



BRAWL STARS CHAMPIONSHIP 2021

WETTKAMPF-HANDBUCH

1. EINFÜHRUNG

Die folgenden Bedingungen in diesem Dokument dienen als Handbuch („**Regelwerk**“) für die Brawl Stars Championship 2021 („**BSC**“) und gelten in allen Phasen, einschließlich der Championship-Herausforderung („**CC**“), dem Monatlicher Qualifier („**MQ**“), den Monatlichen Finals („**MF**“) und den World Finals („**WF**“), im Folgenden „**das Turnier**“ genannt. Alle Teilnehmer („**Spieler**“ und/oder „**Teams**“) stimmen den Bedingungen mit ihrer Teilnahme zu. Ein Verstoß gegen die Regeln kann zur Disqualifizierung vom Turnier führen und den Verlust sämtlicher Preisgelder nach sich ziehen.

Durch eine Teilnahme am Turnier stimmst du dem Folgenden zu:

Der Turnierveranstalter („**Veranstalter**“) kann nach eigenem Ermessen:

- (a) die Regeln von Zeit zu Zeit aktualisieren, verändern oder ergänzen,
- (b) diese Regeln durch Hinweise, Online-Veröffentlichungen, E-Mails und andere elektronische Kommunikationswege interpretieren und anwenden, die Spieler anleiten und informieren können.

2. ALLGEMEINE ÜBERSICHT

2.1. Begriffsdefinitionen

- 2.1.1. **Turnier.** Bezeichnet die Gesamtheit der Brawl Stars Championship 2021, einschließlich aber nicht beschränkt auf ihre vier (4) Phasen – Championship-Herausforderungen, Monatliche Qualifiers, Monatliche Finals und die World Finals in den teilnehmenden Regionen.
- 2.1.2. **Turnierveranstalter.** Die Brawl Stars Championship 2021, ihre Championship-Herausforderungen, Monatliche Qualifiers und Monatliche Finals werden im Auftrag von Supercell durch Vindex organisiert.
- 2.1.3. **Turnierverwaltung.** Das Team der Turnierverwaltung wird von Supercell oder Vindex beschäftigt und dient als primärer Ansprechpartner für die Teilnehmer.

- 2.1.4. **Team.** Bezeichnet eine Gruppe von drei (3) oder vier (4) Spielern, die sich für den Wettkampf zusammengeschlossen haben.
- 2.1.5. **Spielrunde.** Bezeichnet ein einzelnes Aufeinandertreffen von Spielern, aus dem ein Sieger hervorgeht.
- 2.1.6. **Set.** Bezeichnet eine Reihe von Spielrunden im Best-of-one- (Bo1), Best-of-three- (Bo3) oder Best-of-five-Format (Bo5).
- 2.1.7. **Match.** Bezeichnet die Abfolge mehrerer Sets zwischen zwei teilnehmenden Teams. Ein Match kann aus einem Set Bo1, Bo3 oder Bo5 bestehen.
- 2.1.8. **Saison.** Jede Saison läuft einen Monat und besteht aus einer globalen Championship-Herausforderung, einem Monatlichen Qualifier pro Region und einem Monatlichen Final pro Region.
- 2.1.9. **Monatliches Event.** Monatliche Events setzen sich aus dem Monatlichen Qualifier und den Monatlichen Finals zusammen.
- 2.1.10. **Regionale Bestenliste.** Hier werden die Championship-Punkte gesammelt, die jedes Team im Laufe des Jahres verdient hat. Das Team/die Teams an der Spitze der regionalen Bestenliste qualifiziert/qualifizieren sich für die World Finals. Die Platzvergabe kann von Region zu Region variieren.
- 2.1.11. **Jeder gegen Jeden.** Im Turnierformat „Jeder gegen Jeden“ treten alle Teams gegeneinander in einer festgelegten Anzahl von Spielrunden an.
- 2.1.12. **Swiss-Format.** Ein Turnierformat ohne Ausscheiden, in dem Teams gegen Teams mit derselben Matchpunktzahl antreten. So treten beispielsweise Teams mit einem Punktestand von 2-0 im Match nur gegen Gegner an, deren Matchpunktzahl ebenfalls 2-0 beträgt.
- 2.1.13. **Einzelauusscheidung.** Ein Turnierformat, bei dem jedes Team nach einem verlorenen Match ausscheidet.
- 2.1.14. **Teamkapitän.** Sobald sich Teams für die Monatlichen Finals qualifiziert haben, müssen sie einen Teamkapitän bestimmen. Diese Person ist dann für das Verwaltungsteam der Ansprechpartner für alle Belange des Teams, einschließlich aber nicht beschränkt auf

Brawler-Sperren, Wechsel in der Teilnehmerliste und Anfragen zum Rückzug von einem Match.

