	Monatspokal – Finale	Alle	Top 8 des Dezember Cups - Open Qualifier	Meisterschaftspunkte Preisgeld (nur Top 4)

Januar Cup	Monatspokal – Offene Qualifikation	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Die besten 8 kommen ins Finale des Januar-Cups
Januar Cup	Monatspokal – Finale	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Top 8 des Januar Cup - Open Qualifier	Meisterschaftspunkte Preisgeld (nur Top 4)
Februar Cup	Monatspokal – Offene Qualifikation	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Die besten 8 kommen ins Februar-Cup-Finale
Februar Cup	Monatspokal – Finale	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Top 8 des Februar Cup - Open Qualifier	Meisterschaftspunkte Preisgeld (nur Top 4)
Aeos Cup	Internationale Meisterschaft (LAIC)	Alle	N/A	Preisgeld (nur Top 8) Meisterschaftspunkte Top 1 qualifiziert sich für die Pokémon-Weltmeisterschaften 2025 mit Reisepreisen (weitere Einzelheiten finden Sie in Abschnitt 14)
Endspurt - Offene Qualifikation	Play-In – Offene Qualifikation	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Die besten 8 kommen in den Aeos Cup – Play-Ins
Endspurt - Play-Ins	Play-In – Finale	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Top 8 vom Endspurt - Offene Qualifikation	Top 1 erhält Reisepreise für Final Stretch – (NAIC) und vorrangige Registrierung für Final Stretch (NAIC) Meisterschaftspunkte
März Cup	Monatspokal – Offene Qualifikation	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Die besten 8 kommen ins Finale im März
März Finals	Monatspokal – Finale	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Top 8 des März Cup - Open Qualifier	Champions-Punkte Preisgeld (nur Top 4)
April Cup	Monatspokal – Offene Qualifikation	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Die besten 8 kommen ins Finale im April
April Cup	Monatspokal – Finale	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Top 8 des April Cup - Open Qualifier	Meisterschaftspunkte Preisgeld (nur Top 4)

Regionale Meisterschaft	Regionale Meisterschaft – Gruppenphase der offenen Qualifikation	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Die besten 4 kommen ins Regionalfinale
Regionale Finals	Regionale Finals	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC*	„Top 4 aus der offenen Qualifikationsrunde der Regionalmeisterschaft Top 12 aus der Meisterschaftspunktwertung (nach regionaler Zone)“	Preisgeld (nur Top 8) Top 1 qualifiziert sich für die Pokémon-Weltmeisterschaften 2025 (weitere Einzelheiten finden Sie in Abschnitt 13)
Endspurt	Internationale Meisterschaft (LAIC)	Alle	N/A	Preisgeld (nur Top 8) Top 1 qualifiziert sich für die Pokémon-Weltmeisterschaften 2025 mit Reisepreisen (weitere Einzelheiten finden Sie in Abschnitt 13).
Pokémon-Weltmeisterschaft	Weltmeisterschaft	Alle	Nur auf Einladung. Weitere Einzelheiten finden Sie in Abschnitt 13.	Preisgeld (nur Top 16) Wird noch bekannt gegeben

Die meisten allen Turnieren werden Meisterschaftspunkte für die Platzierung vergeben, siehe **Abschnitt 23** für eine detaillierte Aufschlüsselung der Meisterschaftspunkte.

Ersatzmannschaften: Für den Fall, dass eine Mannschaft, die sich für ein Turnier qualifiziert hat, als nicht teilnahmeberechtigt eingestuft wird, sich gegen eine Teilnahme entscheidet oder aus sonstigen Gründen nicht antreten kann, kann die Administration die Mannschaft durch eine Mannschaft ihrer Wahl ersetzen.

Die Verwaltung wird angemessene Bemühungen unternehmen, um ein Ersatzteam mit dem nächstmöglichen qualifizierten Team zu bestätigen. Dabei können die Administratoren Meisterschaftspunkte, frühere Turnierplatzierungen, Reaktionsfähigkeit oder andere Faktoren bei der Bestimmung des nächstqualifizierten Teams zu Rate ziehen. Darüber hinaus hat die Verwaltung das Recht, ein Team nicht zu ersetzen.

12.2025 POKÉMON WORLDUNITE REGIONAL CHAMPIONSHIPS („WCS“): (NUR BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC)

Die Regionalmeisterschaften sind das letzte Online-Turnier des Programms und bieten den besten Teams die Qualifikation für die Weltmeisterschaft. Jede Regionalmeisterschaft besteht aus drei Phasen:

- Offene Qualifikation
- Gruppenphase
- Regionale Finals

Weitere Einzelheiten zu Format und Struktur finden Sie in **Abschnitt 5**.

TEILNAHMEBERECHTIGUNG UND REGISTRIERUNG VON TEAMS

Alle Teams, die an den Regionalmeisterschaften teilnehmen möchten, müssen sich für dieses Event registrieren. Nach Abschluss der Registrierung qualifizieren sich die besten 12 registrierten Teams basierend auf der Championship Point-Rangliste dieser Regionalzone automatisch für die Gruppenphase. Alle anderen registrierten Teams werden in die offene Qualifikationsrunde DE eingeteilt.

QUALIFIKATION FÜR DIE GRUPPENSTUFE (JE REGIONALE ZONE):

- **Meisterschaftspunkte:** Die 12 Teams mit den höchsten Meisterschaftspunkten am Ende der Registrierung für die Regionalmeisterschaften qualifizieren sich für die Gruppenphase. Weitere Informationen zu Meisterschaftspunkten und dem Best-Finish-Limit finden Sie in Abschnitt 10.
 - Wenn zwei oder mehr Teams hinsichtlich der Meisterschaftspunkte gleichauf sind, bestimmt die nächsthöhere Turnierplatzierung des Teams das qualifizierte Team.
 - Im Falle eines Gleichstands in allen Turnier-Ranglisten wird das höher platzierte Team anhand der letzten Turnier-Rangliste des Teams ermittelt.
- **Regionale Meisterschaften – Offene Qualifikation:** Die vier bestplatzierten Teams qualifizieren sich für die regionale Meisterschaft – Gruppenphase.

AUSSAAT UND FORTSCHRITT

- **Offene Qualifikation:** Die Teams werden auf der Grundlage ihrer Meisterschaftspunkte während des gesamten Programms gesetzt. Weitere Informationen zum Best-Finish-Limit finden Sie in **Abschnitt 10**. Qualifizierte Teams kommen in die Gruppenphase und werden nicht neu gesetzt.
- **Gruppenphase:** Teams, die sich durch Meisterschaftspunkte qualifiziert haben, werden vor den Teams platziert, die sich über den Open Qualifier qualifiziert haben. Das bestplatzierte Team jeder Gruppe wird in die Siegerklasse der Regionalfinals aufgenommen. Das zweithöchste Team jeder Gruppe wird in die Verlierergruppe der Regionalfinals aufgenommen.
- **Regionalfinale:** Die Teams werden auf der Grundlage ihrer Platzierung in der Gruppenphase gesetzt, wobei der 1. Platz jeder Gruppe die gesetzten Plätze 1–4 und der 2. Platz jeder Gruppe die gesetzten Plätze 5–8 behält. Format, Struktur und Qualifikation können nach alleinigem Ermessen der Verwaltung geändert werden.

13. POKÉMON-WELTMEISTERSCHAFTEN 2025:

TEAM-QUALIFIKATION

Die Qualifikation für die WCS 2025 findet in der regionalen Kategorie statt, in der die Teams antreten. Teams können sich wie folgt qualifizieren:

- **AEOS CUP.** Eine Mannschaft, die den Aeos Cup gewinnt, qualifiziert sich automatisch für die Pokémon Weltmeisterschaften 2025.
- **REGIONALE MEISTERSCHAFTEN.** Die Sieger der regionalen Meisterschaftsfinale der jeweiligen Regionen werden sich automatisch für die Pokémon-Weltmeisterschaften 2025 qualifizieren (siehe Qualifizierungsmethoden unten).
- **ENDRUNDE.** Der Gewinner der Endrunde ist automatisch für die Pokémon Weltmeisterschaften 2024 qualifiziert.
- **ZUSÄTZLICHE QUALIFIKATIONSMÖGLICHKEITEN.** Die Administration behält sich vor, zusätzliche Qualifikationsmöglichkeiten für die Pokémon Weltmeisterschaften 2025 zu schaffen.

QUALIFIKATIONSWEGE

Bezeichnung der regionalen Zone ODER Veranstaltung - Anzahl der Teams	Qualifikation
Brasilien (BR) - 2 Teams	1. Platz bei den regionalen Finals* 2. Platz Regionalfinale Team
Europa (EU) - 3 Teams	1. Platz Regionalfinale Team* 2. Platz Regionalfinale Team* 3. Platz Regionalfinale Team
Lateinamerika - Nord (LA-N) - 3 Mannschaften	1. Platz der regionalen Finals* 2. Platz der regionalen Finals* 3. Platz der regionalen Finals
Lateinamerika - Süd (LA-S) - 2 Mannschaften	1. Platz Regionalfinale Team* 2. Platz Regionalfinale Team
Nordamerika (NA) - 3 Teams	1. Platz der regionalen Finals* 2. Platz der regionalen Finals* 3. Platz der regionalen Finals
Ozeanien (OC) - 2 Teams	1. Platz der regionalen Finals*
Asien-Pazifik - Ost (AP-E), Asien-Pazifik - West (AP-W), Indien (IN), Japan (JP), Korea (KR)	1. Platz Aeos Cup-Team
Aeos Cup (EUIC) - 1 Team	1. Platz Aeos Cup-Team*
Endrunde (NAIC) - 1 Team	wird gesondert bekannt gegeben

*Enthält Reiseprämien

Qualifizierte Teams sind diejenigen Teams, die durch die in der Tabelle oben aufgeführten Qualifikationen eine Einladung zur WCS erhalten. Qualifizierte Teams unterliegen Änderungen.

Qualifikationsvorrang: Qualifizieren sich Teams über mehr als eine der oben genannten Methoden für die Weltmeisterschaften, gilt für die qualifizierten Teams die Qualifizierungsmethode mit der höchsten Priorität.

1. Aeos Cup
2. Zielgerade
3. Regionale Finals

Wenn ein qualifiziertes Team die Zielgerade gewinnt, wird die Einladung zur Zielgerade nicht an das nächsthöhere Team weitergegeben.

SPIELPLAN

- Tag 0: Drehtag und Einchecken
- Tag 1: Gruppenphase
- Tag 2: Bracket Stage
- Tag 3: Finale

Zusätzliche Informationen, wie z.B. die exakten Zeiten/Daten und Details über den Zeitplan, werden zu einem späteren Zeitpunkt an die qualifizierten Teams weitergegeben.