2.2. Rechte

2.2.1. Alle Übertragungsrechte der Liga liegen bei Supercell. Dazu gehören unter anderem: Videostreams, Fernsehübertragungen, Shoutcast-Streams, Wiederholungen, Demos und Live-Score-Bots.

2.3. Regeländerungen

Das Turnierverwaltungsteam behält sich das Recht vor, die in diesem Regelwerk beschriebenen Regeln ohne vorherige Ankündigung zu ergänzen, zu entfernen oder anderweitig zu ändern.

Das Verwaltungsteam behält sich außerdem das Recht vor, Urteile über Fälle zu treffen, die nicht explizit oder detailliert in diesem Regelwerk beschrieben wurden, und in außergewöhnlichen Fällen im Interesse der Fairness Urteile zu treffen, die den Regeln widersprechen.

2.4. Vertraulichkeit

Jeglicher Inhalt von Einsprüchen, Supporttickets, Diskussionen und/oder anderer Korrespondenz mit dem Turnierverwaltungsteam wird als streng vertraulich angesehen. Die Veröffentlichung solchen Materials ist ohne vorherige schriftliche Erlaubnis des Turnierverwaltungsteams unzulässig.

2.5. Nutzungsbedingungen

Alle Teilnehmer unterliegen den [Nutzungsbedingungen](#), die Supercell als Turnierveranstalter festgelegt hat.

3. TEILNAHMEBERECHTIGUNG, -BEDINGUNGEN UND -EINSCHRÄNKUNGEN

Alle Spieler müssen die unten aufgeführten Bedingungen erfüllen, um für die Teilnahme berechtigt zu sein. Falls ein Team aufgrund dieser Bedingungen nicht teilnahmeberechtigt ist, rückt das nächstbest-qualifizierte Team nach.

3.1. Altersbeschränkungen

Alle Spieler müssen sechszehn (16) Jahre oder älter sein, um an den Monatlichen Qualifiers und Monatlichen Finals teilnehmen zu können.

3.2. **Spielkonto-Teilnahmeberechtigung**

Alle Spieler müssen das Brawl Stars- und Supercell-ID-Konto auch besitzen, mit dem sie am Turnier teilnehmen. Das Teilen von Spielkonten ist strikt verboten und wird unter keinen Umständen gestattet. Spieler, die vor, während oder nach dem Turnier nachweislich ein Spielkonto geteilt oder gegen andere Aspekte der [Nutzungsbedingungen](#) von Supercell verstoßen haben, werden vom Wettbewerb ausgeschlossen und es werden angemessene Maßnahmen gegen das betroffene Brawl Stars-Konto eingeleitet.

3.2.1. Spieler müssen im Lauf des Turniers durchgehend dasselbe Spielkonto verwenden.

3.3. **Regionale Beschränkungen**

Die Monatlichen Qualifiers und Monatlichen Finals finden in sieben (7) unterschiedlichen Regionen statt. In diesen zwei (2) ersten Phasen des Turniers treten alle Teilnehmer in ihrer jeweiligen Region an.

3.3.1. **Regionen & teilnahmeberechtigte Länder**

3.3.1.1. **Nordamerika und der Norden von Südamerika (NA & LATAM N)** - Antigua und Barbuda, Aruba, Bahamas, Barbados, Belize, Bermuda, Kanada, Kaimaninseln, Kolumbien, Costa Rica, Kuba, Dominica, Dominikanische Republik, Ecuador, El Salvador, Grenada, Guatemala, Haiti, Honduras, Jamaika, Martinique, Mexiko, Nicaragua, Panama, Puerto Rico, Sankt Kitts und Nevis, Sankt Lucia, Trinidad und Tobago, Vereinigte Staaten von Amerika, Venezuela

3.3.1.2. **Der Süden Lateinamerikas (LATAM S)** – Argentinien, Bolivien, Brasilien, Chile, Französisch-Guyana, Paraguay, Peru, Suriname, Uruguay