FORMAT

Die WCS werden eine Gruppenphase und eine Bracket-Phase aufweisen. Einzelheiten zur Gruppenphase und den Zuordnungen der Gruppen werden noch bekannt gegeben nach Abschluss der Qualifikation in allen Regionalzonen.

Am ersten Tag treten die Teams in Einzelrunden-Best-of-3-Spielen gegen andere Teams innerhalb ihrer zugewiesenen Gruppen an. Die beiden besten Teams jeder Gruppe qualifizieren sich für Tag 2. Teams, die sich für Tag 2 qualifizieren, werden in einer einzelnen Ausscheidungsgruppe platziert und auf der Grundlage ihrer Platzierung in ihrer Gruppe von Tag 1 gesetzt.

Alle Spiele in der Single-Elimination-Runde werden im Best-of-3-Format ausgetragen, mit Ausnahme des Halbfinals, das im Best-of-5-Format ausgetragen wird. Das Gewinnerteam jedes Halbfinalspiels qualifiziert sich für das Finale am dritten Tag.

Das GrandDay 3 Finals-Match wird eine Best-of-5-Serie sein. Das siegreiche Team-of-the-Finale-Match gilt als Pokémon-Weltmeister 2025 für UNITE.

Die Begegnungen der Gruppenphase werden zur Ausstrahlung bestimmt. Ausgewählte Spiele werden zu einem späteren Zeitpunkt vor Beginn des Turniers bekannt gegeben. Es liegt im alleinigen Ermessen der Verwaltung, die Auswahl der übertragenen Spiele jederzeit zu ändern. Sollte die Auswahl abgeändert werden, wird die Spielleitung sämtliche Teams unverzüglich benachrichtigen.

14. EINSCHRÄNKUNGEN FÜR DAS TURNIER. Die folgenden Einschränkungen betreffen sämtliche Regionen:

- Spieler/innen können ausschließlich in der Region teilnehmen, in der sie wohnhaft sind.
- Die Spieler/innen können ihre Spiele nur auf einem der für das Turnier zugelassenen Geräte spielen: Nintendo Switch, Apple iOS und Google Android.
- Die Spieler/innen eines Teams müssen ihren Wohnsitz in derselben Region haben.
- Die Administration hat das Recht, neu veröffentlichte Charaktere vom Wettbewerb auszuschließen.
- Namensänderungen von Spielern auf Discord und Start.gg sind nicht erlaubt ohne ausdrückliche Genehmigung der Verwaltung.
- Änderungen des Teamnamens auf Discord und Start.gg sind ohne ausdrückliche Genehmigung der Administration nicht zulässig.
- In einem Turnier darf ein Spieler immer nur in einem Team mitspielen.
- Meisterschaftspunkte werden dem Team und nicht dem einzelnen Spieler zuerkannt.

UNZULÄSSIGKEIT DES SPIELERS: Wenn die Administration nach eigenem Ermessen beschließt, dass ein Spieler/eine Spielerin für die Teilnahme am Programm nicht berechtigt ist, kann sie nach eigenem Ermessen den Spieler/die Spielerin vom Turnier ausschließen und jegliche potenziellen Preisgelder einbehalten.

SPIELBEOBACHTUNG: Sämtliche Pokémon UNITE-Matches werden von Kampfrichtern (" Personal ") überwacht, die in Vertretung für die Verwaltung als Kampfrichter fungieren. Entscheidungen der Mitarbeiter sind bindend und werden ausschließlich nach deren Ermessen getroffen.

15. ROLLE DER MITARBEITER:

Die Überwachung durch das Personal umfasst unter anderem folgende Aufgaben:

- Überprüfen des aktiven Kaders einer Mannschaft vor einem Spiel.
- Überprüfung und Überwachung der Spielerperipherie und der Spielbereiche.
- Bekanntgabe des Spielbeginns.
- Verhängen von Strafen bei Regelverstößen während eines Spiels.
- Das Bestätigen des Spieldausgangs und der Spielergebnisse.

GÜLTIGKEIT DES URTEILS: Fällt das Personal ein falsches Urteil, kann dieses während des Spiels nicht revidiert werden. Nach Spielende kann ein Spieler/eine Spielerin jedoch die Entscheidung des Personals anfechten, indem er/sie die Verwaltung darüber informiert. Nach eigenem Ermessen kann die Administration die Entscheidung auswerten, um festzustellen, ob ein ordnungsgemäßes Verfahren eingehalten wurde, um eine faire Entscheidung zu treffen. Sie behält sich das Recht vor, die Entscheidung des Personals für ungültig zu erklären. Bei allen Entscheidungen, die während des Turniers getroffen werden, hat die Administration stets das letzte Wort.

Für den Fall, dass bei einem Einzelturnier Situationen auftreten, 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.

16. TEAM- UND KADERVERWALTUNG:

Ein Team ist eine Gruppe von 5 oder 6 Spielern, die gemeinsam am Pokémon UCS teilnehmen. Spieler dürfen zu einem bestimmten Zeitpunkt eines Turniers nur in einem Team sein und alle Spieler müssen in derselben Regionalzone wohnen.

Die **Mannschaftsliste** umfasst die 5 **Starter** und einen optionalen **Ersatzspieler**.

Die Verwaltung behält sich nach eigenem Ermessen das Recht vor, die Mannschaftslistenanforderungen jederzeit zu aktualisieren.

MANNSCHAFTSLISTE: Die 5 oder 6 Spieler, die zum Zeitpunkt der Schließung der Registrierung für ein bestimmtes Event für ein Team registriert sind.

Mindestens ein Spieler aus der ersten registrierten Mannschaft eines Teams muss während des gesamten Programms im Team bleiben. Andernfalls kann die Mannschaft als neues Team betrachtet werden, was zum Verlust des Teamstatus, des Teamnamens und der verdienten Meisterschaftspunkte führen kann.

STARTMANNSCHAFT („Starter“): Die 5 Spieler, mit Ausnahme des Ersatzspielers, die zum Zeitpunkt der Schließung der Registrierung für ein bestimmtes Event für ein Team registriert sind.

ALTERNATIV: Ein 6. Spieler in einem Team, der aktiviert werden kann, um ein Mitglied des aktiven Kaders zu ersetzen, bevor während eines laufenden Turniers ein Spiel gespielt wird.

AKTIVER KADER: Die 5 Spieler in einem aktiven Spiel oder Match zu jedem Zeitpunkt während des Turniers.

Die Starter eines Teams sind der standardmäßige aktive Kader für jedes Match eines Turniers.

Wenn ein Ersatzspieler aktiviert wird, ersetzt dieser einen Starter und wird für den Rest des Spiels Teil des aktiven Kaders. Während dieses Spiels ist der entfernte Starter nicht mehr im aktiven Kader.

Am Ende desselben Spiels wird der ersetzte Starter wieder dem aktiven Kader beitreten. Der Ersatzspieler wird nicht mehr aktiviert und aus dem aktiven Kader entfernt. Weitere Informationen zu Aktivierung, Teilnahmeberechtigung und Einschränkungen finden Sie weiter unten in Abschnitt 16 für Ersatzspieler.

TEAM-Kapitän:

Jedes Team muss einen designierten Leiter („Teamkapitän“) haben, der als primärer Ansprechpartner bei der Kommunikation mit der Verwaltung und/oder dem Personal fungiert. Von Teamkapitänen wird erwartet, dass sie alle Mitglieder ihres Teams wahrheitsgemäß und nach bestem Wissen vertreten.

Der Teamkapitän muss ein Mitglied der Mannschaftsliste mit gutem Ruf sein (Teilnahmevoraussetzungen siehe Abschnitt 1).

TEAMREGISTRIERUNG

Teamkapitäne sind die ersten und wichtigsten Ansprechpartner für die Teamregistrierung. Bei manchen Veranstaltungen kann es erforderlich sein, dass sich ein Teamkapitän im Namen des Teams registriert. Es liegt in der Verantwortung des Teamkapitäns, sicherzustellen, dass die Registrierung für die gesamte Mannschaftsliste abgeschlossen ist (einschließlich der Zahlung der Registrierungsgebühren, falls zutreffend).

Teamkapitäne dürfen im Namen des Teams Kaderänderungen beantragen, solange die Kadersperre nicht in Kraft ist.

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

KADERÄNDERUNGEN

Jede Änderung, die das Hinzufügen eines Spielers zu einer Mannschaft beinhaltet, wird als Kaderänderung definiert.

Wie unten angegeben und nach alleinigem Ermessen der Verwaltung kann die Entfernung eines Spielers aus der Mannschaftsliste nicht als Kaderänderung betrachtet werden.

LIMIT FÜR ÄNDERUNGEN DER KADER: Während der Dauer des Programms sind den Teams bis zu 2 Änderungen der Mannschaftsaufstellung innerhalb des „Transferfensters“ gestattet, bevor die Registrierung für ein bestimmtes Event geschlossen wird, es sei denn, die Mannschaftsaufstellung ist gesperrt. **ROSTER**

ANFORDERUNGEN AN PERSÖNLICHE VERANSTALTUNGEN

Teams können während des Programms Einladungen zu bestimmten persönlichen Veranstaltungen erhalten (siehe Abschnitt 5 für persönliche Veranstaltungen). Die Teams müssen einen Stellvertreter für ihren Kader auswählen, sofern sie noch keinen registriert haben. Dies wird nicht auf das Kaderänderungslimit eines Teams angerechnet.

TEILNEHMERSPERRE:

Nachdem die Registrierung für eine Veranstaltung abgeschlossen ist, tritt die Dienstplansperre in Kraft. Während die Dienstplansperre aktiv ist, sind Dienstplanänderungen ohne ausdrückliche Genehmigung der Verwaltung nicht zulässig.

Ein Team, das sich in einer beliebigen Phase eines Turniers qualifiziert, muss denselben Kader beibehalten, es sei denn, Änderungen werden von der Administration genehmigt. Wenn sich ein Team nicht für die nächste Phase eines Turniers qualifiziert, gilt die Kadersperre für dieses Team nicht mehr.

Die Kadersperre gilt für Teams, die sich für die folgenden Events qualifizieren:

- Teams, die sich für die Events „Monthly Cup – Finals“ qualifizieren
- Teams, die sich für die Events „Regional Championship – Group Stage“ und „Regional Finals“ qualifizieren
- Teams, die Reisepreise bei einem „Play-In – Finals“-Event gewinnen
- Teams, die sich für WCS qualifizieren, unabhängig von der Qualifikationsmethode zu jedem Zeitpunkt während des Programms

Die Verwaltung behält sich das Recht vor, die Kadersperre jederzeit zu aktualisieren.

TRANSFERFENSTER

Teams dürfen während der festgelegten Transferfenster während des gesamten Programms Kaderänderungen vornehmen, es sei denn, die Kadersperre wird für dieses Team erzwungen.

Name des bevorstehenden Ereignisses	Transferfenster beginnt	Transferfenster endet
Dezember Cup	Dezember 2, 2024	Dezember 14, 2024
Januar Cup	Dezember 16, 2024	Januar 11, 2025
Februar Cup	Januar 13, 2025	Februar 1, 2025
Aeos Cup (EUIC)	Februar 3, 2025	Februar 14, 2025
Endspurt Play-Ins	Februar 24, 2025	März 8, 2025
März Cup	März 10, 2025	März 29, 2025
April Cup	April 31, 2025	April 19, 2025
Regionalmeisterschaft – Offene Qualifikation	April 21, 2025	Mai 10, 2025
Endspurt (NAIC)	Mai 12, 2025	Juni 6, 2025

* Bitte beachten Sie, dass sich die genauen Endzeiten des Transferfensters je nach Ihrer lokalen Zeitzone ändern können. Die Mannschaftskapitäne sind dafür verantwortlich, dass Änderungen am Kader vorgenommen werden, bevor das Transferfenster endet und die Registrierung für das nächste Event geschlossen wird.

Die Verwaltung kann die Daten des Transferfensters jederzeit nach eigenem Ermessen ändern.

NOTFALLÄNDERUNGEN AM KADER

Anträge zur Änderung des Kaders für ein Team aufgrund mildernder Umstände werden nur dann zugelassen, wenn ein Mitglied des Kaders nicht antreten kann. Alle Notfalländerungen am Kader müssen unabhängig von den Umständen von der Verwaltung genehmigt werden. Akzeptable Gründe für Auswechslungen können sein (sind aber nicht beschränkt auf):

- Ein Spieler im Hauptkader ist erkrankt und kann zu keiner Zeit am Turnier teilnehmen.
- Ein Spieler des Hauptkaders kann die Reise zum Turnier nicht antreten (dieser Spieler kann mit einer Strafe belegt werden).
- Ein/e Spieler/in im Hauptkader wird von der Verwaltung auf außergewöhnliche Umstände hin überprüft und für akzeptabel befunden.

- Wenn die Verwaltung es für notwendig erachtet, eine Änderung der Startaufstellung vorzunehmen.

Anträge zur Änderung des Dienstplans müssen bei der Verwaltung eingereicht werden, sobald eine der oben genannten Situationen festgestellt wird. Wenn Sie dies nicht tun, besteht die Gefahr, dass das Team für das nächste Spiel und/oder Match verwirkt wird oder disqualifiziert wird, nach dem alleinigen Ermessen der Verwaltung.

AUSWECHSELSPIELER

Der Ersatzspieler einer Mannschaft ist definiert als der 6. Spieler einer Mannschaft, der aktiviert werden kann, um ein aktives Mitglied der Mannschaft zu ersetzen, bevor ein Spiel während eines laufenden Turniers gespielt wird.

- Ersatzspieler können in jeder Phase eines Turniers für den aktiven Kader eines Teams aktiviert werden.
 - Weitere Informationen zur Aktivierung von Ersatzspielern als Teil von Match- und Spielprozessen finden Sie in Abschnitt 9.
- Nach Abschluss eines Matches werden die Starter zum aktiven Kader und der Ersatzspieler wird aus dem aktiven Kader entfernt.
 - Im Falle einer Notfalländerung des Kadern muss der Teamkapitän die Verwaltung benachrichtigen. Nach Überprüfung und Genehmigung durch die Verwaltung kann einem Team gestattet werden, den Ersatzspieler als Starter zu aktivieren.
 - Teams können nach Ermessen der Verwaltung mit Strafen belegt werden.
- Teams, die sich für ein persönliches Event qualifizieren (Format und Struktur finden Sie in Abschnitt 5), müssen einen berechtigten Ersatzspieler für den Kader dieses Teams auswählen und werden nicht auf das Kaderänderungslimit eines Teams angerechnet. Die Mindestanforderungen für berechnigte Ersatzspieler können sich zwischen Events ändern und werden in solchen Fällen von der Verwaltung bekannt gegeben. Die Teilnahmeberechtigung kann Folgendes umfassen:
 - Der Spieler hat während des Programms an einem anderen aktiven Kader teilgenommen.
 - Der Spieler ist derzeit nicht Teil eines qualifizierten Teams.
 - Der Spieler ist nicht in einem anderen Team.
 - Der Spieler wohnt in derselben regionalen Zone.
 - Die für die Teilnahme erforderlichen Konten des Spielers sind in gutem Zustand.
 - Der Spieler kann reisen und an der Veranstaltung teilnehmen.

Die Spielleitung nimmt sich das Recht heraus, ein Team zu disqualifizieren, wenn sein Kader diesen Kriterien nicht entspricht.

ANFORDERUNGEN AN DEN KADER FÜR ONLINE-TURNIERE:

Teams können einen Stellvertreter für Online-Turniere auswählen.

ANFORDERUNGEN FÜR DEN KADER FÜR TURNIERE VOR ORT:

Bei einigen Turnieren, insbesondere bei Präsenztornieren, müssen die Teams einen Stellvertreter auswählen. Sonstige Turniere, für die Ersatzspieler/innen benötigt werden, geben wir vor der Anmeldung für das jeweilige Turnier bekannt.

Alle teilnahmeberechtigten Mannschaften haben bis zum von der Verwaltung angegebenen Datum einen geeigneten Ersatzspieler zu benennen, um ihre Teilnahme zu ermöglichen. Bei Nichtbeachtung verfällt die Teilnahmeberechtigung des qualifizierten Teams.

Bei der Qualifikationsrunde eines Präsenztorniers werden fünf Spieler/innen in den "**Hauptkader**" aufgenommen. Ist einer der aktiven Spieler/innen während des Events nicht vor Ort, wenn er/sie benötigt wird, kann das Team mit Sanktionen belegt werden. Sollte kein Ersatzspieler ausgewählt werden oder dieser nicht vor Ort anwesend sein, kann dies zur Disqualifikation oder zum Verlust des Spiels führen.

Teams können nach der Sperre des aktiven Spielerkaders keine weiteren Spieler/innen oder andere Teammitglieder in ihren Spielerkader aufnehmen, sofern dies nicht ausdrücklich von der Verwaltung erlaubt wird.

ALTERNATIVE ANTRITTSPRÄMIE: Auswechselspieler können je nach Platzierung ihres Teams in der Veranstaltung eine Antrittsprämie erhalten. Siehe **Abschnitt 23** für nähere Informationen zu den Antrittsgeldern.

ALTERNATIVE REISEVORBEREITUNGEN: Alle bestätigten Ersatzspieler in Mannschaften, deren Hauptkader einen Reisezuschlag erhalten hat, bekommen ebenfalls einen Reisezuschlag. Teams, die keinen Reisepreis erhalten haben, sind für ihre Reisevorbereitungen selbst verantwortlich, auch für Alts.

ÄNDERUNGEN VON TEAMNAMEN UND SPIELERNAMEN

Nachdem sich ein Spieler oder ein Team zum ersten Mal für eine Veranstaltung im Programm registriert hat, dürfen das Team und der Kader während der gesamten Dauer des Programms den Namen des Teams oder eines Spielers nicht ändern, es sei denn, dies wurde von der Verwaltung genehmigt. Nicht genehmigte Änderungen können zu Disziplinarmaßnahmen führen, bis hin zu einer Sperre vom Pokémon UNITE Championship Series-Turnier 2025 in der Saison 2024 und Play! Pokémon-Programm.

Teamnamen und Spielernamen, die mit Sponsor- und/oder Partnerorganisationen verbunden sind, erfordern möglicherweise eine zusätzliche Prüfung und Genehmigung durch die Verwaltung. Informationen zu den Sendeanforderungen finden Sie in Abschnitt 17.

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

Angemessenheit der Benennung:

Teamnamen und Spielernamen müssen den in Abschnitt 18 dargelegten Regeln entsprechen. Darüber hinaus müssen Teamnamen und Spielernamen diesen Konventionen entsprechen:

- **Namen können geistiges Eigentum von Pokémon enthalten. TPCi behält sich das Recht vor, die Nutzung des geistigen Eigentums von Pokémon aus beliebigen Gründen einzuschränken. Diese Einschränkungen können Folgendes umfassen, sind aber nicht darauf beschränkt:**
 - **sich als TPCi-Mitarbeiter oder Verwaltung auszugeben.**
 - **Herabwürdigung des geistigen Eigentums von Pokémon, eines TPCi-Mitarbeiters oder der Verwaltung.**

- **Namen dürfen kein anderes geistiges Eigentum enthalten. Geistiges Eigentum kann Folgendes umfassen, ist aber nicht darauf beschränkt:**
 - **Markennamen**
 - **Titel oder Charakternamen aus anderen Medien**
- **Muss von der Verwaltung und dem Rundfunk leicht verstanden und gesprochen werden können.**
- **Darf nicht einem anderen Teamnamen oder Spielernamen ähneln oder diesem widersprechen**
- **Darf sich nicht als ein anderes Team oder einen anderen Spieler ausgeben.**

Die aktuellsten Informationen finden Sie in den Richtlinien zu Trainer-Benutzernamen und Teamnamen:
<https://www.pokemon.com/static-assets/content-assets/cms2/pdf/play-pokemon/rules/play-pokemon-trainer-username-and-team-name-policy-en.pdf>

Die Angemessenheit eines Namens liegt im Ermessen der Verwaltung. Die Verwaltung kann von Teams oder Spielern jederzeit verlangen, ihren Namen zu ändern.

EXKLUSIVITÄT FÜR EINEN EINZELNEN TEAM

Jeder Spieler darf jederzeit nur einem (1) Team in seiner Regionalzone als Starter oder Ersatzspieler beitreten. Es ist keinem Spieler eines qualifizierten Teams gestattet, ein anderes Team zu unterstützen (einschließlich, aber nicht beschränkt auf finanzielle Unterstützung und/oder Sponsoring).

17. ERWARTUNGEN UND ANFORDERUNGEN FÜR DIE ÜBERTRAGUNG: Die Verwaltung darf jedes Spiel des Programms übertragen. Die Spieler können eine von der Verwaltung genehmigte Übertragung nicht ablehnen. Die Verwaltung ist berechtigt, jedes Spiel des Programms auf eine bestimmte Sendezeit zu verlegen. Die Spieler können diese Änderung nicht ablehnen. Eine Verweigerung der Übertragung oder Verlegung eines Spiels durch die Verwaltung kann Strafen nach sich ziehen, die in **Abschnitt 19** näher erläutert werden.