3.3.1.3. **Europa, der Nahe Osten und Afrika (EMEA)** – Afghanistan, Albanien, Algerien, Andorra, Österreich, Bahrain, Belgien, Benin, Bosnien und Herzegowina, Botswana, Bulgarien, Burkina Faso, Burundi, Kamerun,

Kap Verde, Zentralafrikanische Republik, Tschad, Komoren, Demokratische Republik Kongo, Elfenbeinküste, Kroatien, Zypern, Tschechien, Dänemark, Dschibuti, Ägypten, Äquatorialguinea, Eritrea, Estland, Äthiopien, Färöer, Finnland, Frankreich, Gabun, Gambia, Deutschland, Ghana, Gibraltar, Griechenland, Grönland, Guinea, Guinea-Bissau, Ungarn, Island, Irak, Irland, Isle Of Man, Israel, Italien, Jersey, Jordanien, Kenia, Königreich Eswatini, Kuwait, Lettland, Libanon, Lesotho, Liberia, Libyen, Liechtenstein, Litauen, Luxemburg, Madagaskar, Malawi, Mali, Malta, Mauretanien, Mauritius, Monaco, Montenegro, Marokko, Mosambik, Namibia, Niederlande, Niger, Nigeria, Nordmazedonien, Norwegen, Oman, Palästinensische Autonomiegebiete, Polen, Portugal, Katar, Rumänien, Ruanda, San Marino, São Tomé und Príncipe, Saudi-Arabien, Senegal, Serbien, Slowakei, Slowenien, Somalia, Südafrika, Spanien, Sudan, Schweden, Schweiz, Syrien, Tansania, Togo, Tunesien, Türkei, Uganda, Vereinigte Arabische Emirate, Vereinigtes Königreich, Vatikanstadt, Westsahara, Jemen, Sambia, Simbabwe

3.3.1.4. **Festlandchina**

3.3.1.5. **Ostasien** – Japan, Südkorea, Taiwan, Hong Kong, Macau

3.3.1.6. **Südostasien und Südasien & Australien und Neuseeland (SESA & ANZ)** – Australien, Bangladesch, Bhutan, Brunei Darussalam, Kambodscha, Cookinseln, Fidschi, Indien, Indonesien, Kiribati, Laos, Malaysia, Malediven, Marshallinseln, Föderierte Staaten von Mikronesien, Mongolei, Myanmar, Nauru, Nepal, Neuseeland, Pakistan, Palau, Papua-Neuguinea, Philippinen, Samoa, Singapur, Salomonen, Sri Lanka, Thailand, Osttimor, Tonga, Tuvalu, Vanuatu

3.3.1.7. **Osteuropa und Zentralasien (EECA)** – Armenien, Aserbaidshan, Belarus, Georgien, Kasachstan, Kirgisistan, Moldawien, Russland, Tadschikistan, Usbekistan, Ukraine, Turkmenistan

3.3.2. Alle Spieler müssen mindestens drei (3) Monate vor Turnierbeginn Einwohner der Region gewesen sein, um für diese Region antreten zu können. Auf Verlangen des Turnierverwaltungsteams muss der Spieler einen Nachweis des Wohnsitzes erbringen.

3.3.2.1. Nachweis des Wohnsitzes für Spieler über achtzehn (18) Jahre:

- Offizielle amtliche Dokumente
- Persönliche Dokumente wie Schulzeugnisse, Rechnungen, Bankunterlagen oder Arbeitsunterlagen. Im Dokument muss der Wohnsitz des Spielers für einen längeren Zeitraum belegt sein.

3.3.2.2. Nachweis des Wohnsitzes für Spieler unter achtzehn (18) Jahre:

- Schulzeugnisse
- Unterlagen der Eltern – ein Nachweis der Eltern-Kind-Beziehung und ein Nachweis, dass mindestens ein Elternteil in der Region lebt.

3.3.2.3. Wohnsitzwechsel

3.3.2.3.1. Spieler können ihren Wohnsitz während eines Turniers beliebig wechseln, solange er nicht außerhalb ihrer Region liegt.

3.3.2.3.2. Falls Spieler ihren Wohnsitz in eine andere Region verlegen wollen, müssen sie das Turnierverwaltungsteam darüber informieren und einen Nachweis beifügen (siehe 3.3.2.1 oder 3.3.2.2.).

3.4. **Platzinhaberschaft**

Alle gehaltenen Punkte und erkämpften Plätze im Turnier gehören den Mitgliedern des Teams, und nicht der Organisation, der das Team gehört (falls zutreffend). Das Team muss den Regeln der Teilnehmerliste folgen. (4.2. Beschränkungen

für die Teilnehmerliste) um ihren Platz und ihre gesammelten Punkte aus den Monatlichen Qualifiers und den Monatlichen Finals zu behalten.