Die Verwaltung ist berechtigt, von den Spielern zusätzliche, angemessene Maßnahmen zu verlangen, um die Ausstrahlung von Turnierspielen (jeweils ein "Übertragungsspiel") zu erleichtern und durchzuführen. Die Spieler müssen dabei mit der Verwaltung zusammenarbeiten und ihr Folge leisten. Diese Anforderungen beinhalten unter anderem Folgendes:

- Bis zu 30 Minuten vor Beginn des geplanten Spiels online und spielbereit zu sein;
- das Einladen von Zuschauern/Beobachtern oder anderen designierten Accounts in die Spiellobby;
- Die Verwendung eines von der Verwaltung bestimmten Kommunikationsservers zur Teamkommunikation oder sonstigen Koordination;
- Mitwirkung an technischen Proben; Teilnahme an Kostümproben; Teilnahme an Interviews vor und nach dem Spiel;
- Ausrichtung und Beginn der Spiele auf Anweisung oder nach Zeitplan, wie von der Verwaltung angegeben; und,
- andere angemessene Weisungen, die von der Verwaltung erteilt werden.

BEKLEIDUNGSVORSCHRIFTEN FÜR SPIELER

Sämtliche Spieler/innen, inklusive der Alts, haben bei allen übertragenen Wettkämpfen oder Auftritten, darunter auch bei Präsenzveranstaltungen, ein Hemd mit Ärmeln (schwarze, graue oder weiße Unterhemden sind erlaubt), eine Hose und geschlossene Schuhe zu tragen. Bei Wettkämpfen, für die die Verwaltung Kleidung

zur Verfügung stellt, haben die Spieler/innen die zur Verfügung gestellte Kleidung zu tragen, es sei denn, eigene Kleidungsstücke wurden von der Verwaltung genehmigt.

Das Tragen von Kleidung, die den Namen, das Abbild oder das Logo eines Unternehmens zeigt, ist verboten, ausgenommen offiziell lizenzierte Pokémon-Produkte, die zuvor von der Verwaltung genehmigt wurden.

Es liegt im alleinigen Ermessen der Spielleitung, anstößige oder unangemessene Kleidungsstücke zu verbieten.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: Die Administration kann von den Spieler/innen verlangen, dass sie Fotos einsenden und/oder Audio-/Videoaufnahmen machen und an die Administration übermitteln (jeweils eine "**Übermittlung**"). Die Verwaltung kann nach eigenem Ermessen die Einsendungen der Spieler zusammenstellen und die Einsendungen als Teil der Administrations Berichterstattung und Werbung für das Turnier im Rahmen einer möglichen Übertragung der allgemeinen Turnierberichterstattung durch die Administration ausstrahlen oder anderweitig veröffentlichen. Die Verwaltung kann außerdem den Spielern das Live-Streaming ihrer Spiele verbieten und verlangen, dass die Spieler ihre Spielergebnisse bis zur öffentlichen Übertragung durch die Verwaltung unter Verschluss halten. Alle eingereichten Beiträge:

- **DÜRFEN KEINE** Materialien enthalten, die nach dem alleinigen Ermessen der Administration hasserfüllt, diffamierend, verleumderisch, anstößig, sexuell explizit, obszön, pornografisch, unangemessen, gewalttätig oder selbstverstümmelnd sind (z.B., Mord, Waffenverkauf, Misshandlung, Missbrauch usw.), Diskriminierung (aufgrund von Rasse, Hautfarbe, Religion, Geschlecht, nationaler Herkunft, Alter, Behinderung, sexueller Orientierung, Geschlechtsidentität oder einer anderen Klasse oder Eigenschaft), Illegalität (z. B. Alkoholkonsum bei Minderjährigen, Drogenmissbrauch, Computer-Hacking etc.), beleidigend, bedrohlich, gotteslästerlich oder schikanierend sind; oder Material mit bedrohlichem Charakter für eine Person, einen Ort, ein Unternehmen, eine Gruppe oder den Weltfrieden enthalten; oder Wörter oder Symbole aufweisen, die im Allgemeinen als beleidigend für Personen einer bestimmten Rasse, Ethnie, Religion, sexuellen Orientierung, Geschlechtsidentität oder -ausdruck oder einer sozioökonomischen Gruppe angesehen werden; oder Bilder, Wörter oder Texte enthalten, die Nacktheit, Gewalttaten oder Handlungen darstellen, die rechtswidrig oder scheinbar gefährlich sind oder die gegen die Gesetze oder Vorschriften des Landes verstoßen, aus dem die Einsendung stammt;
- **DARF KEIN** Material enthalten, welches die Rechte eines anderen verletzt oder gegen sie verstößt, insbesondere Material, das die Privatsphäre, die Öffentlichkeit oder die Rechte an geistigem Eigentum verletzt oder eine Urheberrechtsverletzung darstellt. Ungeachtet des zuvor Gesagten sollten die Beiträge keine Markenzeichen, Logos, Insignien, Standortbeschilderungen, Fotos, Kunstwerke oder Abbildungen von Dritten enthalten, mit Ausnahme derer der Verwaltung.
- Die Beiträge sollten keine urheberrechtlich geschützten Medienerzeugnisse wie Bücher, Artikel, Fotos, Kunstwerke, Musik usw. oder identifizierende Beschreibungen von Medieneigentum enthalten, die nicht von der Verwaltung zur Verfügung gestellt wurden. Die Einsendungen dürfen keine kommerzielle Musik enthalten.

WENN EIN SPIELER VERDÄCHTIGT WIRD, EINE DER OBEN GENANNTEN ÜBERTRAGUNGSBEDINGUNGEN VERLETZT ZU HABEN, KANN DIE VERWALTUNG NACH EIGENEM ERMESSEN DIESE SPIELER JEDERZEIT WÄHREND DES TURNIERS DISQUALIFIZIEREN UND/ODER DIE RÜCKGABE EINES GEWONNENEN PREISES VERLANGEN.

18. TURNIERREGELN: Die Teilnehmer müssen sich stets an alle gesetzlichen Bestimmungen halten. Die Spieler haben sich an die höchsten Standards der persönlichen Integrität und des guten Sportsgeistes zu halten und in Übereinstimmung mit diesen offiziellen Regeln und im besten Interesse der Administration zu handeln. Die Spieler haben sich gegenüber den anderen Spielern und der Verwaltung professionell und sportlich zu verhalten und Verhaltensweisen zu unterlassen, die den Turnierablauf in irgendeiner Weise beeinträchtigen.

Es ist den Spielern untersagt, obszöne oder beleidigende Gesten oder Schimpfwörter im Account-Namen, im Benutzernamen, im Spiel, im Bildschirmnamen, in der E-Mail-Adresse, in den Turnier-Chats/-Kommunikationen, in gefilmten Matches oder in anderen öffentlichen Mitteilungen jeglicher Art zu verwenden. Es obliegt allein der Administration zu entscheiden, welcher Inhalt obszön oder beleidigend ist. Dieser Grundsatz gilt für Englisch und alle anderen Sprachen und schließt Abkürzungen und/oder obskure Verweise ein.

Es wird erwartet, dass die Spieler/innen ihre Meinungsverschiedenheiten auf respektvolle Weise und ohne Gewalt, Drohungen oder Einschüchterung (physisch oder nicht-physisch) beilegen. Gewalt ist jederzeit, an jedem Ort und gegenüber jeder Person, einschließlich anderen Spielern, Fans, dem Personal und anderen Offiziellen oder Vertretern der Verwaltung nicht erlaubt.

Sportsgeist: Die Teilnehmer/innen an dem Programm verpflichten sich zu einem angemessenen Verhalten, einer einwandfreien Kommunikation und einem angemessenen Verhalten auf Discord, Start.gg, allen anderen offiziellen Kommunikationsplattformen, die für das Programm genutzt werden, sowie auf allen Social Media Plattformen. Es wird von den Teilnehmer/innen erwartet, dass sie sich gegenüber dem Programm professionell und höflich verhalten, und es ist strikt untersagt, zu jeder Zeit vulgär, giftig, feindselig, aufrührerisch, störend oder bedrohlich zu reagieren oder die Verwaltung in Bezug auf das Programm falsch zu repräsentieren.

Turniersoftware: Jede vorsätzliche Nutzung oder versuchte Nutzung von Bugs oder Exploits in einer Turniersoftware, einschließlich, aber ohne Einschränkung, des Pokémon UNITE Videospiele, der Start.gg-Klammerplattform und der Discord-Chatplattform, durch einen Spieler ist streng verboten und kann zur Disqualifikation des Spielers durch die Administration führen.

Kein Spieler darf die turnierbezogene Software in irgendeiner Weise unbefugt nutzen, inklusive des Zusammentragens von Benutzernamen und/oder E-Mail-Adressen von Nutzern auf elektronischem oder anderem Wege, um unaufgefordert E-Mails zu versenden oder Nutzerkonten auf automatisierte Weise oder unter Vorspiegelung falscher Tatsachen zu erstellen.

Es ist keinem Spieler/ keiner Spielerin gestattet, systematisch unveröffentlichte Daten oder andere unveröffentlichte Inhalte, die von Teilnehmer/innen zur Verfügung gestellt wurden, abzurufen, um damit direkt oder indirekt eine Sammlung, Zusammenstellung, Datenbank oder ein Verzeichnis zu erstellen oder anzulegen.

Betrug und Integrität des Turniers: Die Teilnehmer/innen sind verpflichtet, ihre Fähigkeiten zu jeder Zeit bestmöglich einzusetzen. Jegliches Betrügen eines Spielers wird in keiner Weise toleriert und kann zur Disqualifikation führen. Spieler/innen ist es untersagt, andere Spieler/innen zu beeinflussen oder zu manipulieren und/oder andere Spieler/innen zu täuschen, zu betrügen oder in die Irre zu führen oder zu versuchen, sich als ein/e andere/r Spieler/in auszugeben oder den Benutzernamen eines/r anderen Spielers/in zu verwenden.

Bestechung: Einem Spieler oder einer Mannschaft ist es nicht gestattet, Geschenke oder Belohnungen für einen Spieler, Administrator, TPCi-Mitarbeiter oder eine Person, die mit einer anderen Mannschaft in Verbindung steht, für versprochene, erbrachte oder zu erbringende Leistungen anzunehmen, die dazu dienen, eine gegnerische Mannschaft zu besiegen oder zu versuchen, sie zu besiegen.

Geschenke: Ein/e Spieler/in darf keine Geschenke, Belohnungen oder Vergütungen für versprochene, erbrachte oder zu erbringende Leistungen im Zusammenhang mit dem Wettkampfspiel annehmen, weder für Leistungen im Zusammenhang mit einem Sieg oder dem Versuch, ein konkurrierendes Team zu besiegen, noch für Leistungen, die darauf abzielen, ein Match oder Spiel zu manipulieren oder zu beeinflussen. Ausgenommen von dieser Regel sind lediglich leistungsbezogene Vergütungen, die der offizielle Sponsor oder Eigentümer einer Mannschaft an die Spieler/innen zahlt.

Spielmanipulation: Es ist keinem Spieler gestattet, den Ausgang eines Spiels oder Matches mit Mitteln zu beeinflussen, die nach dem Gesetz oder den vorliegenden Regeln verboten sind, dies anzubieten, zu verabreden, zu konspirieren oder zu versuchen.

Keine Belästigung: Die Administration fühlt sich verpflichtet, ein Wettbewerbsumfeld zu schaffen, das frei von Schikane und Diskriminierung ist. In diesem Sinne ist es den Spielerinnen und Spielern untersagt, sich in irgendeiner Form von Belästigung oder Diskriminierung (innerhalb oder außerhalb des Turniers) zu engagieren,

unter anderem aufgrund von Rasse, Hautfarbe, Religion, Geschlecht, nationaler Herkunft, Alter, Behinderung, sexueller Orientierung, Geschlechtsidentität oder einer anderen Klasse oder Eigenschaft.

Verunglimpfung: Spieler sind befugt, ihre Meinung in professioneller und sportlicher Weise zum Ausdruck zu bringen; unter der Voraussetzung, dass Spieler sich nicht öffentlich äußern können, wenn sie die Integrität oder Kompetenz anderer Spieler, der Administration oder ihrer jeweiligen Agenten, verbundenen Unternehmen, Tochtergesellschaften, Vertreter oder Dienstleister in Frage stellen. Spieler sind zu keiner Zeit autorisiert, falsche, diffamierende, beleidigende oder verleumderische Bemerkungen, Kommentare oder Aussagen über die Verwaltung oder ihre jeweiligen Agenten, Partner, Tochtergesellschaften, Vertreter oder Dienstleister, andere Spieler, das Turnier oder andere Produkte oder Dienstleistungen der Verwaltung oder ihrer Agenten, Partner, Tochtergesellschaften oder Vertreter zu machen, zu posten, zu veröffentlichen oder an andere Personen oder Organisationen oder in einem öffentlichen Forum zu kommunizieren. Des Weiteren dürfen Spieler/innen Mitglieder der Öffentlichkeit nicht zu Handlungen auffordern, die in diesem Abschnitt ausdrücklich verboten sind. Dieser Paragraph beschränkt oder hindert einen Spieler in keiner Weise daran, geltende Gesetze oder gültige Anordnungen eines zuständigen Gerichts oder einer autorisierten Regierungsbehörde zu befolgen, vorausgesetzt, die Einhaltung geht nicht über das hinaus, 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. Spieler/innen ist es außerdem untersagt, Insiderinformationen weiterzugeben, Einfluss zu nehmen oder sich in irgendeiner Weise durch direkte oder indirekte Teilnahme an Wetten oder Glücksspielen zu beteiligen.

Kontoeigentum: Spielern ist es untersagt, mit ihren Konten zu handeln, diese zu teilen, zu verkaufen, zu kaufen oder auf andere Weise Eigentum oder Zugriff darauf zu übertragen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Play! Pokémon-Konto, Pokémon UNITE-Konto, Start.gg-Konto, Discord-Konto und alle anderen im Rahmen des Programms verwendeten Konten.

Vertraulichkeit: Die Verwaltung kann bisweilen sensible oder vertrauliche Informationen an die Teilnehmer weitergeben. Es ist strengstens untersagt, vertrauliche Informationen oder Unterlagen, die den Teilnehmenden von der Verwaltung zur Verfügung gestellt wurden, absichtlich oder unabsichtlich weiterzugeben oder zu verbreiten. Vertrauliche Informationen können beispielsweise, aber nicht ausschließlich, Informationen oder Materialien sein, die der allgemeinen Öffentlichkeit noch nicht zugänglich sind, von denen eine vernünftige Person weiß oder nach vernünftigem Ermessen wissen sollte, dass es sich um vertrauliche Informationen handelt, oder Material, das von der Verwaltung als vertraulich eingestuft wurde.

Gesetzwidriges und/oder schädliches Verhalten: Ein Spieler ist nicht berechtigt, sich an Aktivitäten oder Praktiken zu beteiligen, die (i) ihn in der Öffentlichkeit in Misskredit bringen, skandalisieren oder lächerlich machen, einen Teil oder eine Gruppe der Öffentlichkeit schockieren oder beleidigen, oder die sein öffentliches Image beeinträchtigen, oder die (ii) dem Image oder dem Ruf des Unternehmens schaden, oder von denen vernünftigerweise erwartet werden kann, dass sie ihn schädigen, oder zu öffentlicher Kritik an der Administration oder ihren jeweiligen Agenten, verbundenen Unternehmen, Tochtergesellschaften, Vertretern oder Dienstleistern, anderen Spielern, dem Turnier oder einem anderen Produkt oder Dienst der Administration oder ihren Agenten, verbundenen Unternehmen, Tochtergesellschaften oder Vertretern führen oder ein schlechtes Licht auf sie werfen. Zur Klarstellung: Die Verbindung von Spielern mit Personen, Organisationen oder Marken, die dem Image oder dem Ruf der Administration oder ihrer jeweiligen Agenten, verbundenen Unternehmen, Tochtergesellschaften, Repräsentanten oder Dienstleistern schaden, anderen Spielern, das Turnier oder ein anderes Produkt oder eine Dienstleistung der Administration oder ihrer Agenten, verbundenen Unternehmen, Tochtergesellschaften oder Vertreter, wie von der Administration nach eigenem Ermessen festgelegt, als Verstoß gegen diese Bestimmung und diese offiziellen Regeln angesehen. Eine nicht abschließende Liste dieser Arten von Fehlverhalten ist wie folgt:

- Tatsächliche oder angedrohte Gewalt gegen eine Person, einschließlich häuslicher Gewalt, Gewalt in der Partnerschaft, Gewalt bei Verabredungen und Kindesmissbrauch;

- Sexuelle Übergriffe und andere Arten von Sexualdelikten;
- Verhaltensweisen, die die Sicherheit einer anderen Person gefährden;
- Tierquälerei;
- Diebstahl und andere Eigentumsdelikte; und
- Straftaten im Zusammenhang mit Unehrllichkeit.

Jeder Spieler bestätigt, dass die Verwaltung nach geltendem Recht verpflichtet ist, 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.

WENN EIN SPIELER VERDÄCHTIGT WIRD, EINE DER OBEN GENANNTEN TURNIERREGELN ZU VERLETZEN, KANN DIE VERWALTUNG NACH EIGENEM ERMESSEN DIESE SPIELER ZU JEDEM ZEITPUNKT DES TURNIERS DISQUALIFIZIEREN UND/ODER DIE RÜCKGABE EINES GEWONNENEN PREISES VERLANGEN.

19. STRAFEN: Die Verwaltung ist berechtigt, von Fall zu Fall Sanktionen zu erwägen oder zu verhängen. Sie wird alle Umstände des Verstoßes berücksichtigen, insbesondere die Schwere, die Umstände, die Vorgeschichte, die Folgen/Auswirkungen und andere relevante Faktoren des Verstoßes, um eine Entscheidung zu treffen oder im Interesse der Integrität des Programms eine Strafe zu verhängen.

Die Administration hat das Recht, die folgenden Strafen gegen Teilnehmer/innen und/oder Teams zu verhängen, die gegen diese offiziellen Regeln verstoßen haben:

- Aberkennung des Spiels;
- Verzicht auf das Spiel;
- Entfernung eines Spielers oder einer Mannschaft aus dem Turnier (Disqualifikation);
- Streichung der Preisgelder;
- Aberkennung von Meisterschaftspunkten;
- Teilweises oder vollständiges Aberkennen von Meisterschaftspunkten; und,
- Sperre für die Teilnahme an dem Programm.

20. RECHTE DES GEISTIGEN EIGENTUMS: LIZENZ UND ABTRETUNG: Durch das Einreichen einer Übermittlung bestätigst du, dass diese Einreichung, inklusive aller darin enthaltenen Rechte, als nicht vertrauliche und nicht eigentumsrechtlich geschützte Einsendung betrachtet wird und die Verwaltung keine Verpflichtung jeglicher Art in Bezug auf diese Einreichung hat. Die Verwaltung hat das Recht, die Einsendung ohne Einschränkung zu bearbeiten, zu nutzen, zu verändern, zu veröffentlichen, zu vervielfältigen, zu gebrauchen, offenzulegen, zu verbreiten und an andere weiterzugeben, und dies weltweit in allen bekannten und unbekannt Medien und für jeden Zweck, ohne Entschädigung, Erlaubnis oder Benachrichtigung an den Verfasser oder einen Dritten. Hiermit gewährst du der Verwaltung und ihren gesetzlichen Vertretern, Rechtsnachfolgern und Bevollmächtigten eine unwiderrufliche und weltweite Lizenz, die Einsendung in jeder Form oder jedem Format dauerhaft zu nutzen und zu verändern, und erkennst an und akzeptierst, dass du, wenn die Verwaltung die Übermittlung nutzt, keinerlei Ansprüche auf Anerkennung, Gegenleistung, Benachrichtigung oder Zahlungen jeglicher Art hast. Du verzichtest im größtmöglichen gesetzlich erlaubten Umfang auf alle Urheberrechte, die sich aus deinem Beitrag ergeben könnten, und willigst ein, dass, wenn die Verwaltung sich entscheidet, ihn für irgendeinen Zweck zu nutzen, alle Rechte am Urheberrecht oder anderen Rechten am geistigen Eigentum, die sich daraus ergeben könnten, dass sie sich auf deinen Beitrag oder dessen Nutzung durch die Verwaltung beziehen, das alleinige Eigentum der Verwaltung sind. Du verpflichtest dich außerdem, dass du (oder deine Eltern/Erziehungsberechtigten, wenn du minderjährig bist) alle von der Verwaltung angeforderten Dokumente im Zusammenhang mit dieser Abtretung unterzeichnen wirst, wenn die Verwaltung sich entscheidet, deine Einsendung zu verwenden. WENN DIE VERWALTUNG DURCH DIE NUTZUNG DER VORLAGE GEGENÜBER EINEM DRITTEN HAFTBAR GEMACHT WERDEN KANN, STELLST DU DIE VERWALTUNG UND IHRE BEAUFTRAGTEN, ANGESTELLTEN, VERBUNDENEN UNTERNEHMEN, TOCHTERGESELLSCHAFTEN, VERTRETER UND ALLE DAMIT VERBUNDENEN PARTEIEN VON ALLEN SCHÄDEN, KOSTEN, URTEILEN UND AUSGABEN (EINSCHLIESSLICH ANGEMESSENER RECHTSANWALTSKOSTEN) FREI, DIE IHR DURCH DIE NUTZUNG DER VORLAGE ENTSTEHEN.