3.4.1. Organisationen dürfen maximal zwei (2) Teams im Turnier haben. Geht eine Organisation beim Turnier mit zwei Teams an den Start, müssen sich die Teamnamen und -logos eindeutig voneinander unterscheiden, z. B. „Roter El Primo“ / „Blauer El Primo“.

3.4.1.1. Wenn eine Organisation zwei (2) Teams im Turnier hat, dürfen diese sowohl Teil einer Region als auch Teil zweier Regionen sein.

3.4.1.2. Teamorganisationen müssen die Turnierverwaltung darüber informieren, falls sie über zwei (2) Teams im Turnier verfügen.

3.4.1.3. Teamorganisationen müssen die Turnierverwaltung ebenfalls über ***brawlstars_admin@ee.gg*** informieren, falls sie ihrer Organisation ein weiteres Team hinzufügen wollen, das sich bereits im Turnier befindet.

3.5. **Spielversion**

3.5.1. Online über Smartphone oder Tablet

3.5.2. Spieler verwenden die aktuellste Version auf dem Live-Server.

4. **TURNIERÜBERSICHT**

4.1. **Phasen & Format**

Das Turnierjahr besteht aus acht (8) Saisons.

4.1.1. Championship-Herausforderungen

4.1.1.1. Die Championship-Herausforderungen werden als globale Ereignisse im Spiel abgehalten.

4.1.1.2. Spieler haben zwei (2) Tage Zeit, um 15-mal zu gewinnen, bevor sie drei (3) Niederlagen einfahren, um sich für die nächste Phase zu qualifizieren. Das schlechteste Siege-Niederlagen-Verhältnis, mit dem sich ein Teilnehmer für eine Einladung zur Registrierung für die Monatlichen

Qualifiers qualifizieren kann, beträgt 15 Siege zu 2 Niederlagen.

4.1.1.2.1. Alle Matches finden in einem Bo1-Set und im Bo1-Format statt.

4.1.1.2.2. Spieler kämpfen in fünf (5) von sechs (6) der folgenden Spielmodi:

- Kopfgeldjagd
- Brawlball
- Juwelenjagd
- Tresorraub
- Hotzone
- Belagerung

4.1.1.3. In dieser Phase können Spieler einzeln oder als vorher zusammengestelltes Team antreten. Spieler, die als Team antreten, müssen nicht zwangsläufig auch mit denselben Teammitgliedern im Monatlichen Qualifier antreten.

4.1.2. Monatliche Qualifiers

4.1.2.1. Die Monatlichen Qualifiers werden im Turnier-Hub in der App abgehalten. Du erkennst diese Sektion am neuen Icon mit dem Text „E-Sports“.

4.1.2.2. Jede Region hält ihren eigenen Monatlichen Qualifier ab. Teilnehmen können nur Spieler, die sich in den globalen Championship-Herausforderungen im Spiel qualifiziert haben und mindestens sechzehn (16) Jahre alt sind.

4.1.2.3. Monatliche Qualifiers laufen über zwei (2) Tage und jeweils bis zu acht (8) Stunden am Tag.

4.1.2.4. Am Wochenende nach der Championship-Herausforderung treten die Teams in Brackets im Swiss-Format gegeneinander an.

4.1.2.4.1. Alle Matches finden in Bo3-Sets und im Bo3-Format statt. Das bedeutet, dass mindestens 4 Spielrunden gespielt werden