21. WERBEFREIGABE: Ausgenommen in Fällen, in denen dies gesetzlich **verboten ist, gewährst du der Administration** und ihren jeweiligen Agenten, verbundenen Unternehmen, Tochtergesellschaften, Vertretern oder Dienstleistern (diese Einwilligung wird auf Anfrage der Administration schriftlich bestätigt) das Recht und die Genehmigung, deinen Namen, Account-Benutzernamen, dein Porträt, dein Profil, deinen Avatar, deine Stimme, dein Konterfei, deinen Social Media Handle(s) weltweit in allen bekannten und in Zukunft geplanten Medien, einschließlich des Internets, zu drucken, zu veröffentlichen, zu senden und zu verwenden, in allen heute bekannten oder in Zukunft entwickelten Medien, einschließlich, aber nicht beschränkt auf das World Wide Web, jederzeit deinen Namen, deinen Account-Benutzernamen, dein Porträt, dein Bild, deinen Avatar, deine Stimme, dein Konterfei, deine Social-Media-Handles, deine Meinungen und deine biografischen Informationen (einschließlich, aber nicht beschränkt auf deine Heimatstadt und dein Bundesland) für Werbe-, Handels- und Verkaufsförderungszwecke zu drucken, zu veröffentlichen, auszustrahlen und zu nutzen, ohne dass eine zusätzliche Gegenleistung, Entschädigung, Genehmigung oder Benachrichtigung erforderlich ist.

22. LIMIT: 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). Nur Beiträge, die online in Übereinstimmung mit diesen offiziellen Regeln eingehen, werden berücksichtigt. Alle anderen Formen der Teilnahme - Fax, Post, E-Mail, Telefon oder andere - werden nicht akzeptiert. Eingetragene Unterlagen/Daten, die verfälscht oder verändert wurden, sind ungültig.

23. PREISE/GEWINNERAUSWAHL/UNGEFÄHRER VERKAUFSWERT:

Im Spiel befindliche digitale Belohnungen für das Turnier: Teilnehmende Spieler/innen können digitale Belohnungen im Spiel für ihre Teilnahme oder Platzierung während des Programms verdienen. Digitale Belohnungen haben keinen realen Wert und können nicht gegen Bargeld eingelöst werden.

MEISTERSCHAFTSPUNKTE: Jeder Team erhält Meisterschaftspunkte auf Grundlage der Endplatzierung seines Teams am Ende eines jeden Turniers wie folgt:

Play-In und Monatpokal (pro Zone)			
Platzierung (Finals)	Meisterschaftspunkte	Platzierung (Qualifikation)	Meisterschaftspunkte
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 Punktevergabe bei Meisterschaften gilt nicht für die OC regionale Zone

Platzierung	Meisterschaftspunkte	Platzierung	Meisterschaftspunkte
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 Meisterschaftspunktevergabe gilt nicht für die OC Regionalzone.

Monetäre Preise: Berechtigte Gewinner erhalten einen Geldwert, wie in der Tabelle unten angegeben. Alle Preise werden in US-Dollar ausgezahlt. Preise werden an einzelne Teammitglieder ausgezahlt, wie in der Spalte „Individuelle Zuteilung“ angegeben. Die Preisaufteilung ist wie folgt: Preisgelder werden nur den Startern der Top-Teams basierend auf ihrer Platzierung in den folgenden Veranstaltungsarten zugeteilt:

Monatliche Cups (pro Regionalzone)		
Beinhaltet Dezember Cup, Januar Cup, Februar Cup, März Cup und April Cup		
Rang	Gesamtverteilung	Einzelne Zuweisung
1	1,500,00 \$	\$300,00 \$
2	1,000,00 \$	200,00 \$
3	625,00 \$	125,00 \$
4	375,00 \$	75,00 \$
Insgesamt	3,500,00 \$	-

Regionale Endspiele (pro regionaler Zone)		
Rang	Zuweisung insgesamt	Individuelle Zuweisung
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 \$
Gesamt	50,000.00 \$	-

Lateinamerikanische Internationale Meisterschaft (LAIC)		
Rang	Zuweisung insgesamt	Individuelle Zuweisung
1	6,500.00\$	1,300.00\$
2	4,500.00\$	900.00\$
3	3,000.00\$	600,00\$
3	3,000.00\$	600,00\$
5	2,000.00\$	400.00 \$
5	2,000.00\$	400.00 \$
5	2,000.00\$	400.00 \$
5	2,000.00\$	400.00 \$
Gesamt	25,000.00 \$	-

Aeos Cup (EUIC) und Schlusspurt (NAIC)		
Rang	Zuweisung insgesamt	Individuelle Zuweisung
1	20,000.00\$	4,000.00\$
2	10,000.00\$	2,000.00\$
3	5.000,00\$	1.000,00\$
3	5.000,00\$	1.000,00\$
5	2.500,00\$	500,00\$
5	2.500,00\$	500,00\$
5	2.500,00\$	500,00\$
5	2.500,00\$	500,00\$

Gesamt	50,000.00 \$	-
---------------	---------------------	---

Weltmeisterschaft (WCS)		
Rang	Gesamtzuweisung	Individuelle Zuweisung
1	100,000.00 \$	20,000.00 \$
2	70,000.00 \$	14,000.00 \$
3	50,000.00 \$	10,000.00 \$
3	50,000.00 \$	10,000.00 \$
5	37,500.00 \$	7,500.00 \$
5	37,500.00 \$	7,500.00 \$
5	37,500.00 \$	7,500.00 \$
5	37,500.00 \$	7,500.00 \$
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 \$
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 \$
Insgesamt	500,000.00 \$	

Die Gesamtsumme aller zu vergebenden Preise darf eine Million siebenhundertfünfzigtausend US-Dollar (1.750.000,00 USD) nicht überschreiten.

Reisepreise: Die Spieler/innen der Mannschaften, die sich über regionale Meisterschaftsfinals (siehe **Abschnitt 12** für die Weltmeisterschaft qualifizieren, werden mit einem Reisepreis für die Teilnahme an der Veranstaltung belohnt (je nach Region unterschiedlich, wird noch bekannt gegeben). Zusätzliche Turniere, bei denen Reisepremien vergeben werden, sollten zu einem späteren Zeitpunkt bekannt gegeben werden, dürfen aber nicht mehr als insgesamt 150 Reisepremien umfassen. Der geschätzte Verkaufswert ("ARV") jedes Reisepreises ist auf maximal fünftausend US-Dollar (\$5.000,00 USD) begrenzt. Die Verwendung einer Reiseprämie für etwas

anderes als Reisen kann zu Disziplinarmaßnahmen führen, bis hin zu einer Sperre für die Pokémon Unite Championship Series-Saison 2025 und Play! Das Pokémon-Programm.

Spieler/innen, die einen Reisepreis in Anspruch nehmen können, werden einen Betrag vor Steuern erhalten, der auf den Kriterien basiert, die hier auf der [Pokemon.com](https://www.pokemon.com/us/pokemon-news/changes-to-play-pokemon-travel-awards/) Reisepreis-Informationen-Seite beschrieben sind: <https://www.pokemon.com/us/pokemon-news/changes-to-play-pokemon-travel-awards/>. Wenn ein Spieler, der für einen Reisepreis in Frage kommt, nicht wie in **Abschnitt 5** beschrieben seine Teilnahmeabsicht bestätigt, kann der Reisepreis nach dem Ermessen der Verwaltung verfallen.

TEILNAHMEPRÄMIE FÜR ERSATZSPIELER BEI PRÄSENZVERANSTALTUNGEN:

Ersatzspieler, teilnehmen, können unter den folgenden Umständen eine von der TPCi gezahlte Startgebühr oder ein Preisgeld erhalten:

- Der Stellvertreter steht im Kader eines Teams, das sich über ein Play-In-Turnier oder WCS für eine internationale Meisterschaft qualifiziert hat.
- Der Stellvertreter nimmt an der persönlichen Veranstaltung teil und steht jederzeit zur Verfügung, während die Veranstaltung läuft; Und
- Der Stellvertreter steht im Kader eines Teams, das bei diesem persönlichen Event Preisgeld gewonnen hat

Wenn ein berechtigter Stellvertreter:

- Nimmt an einer beliebigen Anzahl von Spielen teil, für die sein Team eingeplant war, nimmt aber nicht an allen Spielen teil, für die sein Team eingeplant war, und hat sein Team ein Preisgeld basierend auf seinen endgültigen Platzierungen verdient, erhält der Stellvertreter eine Teilnahmegebühr basierend auf der Veranstaltung:
 - Internationale Lateinamerikameisterschaft 2025: 75 US-Dollar (75,00 \$).
 - Aeos Cup bei der Internationalen Europameisterschaft 2025: Einhundertfünfzig US-Dollar (150,00 \$).
 - Endspurt bei der North America International Championship 2025: Einhundertfünfzig US-Dollar (150,00 \$).
 - Pokémon-Weltmeisterschaften 2025: Eintausendfünfhundert US-Dollar (500,00 \$).
- Nimmt das Team an allen Spielen teil, für die sein Team vorgesehen war, erhält der Stellvertreter das gesamte individuelle Preisgeld basierend auf der endgültigen Platzierung des Teams.
 - Der Startspieler, der entfernt wurde oder nicht gespielt hat, hat keinen Anspruch auf Preisgelder.
 - Der Startspieler, der entfernt wurde oder nicht gespielt hat, hat keinen Anspruch auf Teilnahmegebühren.
 - Der Ersatzspieler, der gespielt hat, hat keinen Anspruch auf Teilnahmegebühren.

PREISRESTRIKTIONEN: Jegliche und alle anwendbaren Bundes-, Landes- und Kommunalsteuern sowie alle Gebühren und Ausgaben im Zusammenhang mit der Annahme und Verwendung des Preises, die hier nicht ausdrücklich genannt sind, liegen in der alleinigen Verantwortung des Gewinners. Der Preis kann weder ersetzt, noch abgetreten oder übertragen werden. Die Verwaltung macht sich jedoch das Recht zu eigen, den Preis nach alleinigem Ermessen durch einen gleichwertigen oder höherwertigen Preis zu ersetzen. Die Verwaltung erstattet keine verlorenen oder gestohlenen Preise oder Bestandteile eines Preises. Gewinne können nicht in Verbindung mit anderen Werbeaktionen oder Angeboten eingesetzt werden. Bei dem Turnier können nur die in diesen offiziellen Regeln genannten Preise gewonnen werden.

Mit Ausnahme der Fälle, in denen dies gesetzlich verboten ist, wird von jedem potenziellen Gewinner/jeder potenziellen Gewinnerin verlangt, dass er/sie innerhalb von zehn (10) Tagen nach Versand der Gewinnbenachrichtigung eine eidesstattliche Erklärung über die Teilnahmeberechtigung, die Haftung und die Freigabe von Werbung (die "Eidesstattliche **Erklärung**") ausfüllt und zurücksendet (bzw. von seinem/ihrer Erziehungsberechtigten ausfüllen lässt, wenn der potenzielle Gewinner/die potenzielle Gewinnerin minderjährig ist), um seinen/ihren Preis zu erhalten. Falls der potenzielle Gewinner (und ggf. sein Erziehungsberechtigter) nach dem ersten Versuch, den mutmaßlichen Gewinner zu kontaktieren, die eidesstattliche Erklärung nicht innerhalb der vorgeschriebenen Frist unterschreibt und zurücksendet, oder im Falle der Disqualifizierung eines potenziellen Gewinners aus einem beliebigen Grund, wird davon ausgegangen, dass der potenzielle Gewinner den Preis verwirkt hat, und die Verwaltung entscheidet nach eigenem Ermessen über den Verbleib des Preises (z. B., kann nach eigenem Ermessen entscheiden, den Preis an eine andere Einrichtung zu spenden).