- (bei 2-0, 2-0), die maximale Zahl an möglichen Spielrunden pro Match aber bei 9 liegt (bei 2-1, 1-2, 2-1).
- 4.1.2.4.2. Die Anzahl gespielter Swiss-Runden hängt von der Teilnehmerzahl ab, ist jedoch auf maximal elf (11) Runden begrenzt.
- 4.1.2.5. Spieler müssen in Teams aus drei (3) oder vier (4) Mitgliedern organisiert sein, bevor der Monatliche Qualifier beginnt. Spieler können im Monatlichen Qualifier nicht einzeln oder als Duo antreten.
- 4.1.2.5.1. Die Teams müssen nicht über dieselben Mitglieder verfügen, mit denen die Championship-Herausforderung bestritten wurde.
- 4.1.2.5.2. Teams müssen den Regeln aus 4.2. Beschränkungen für die Teilnehmerliste folgen, um an den Monatlichen Finals und dem weiteren Turnier teilnehmen und ihre gesammelten Punkte behalten zu können.
- 4.1.2.6. Die besten 8 qualifizierten Teams aus den regionalen Monatlichen Qualifiers schaffen es in ihre regionalen Monatlichen Finals.
- 4.1.3. Monatliche Finals
- 4.1.3.1. Die Monatlichen Finals werden im Turnier-Hub in der App abgehalten. Du erkennst diese Sektion am neuen Icon mit dem Text „E-Sports“.
- 4.1.3.2. Jede Region veranstaltet eigene Monatliche Finals.
- 4.1.3.3. Die Teams treten in einer Einzelausscheidungs-Bracket gegeneinander an.
- 4.1.3.3.1. Das Viertelfinale findet in einem Bo3-Set und im Bo3-Format statt.

- 4.1.3.3.2. Das Halbfinale und die Grand Finals finden in einem Bo5-Set und im Bo3-Format statt. Es werden mindestens sechs (6) und maximal fünfzehn (15) Spielrunden gespielt.

4.1.4. World Finals

- 4.1.4.1. In den World Finals treten sechzehn (16) Teams aus sieben (7) Regionen an.
- 4.1.4.2. Die World Finals sollen im November stattfinden.

4.2. **Beschränkungen für die Teilnehmerliste**

- 4.2.1. Es wird von jedem Team erwartet, eine eigene Teilnehmerliste zu erstellen und zu pflegen.
 - 4.2.1.1. Jedes Team kann jederzeit vier (4) Spieler gleichzeitig auf seiner Teilnehmerliste haben.
 - 4.2.1.2. Teams können Spieler aus ihrer Teilnehmerliste entfernen, es müssen jedoch stets mindestens zwei (2) Spieler sein, auch zwischen den Saisons.
 - 4.2.1.3. Die Teams können jedes halbe Turnierjahr einen (1) Spieler, also insgesamt zwei (2) Spieler pro Jahr hinzufügen.
 - 4.2.1.3.1. Die erste Hälfte des Turnierjahres beginnt am 20. Februar und endet am 13. Juni. Die zweite Hälfte des Turnierjahres beginnt am 14. Juni und endet nach den World Finals Ende November.
 - 4.2.1.3.2. Falls ein Team in der ersten Hälfte des Turnierjahres nicht von seinem Recht Gebrauch macht, einen (1) neuen Spieler aufzunehmen, überträgt sich dieses Recht nicht in die zweite Hälfte – in der zweiten Hälfte kann in diesen Fall also nach wie vor nur ein (1) Spieler hinzugefügt werden.

4.2.1.3.3. Nur Spieler, die im 2021er Wettkampffahr erfolgreich die Championship-Herausforderung abgeschlossen haben, dürfen einem Team beitreten.

4.2.1.3.4. Teams ist es gestattet, jederzeit einen neuen Spieler hinzuzufügen – davon sind Matchtage des Monatlichen Qualifiers und der Monatlichen Finals ausgeschlossen, es sei denn es wird im Notfall ein Ersatzspieler benötigt (siehe Abschnitt 4.2.3.).

4.2.2. Spielerwechsel am Matchtag

Teams wird empfohlen, immer vier (4) Spieler auf ihrer Teilnehmerliste zu haben, damit sie für den Ernstfall Ersatzspieler haben.

4.2.2.1. Während der Monatlichen Qualifiers und Finals können Teams unbegrenzt oft die genaue Startaufstellung ihrer angemeldeten Spieler wechseln.

4.2.2.1.1. Sämtliche Spieler müssen vor dem Matchtag bereits Teil der Teilnehmerliste des Teams sein.

4.2.2.2. Teams ist es nicht gestattet, ihre Startaufstellung während eines Matches anzupassen.

4.2.3. Notfallersatzspieler

Falls im Notfall ein Ersatzspieler benötigt wird, muss der Teamkapitän sofort nach dem Ende des aktuellen Matches die Turnierverwaltung bzw. einen Admin kontaktieren und den Notfallersatzspieler über Discord bzw. WeChat festlegen. Ersatzspielern ist es nicht gestattet, zwischen Spielrunden oder Sets hinzuzustoßen.