24. EINGABEFehler/KEINE ZURÜCKNAHME VON TEILNAHMEN: Die Administration ist nicht haftbar für verlorene, verspätete, unvollständige, beschädigte, gestohlene, ungültige, unverständliche oder fehlgeleitete Teilnahmemeldungen, die nicht zur Teilnahme am Turnier qualifizieren. Sollten derartige Dienste oder Geräte, die im Rahmen des Turniers zum Einsatz kommen, nicht oder nur mit Einschränkungen zur Verfügung stehen, wird die Administration das Turnier in Abstimmung mit Abschnitt 9 dieser offiziellen Regeln organisieren, wobei die Entscheidungen in jedem Fall im alleinigen Ermessen der Administration getroffen werden.

Sobald sie eingereicht wurden, werden die Einsendungen und Anmeldungen in das alleinige Eigentum der Verwaltung übergehen, sofern dies nicht gesetzlich verboten ist, und werden weder quittiert noch zurückgeschickt, es sei denn, dies ist gesetzlich vorgeschrieben. Die potenziellen Gewinner werden möglicherweise zur Vorlage eines Identifikationsnachweises aufgefordert. Die Verwaltung kann den potenziellen Gewinner auffordern, den Nachweis zu erbringen, dass er/sie der/die autorisierte Kontoinhaber/in der E-Mail-Adresse und/oder des Passworts ist, die mit dem Gewinn verbunden sind.

25. POTENZIELLE GEWINNER: ALLE POTENZIELLEN GEWINNER UNTERLIEGEN DER ÜBERPRÜFUNG DURCH DIE VERWALTUNG, DEREN ENTSCHEIDUNGEN VERBINDLICH SIND. DIE VERWALTUNG TRIFFT DIE ALLEINIGE ENTSCHEIDUNG ÜBER DIE ERFORDERLICHE ÜBERPRÜFUNG ODER VALIDIERUNG. EIN SPIELER IST ERST DANN GEWINNER EINES PREISES, WENN SEINE TEILNAHMEBERECHTIGUNG VERIFIZIERT WURDE, DER SPIELER ODER, FALLS ZUTREFFEND, SEIN ELTERNTEIL/ERZIEHUNGSBERECHTIGTER EINE EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG ABGEGEBEN HAT UND ER DARÜBER IN KENNTNIS GESETZT WURDE, DASS DIE VERIFIZIERUNG ABGESCHLOSSEN IST.

Potentielle Gewinner werden binnen fünfzehn (15) Werktagen nach dem Ende des jeweiligen Turniers per E-Mail (oder per Nachtsendung) unter der auf dem Anmeldeformular angegebenen Adresse benachrichtigt.

Der potenzielle Gewinner/die potenzielle Gewinnerin wird disqualifiziert, wenn (i) er/sie sich nicht an diese offiziellen Regeln hält (oder aus anderen Gründen als nicht teilnahmeberechtigt eingestuft wird), (ii) er/sie nicht binnen zehn (10) Tagen nach Erhalt der Gewinnbenachrichtigung eine eidesstattliche Erklärung ausfüllt oder anderweitig auf die Gewinnbenachrichtigung reagiert, oder wenn die per E-Mail versandte Gewinnbenachrichtigung nach drei (3) Versuchen als unzustellbar zurückgeschickt wird, oder (iii) der Gewinn aus irgendeinem Grund nicht zustellbar ist. Sollte die Verwaltung einen möglichen Gewinner kontaktieren oder ihm einen Preis zukommen lassen oder anderweitig versuchen, ihn zu kontaktieren, und wird dieser potenzielle Gewinner anschließend disqualifiziert, dann bestimmt die Verwaltung nach eigenem Ermessen über den

weiteren Gebrauch des Preises (z. B. kann sie entscheiden, den Preis nach eigenem Ermessen an eine andere Organisation zu spenden).

Voraussetzung für den Gewinn eines Preises ist die Erfüllung aller hier genannten Anforderungen. Die Gewinner/innen sind selbst für sämtliche Kosten (z. B. Reise- und Unterkunftskosten sowie Teilnahmegebühren) verantwortlich, die im Zusammenhang mit der Teilnahme am Turnier (einschließlich der Entgegennahme eines Preises) anfallen und hier nicht aufgeführt sind.

26. WEITERE BESTIMMUNGEN: Mit der Teilnahme erkennen die Wettbewerbsteilnehmer uneingeschränkt diese offiziellen Regeln und die Entscheidungen der Verwaltung an, die bei allen Angelegenheiten im Rahmen des Turniers endgültig und bindend sind.

Die Verwaltung des Wettbewerbs hat das Recht, alle Unterlagen über potenzielle Gewinner/Reisebegleiter zu prüfen, unter anderem zivil- und strafrechtliche Gerichtsunterlagen und Polizeiberichte. Die potenziellen Gewinner und ihre Reisebegleiter erklären sich damit einverstanden, sich einer solchen Überprüfung zu unterziehen. In dem gesetzlich vorgeschriebenen Umfang muss der Gewinner/die Reisebegleitung diese Hintergrundüberprüfung genehmigen. Die Verwaltung kann darüber hinaus alle notwendigen Schritte unternehmen, um die vom Gewinner/Reisebegleiter in seiner/ihrer Befragung gemachten Angaben zu bestätigen. In diesem Zusammenhang wird der Gewinner/Reisebegleiter zur Bereitstellung der notwendigen Kontakte und Informationen aufgefordert, damit die Verwaltung eine solche Untersuchung durchführen kann. Die Administration hat das Recht (nach eigenem Ermessen), einen Gewinner/Reisebegleiter aufgrund der Hintergrundprüfung zu disqualifizieren und einen Ersatzteilnehmer auszuwählen.

ACHTUNG! JEDE PERSON, DIE VORSÄTZLICH DEN RECHTMÄSSIGEN ABLAUF DIESES TURNIERS ZU UNTERWANDERN ODER EINE WEBSITE ZU VERÄNDERN ODER ZU BESCHÄDIGEN VERSUCHT, KÖNNTE MIT STRAFEN UND BUSSGELDERN BELEGT WERDEN; UND DIE VERWALTUNG IST BERECHTIGT, VON EINER SOLCHEN PERSON SCHADENERSATZ ZU VERLANGEN, SOWEIT DIES GESETZLICH ZULÄSSIG IST.

27. FREISTELLUNG UND ENTSCHÄDIGUNG: Soweit es das geltende Recht zulässt, verpflichtest du dich durch die Teilnahme an diesem Turnier und/oder den Erhalt eines Preises, die Verwaltung und alle mit ihr verbundenen Unternehmen sowie die jeweiligen leitenden Angestellten, Direktoren, Anteilseigner, Mitarbeiter und Vertreter (zusammen die " **freigestellten Parteien** ") von jeglichen Haftungen, Strafen, Urteilen, Ausgaben (einschließlich vertretbarer Anwaltskosten) freizustellen, zu schützen (nach Wahl der Verwaltung) und schadlos zu halten, Verlusten, Ausgaben, Vergleichen und Ansprüchen ("Ansprüche"), die sich aus (i) einem Verstoß gegen die offiziellen Regeln oder gegen ein Gesetz durch dich, (ii) grober Fahrlässigkeit oder vorsätzlichem Fehlverhalten durch dich, (iii) deiner Teilnahme am Turnier (oder damit verbundenen Aktivitäten), die direkt oder indirekt und vollständig oder teilweise eine Haftung, eine Verletzung, den Tod, einen Verlust oder einen Schaden des Teilnehmers oder einer anderen natürlichen oder juristischen Person verursacht, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Schäden an persönlichem oder materiellem Eigentum, oder (iv) deiner Annahme, deinem Besitz oder deiner Nutzung/Missbrauch eines Preises ergeben. Um jegliche Zweifel auszuschließen, wird durch diese Regeln nicht die Haftung für Verluste ausgeschlossen oder beschränkt, die nach geltendem Recht nicht ausgeschlossen oder beschränkt werden können, auch nicht die Haftung für Tod oder Körperverletzung, die auf Fahrlässigkeit der Verwaltung oder ihrer Angestellten, Vertreter oder Unterauftragnehmer zurückzuführen ist. Die freigestellte Partei, die Schadenersatz fordert, ist verpflichtet, dich in angemessener Weise über eine Forderung zu informieren, mit der Maßgabe, dass ein Versäumnis der Benachrichtigung dich nicht von deiner Haftung oder Verpflichtung zur Entschädigung entbindet. Es steht dir frei, den Anspruch mit einem Anwalt deiner Wahl zu verteidigen und beizulegen, unter der Bedingung, dass die freigestellte Partei in angemessener Weise über alle wesentlichen Entwicklungen im Zusammenhang mit dem Anspruch auf dem Laufenden gehalten wird und sie und ihre Berater/innen auf deine Kosten Kopien aller Dokumente und anderen Informationen erhalten, die für die wesentlichen Entwicklungen relevant sind. Entscheidest du dich, die Forderung weder zu verteidigen noch zu begleichen, so kann die freigestellte Partei die Forderung mit einem Anwalt ihrer Wahl verteidigen oder begleichen und von dir Schadensersatz für die Forderung, einschließlich der Inkassokosten, verlangen. Du darfst keinen Vergleich über eine entschädigte Forderung ohne die vorherige schriftliche Zustimmung der freigestellten Partei schließen, die nicht unangemessen verweigert, bedingt oder verzögert werden darf.

28. HAFTUNGSBESCHRÄNKUNGEN: IM UMFANG DES GELTENDEN RECHTS DIE FREIGESTELLTEN PARTEIEN ÜBERNEHMEN KEINERLEI HAFTBARKEIT FÜR UND SIND VON DIR DIESBEZÜGLICH SCHADLOS ZU HALTEN, (A) JEDLICHE HAFTUNG FÜR FEHLERHAFT EDER UNGENAUE INFORMATIONEN, UNABHÄNGIG DAVON, OB DIESE DURCH FEHLER DER SPIELER ODER DURCH EINE MIT DEM TURNIER VERBUNDENE AUSTRÜSTUNG, HARDWARE, SOFTWARE ODER PROGRAMMIERUNG ODER DURCH ANDERWEITIGE GRÜNDE VERURSACHT WERDEN, (b) VERLETZUNGEN, (b) VERLUSTE ODER SCHÄDEN JEDLICHER ART AN DIR ODER ANDEREN PERSONEN, SOWOHL PERSONENVERLETZUNGEN ALS AUCH TOD, ODER AN EIGENTUM, DIE DIREKT ODER INDIREKT DURCH ANNAHME, BESITZ, MISSBRAUCH, ODER DER VERWENDUNG EINES PREISES, DER ANMELDUNG ODER DER TEILNAHME AN DIESEM TURNIER ODER EINER DAMIT VERBUNDENEN AKTIVITÄT, ODER JEDLICHER ANSPRÜCHE AUFGRUND VON ÖFFENTLICHKEITSRECHTEN, VERLEUMDUNG ODER VERLETZUNG DER PRIVATSPHÄRE ODER DER AUSHÄNDIGUNG VON WERBEARTIKELN. DIE FREIGESTELLTEN PARTEIEN HABEN KEINERLEI VERANTWORTUNG FÜR ABSAGEN, VERSPÄTUNGEN ODER UNTERBRECHUNGEN DES TURNIERS NICHT WIE GEPLANT STATTFINDEN KÖNNEN, WENN EIN PREIS NICHT WIE VORGEGEHEN AUSGEGEBEN WERDEN KANN, EINSCHLIEßLICH ABSAGEN, VERSPÄTUNGEN ODER UNTERBRECHUNGEN DURCH HÖHERER GEWALT, KRIEGSHANDLUNGEN, NATURKATASTROPHEN, ANGEDROHTE ODER TATSÄCHLICHE KRISEN IN DER ÖFFENTLICHEN GESUNDHEIT (EINSCHLIEßLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF EPIDEMIEEN UND PANDEMIEEN UND ALLE DAMIT VERBUNDENEN STILLLEGUNGEN ODER ANORDNUNGEN, ZU HAUSE ZU BLEIBEN), WETTER ODER TERRORISMUS. SOWEIT DIES NACH GELTENDEM RECHT ZULÄSSIG IST, TRAGEN DIE FREIGESTELLTEN PARTEIEN KEINE VERANTWORTUNG FÜR NICHT VERFÜGBARE ODER GESTÖRTE DIENSTLEISTUNGEN ODER AUSSTATTUNGEN, DIE IN VERBINDUNG MIT DEM TURNIER GENUTZT WERDEN, EINSCHLIEßLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF (1) UNTERBRECHUNGEN VON NETZWERKEN, SERVERN, INTERNET, WEBSEITEN, TELEFONEN, SATELLITEN, COMPUTERN ODER ANDEREN VERBINDUNGEN (2) AUSFÄLLE VON TELEFONEN, (2) AUSFÄLLE VON TELEFON-, SATELLITEN-, HARDWARE-, SOFTWARE- ODER ANDEREN GERÄTEN, (3) VERZERTE, FEHLGELEITETE ODER UNZUSAMMENHÄNGENDE ÜBERTRAGUNGEN ODER ÜBERLASTUNGEN ODER (4) ANDERE FEHLER JEDWEDER ART, SEIEN SIE MENSCHLICH, TECHNISCH, MECHANISCH ODER ELEKTRONISCH, ODER (5) DIE FEHLERHAFT EDER UNGENAUE ERFASSUNG VON TEILNEHMER- ODER ANDEREN INFORMATIONEN ODER DAS VERSAGEN DER ERFASSUNG SOLCHER INFORMATIONEN. MIT DER TEILNAHME AN DIESEM TURNIER ERKENNST DU AN, DASS DIE FREIGESTELLTEN PARTEIEN SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, KEINERLEI HAFTUNG FÜR VERLETZUNGEN, SCHÄDEN ODER VERLUSTE JEDLICHER ART ÜBERNEHMEN, AUCH NICHT FÜR DIREKTE, INDIREKTE, UNBEABSICHTIGTE ODER FOLGESCHÄDEN, ODER STRAFSCHÄDEN AN DIR ODER ANDEREN PERSONEN, INKLUSIVE TOD ODER SCHÄDEN AN EIGENTUM, WELCHE DURCH DEN ZUGANG UND DIE NUTZUNG EINER MIT DIESEM TURNIER ASSOZIIERTEN WEBSITE ODER SOFTWAREPLATTFORM ODER DURCH DAS HERUNTERLADEN UND/ODER DRUCKEN VON MATERIAL VON EINER SOLCHEN WEBSITE ODER SOFTWAREPLATTFORM ENTSTEHEN. SOWEIT DIES NACH DEM GELTENDEN RECHT ZULÄSSIG IST, ERKLÄRST DU DICH FERNER DAHINGEHEND EINVERSTANDEN, DASS SICH DEIN EINZIGER UND ALLEINIGER RECHTSBEHELFE FÜR ETWAIGE ANSPRÜCHE, DIE AUS ODER IN VERBINDUNG MIT DIESEN OFFIZIELLEN REGELN ODER DEM TURNIER ENTSTEHEN, AUF DEINE GESETZLICHEN RECHTSBEHELFE FÜR GELDENTSCHÄDIGUNGEN BESCHRÄNKT, DEREN BETRAG HUNDERT DOLLAR (\$100) NICHT ÜBERSCHREITEN DÜRFEN. IN KEINEM FALL BIST DU BERECHTIGT, EINER FREIGESTELLTEN PARTEI DEN BETRIEB DES TURNIERS, DES PROGRAMMS ODER DES Pokémon UNITE GAME ZU VERBIETEN ODER JEDLICHE RECHTE ODER LIZENZEN AUSZÜBEN, DIE DIESEN FREIGESTELLTEN PARTEIEN HIERIN ERTEILT WURDEN. ZUR VERMEIDUNG VON ZWEIFELN SCHLIESST NICHTS IN DIESEN REGELN DIE HAFTUNG FÜR VERLUSTE AUS ODER BESCHRÄNKT SIE, DIE NACH ANWENDBAREM RECHT NICHT RECHTMÄSSIG AUSGEGLICHEN ODER EINGESCHRÄNKT WERDEN KÖNNEN, DARUNTER AUCH DIE HAFTUNG FÜR TOD ODER KÖRPERVERLETZUNG, VERURSACHT DURCH DIE FAHRLÄSSIGKEIT DER VERWALTUNG ODER IHRER ANGESTELLTEN, VERTRETER ODER UNTERAUFTRAGNEHMER.

UNEINGESCHRÄNKT UND IM GRÖSSTMÖGLICHEN GESETZLICH ZULÄSSIGEN UMFANG WERDEN SÄMTLICHE ANGABEN ZU DIESEM TURNIER, EINSCHLIEßLICH ALLER MIT DIESEM TURNIER VERBUNDENEN WEBSITES ODER SOFTWAREPLATTFORMEN UND ALLER PREISE, OHNE JEDLICHE AUSDRÜCKLICHE ODER STILLSCHWEIGENDE GEWÄHRLEISTUNG BEREITGESTELLT, INSBESONDERE OHNE DIE STILLSCHWEIGENDE GEWÄHRLEISTUNG DER MARKTGÄNGIGKEIT, DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK ODER DER NICHTVERLETZUNG VON RECHTEN. IN VIELEN GERICHTSBEREICHEN IST DIE BESCHRÄNKUNG ODER DER AUSSCHLUSS DER HAFTUNG FÜR FOLGESCHÄDEN ODER ZUFÄLLIGE SCHÄDEN ODER DER GARANTIEAUSSCHLUSS NICHT ZULÄSSIG, DAHER GELTEN EINIGE DER OBEN GENANNTEN BESCHRÄNKUNGEN ODER AUSSCHLÜSSE MÖGLICHERWEISE NICHT. INFORMIERE

DICH ÜBER DIE ÖRTLICHEN GESETZE IM HINBLICK AUF MÖGLICHE RESTRIKTIONEN ODER EINSCHRÄNKUNGEN BEZÜGLICH DIESER BESCHRÄNKUNGEN ODER AUSSCHLÜSSE.

29. STREITIGKEITEN/RECHTSWAHL: Diese amtlichen Regeln werden in Übereinstimmung mit den Gesetzen des Staates Washington mit Ausnahme des Kollisionsrechts ausgelegt und unterliegen den Gesetzen des Staates Washington, die auf Vereinbarungen angewandt werden, die von Ansässigen des Staates Washington abgeschlossen und ausschließlich innerhalb des Staates Washington durchgeführt werden, und du unterstellst dich der persönlichen Gerichtsbarkeit in Washington. Du willigst unwiderruflich ein, dass die Gerichtsbarkeit für alle Streitigkeiten, die im Zusammenhang mit dieser offiziellen Regelung entstehen, bezüglich aller von dir gegen uns erhobenen Ansprüche ausschließlich bei den Staats- und Bundesgerichten im US-Bundesstaat Washington liegt und für alle gegen dich erhobenen Ansprüche die nicht ausschließliche Gerichtsbarkeit bei uns liegt. Die Zustellung von Klagen per Post in dem Staat oder Land, in dem du deinen Wohnsitz hast, wird von dir akzeptiert. DIE PARTEIEN VERZICHTEN HIERMIT AUF EIN SCHWURGERICHTSVERFAHREN.

30. PRIVACY: Personenbezogene Daten, die im Rahmen dieses Turniers von den Teilnehmern übermittelt werden, dienen der Turnierverwaltung, der Auswahl der Preisträger und der Erfüllung der Preise und werden in Übereinstimmung mit der TPCi-Datenschutzrichtlinie behandelt, die auf der Website von <https://www.pokemon.com/us/privacy-notice/> der Online-Datenschutzrichtlinie von Discord, die auf ihrer Website unter <https://discord.com/privacy>, zu finden ist, und der Datenschutzrichtlinie von Esports Engine unter <https://assets.esportsengine.co/docs/privacy.pdf> und die Online-Datenschutzrichtlinie von Start.gg, wie sie auf der Webseite unter <https://www.start.gg/about/privacy>.

31. GEWINNERLISTE: Um die Listen der Gewinner des Turniers aufzurufen, besuche bitte Pokemon.com. Die Gewinnerliste wird nach Abschluss der Gewinnermittlung zur Verfügung gestellt.

32. COPYRIGHT: © 2021 Pokémon. © 1995 - 2021 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©2021 Tencent. TM, ® Nintendo.

33. REGIONALE GEBIETE (ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN):

Asien-Pazifik - Ost: **(AP-E)**

Hongkong, Macau, Philippinen, Taiwan

Asien-Pazifik - West: **(AP-W)**

Indonesien, Malaysia, Singapur, Thailand

Brasilien: **(BR)**

Brasilien

Europa: **(EU)**

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

Indien **(IN)**

Japan **(JP)**

Korea: **(KR)**

Südkorea

Lateinamerika - Norden: **(LA-N)**

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

Lateinamerika - Süden: **(LA-S)**

Argentinien, Bolivien, Chile, Paraguay, Peru, Uruguay

Nordamerika: **(NA)**

Kanada, Vereinigte Staaten von Amerika (einschließlich Puerto Rico)

Ozeanien: **(OC)**

Australien, Neuseeland