Falls die Anfrage bewilligt wird, muss der Ersatzspieler für den Rest des Monatlichen Qualifiers bzw. des Monatlichen Finals spielen. Der ausgetauschte Spieler darf nicht wieder eingewechselt werden.

4.2.3.1. Der Ersatzspieler muss die Championship-Herausforderung ebenfalls erfolgreich abgeschlossen haben.

4.2.3.2. Der Notfallersatzspieler unterliegt nicht den Richtlinien für Neuzugänge in Abschnitt 4.2.1.3.

4.2.4. Teamkapitänswechsel

Das Team der Turnierverwaltung legt fest, dass jedes Team im Laufe des Turniers nur einen Kapitän haben kann, damit es einen unveränderten Ansprechpartner gibt. Falls ein Team dennoch im Laufe des Turniers seinen Teamkapitän wechseln möchte, muss der aktuelle Teamkapitän uns dazu per E-Mail kontaktieren (***brawlstars_admin@ee.gg***) und den Spieler nennen, auf den die Rolle übergehen soll. Die Turnierverwaltung behält sich das Recht vor, einen neuen Teamkapitän zu akzeptieren oder die Anfrage abzulehnen.

4.2.5. Auflösung

Punkte, die für die World Finals gesammelt wurden, sind nicht übertragbar. Bei der Auflösung eines Teams werden sämtliche Punkte aufgehoben. Sie können nicht neu verteilt werden. Die Auflösung eines Teams kann von seinem Kapitän angefordert werden, so lange er als einziges Mitglied im Team verblieben ist.

4.3. Platzvergabe für die Qualifizierung

4.3.1. Championship-Herausforderungen

Die Anzahl teilnehmender Teams an den Championship-Herausforderungen sind nicht begrenzt.

4.3.2. Monatliche Qualifiers

Alle Spieler, die sich für das Turnier qualifiziert haben und die Bedingungen für den Monatlichen Qualifier erfüllen, können im Monatlichen Qualifier ihrer Region teilnehmen.

4.3.3. Monatliche Finals

Die besten 8 Teams aus den regionalen Monatlichen Qualifiern qualifizieren sich automatisch für die Teilnahme an den regionalen Monatlichen Finals.

4.3.4. World Finals

Insgesamt nehmen an den World Championship Finals sechzehn (16) Teams teil. Die Teams, die im Laufe des Turniers die meisten Punkte errungen haben, werden ihren Regionen entsprechend auf die verfügbaren Plätze eingeteilt. Die regionsspezifische Platzvergabe funktioniert wie folgt:

Region	Platzvergabe für die World Finals
EUROPA, NAHOST UND AFRIKA	5
FESTLANDCHINA	3
NORDAMERIKA & LATEINAMERIKA NORD	2
LATEINAMERIKA SÜD	2
OSTASIEN	2
SÜDOST- UND SÜDASIEN & AUSTRALIEN und NEUSEELAND	1
OSTEUROPA UND ZENTRALASIEN	1
INSGESAMT	16

4.4. Punktevergabe

Die Teams erspielen durch ihre Teilnahme am Monatlichen Qualifier und den Monatlichen Finals ihrer Region Punkte, um sich für die World Finals zu qualifizieren. Diese Punkte werden über die acht (8) Saisons addiert.

4.4.1. Die Punktevergabe für den Monatlichen Qualifier funktioniert wie folgt:

Siege im Swiss-Format	Errungene Punkte
Jeder Sieg	2 Punkte

4.4.2. Die Punktevergabe für die Monatlichen Finals funktioniert wie folgt:

Endgültiger Rang	Errungene Punkte
1. Platz	100 Punkte
2. Platz	70 Punkte
3. und 4. Platz	50 Punkte
5. bis 8. Platz	35 Punkte

4.5. Tiebreaks

4.5.1. Ränge im Monatlichen Qualifier & den Finals

Die finale Platzierung im Monatlichen Qualifier entscheidet sich anhand der **Matchergebnisse**. Sämtliche Unentschieden in den **Matchergebnissen** werden mithilfe folgender Regeln aufgelöst (absteigende Priorität):

4.5.1.1. Tiebreak-Ausscheidungsspiele

Wenn Teams bei den Matchergebnissen Gleichstand mit dem achtplatzierten Team haben und normalerweise durch Berechnung des Quotienten aus Satzgewinnen und Spielgewinnen (in Prozent) eliminiert würden, dann treten all diese Teams in einer Serie von Ausscheidungsspielen gegeneinander an, um zu bestimmen, wer in die Monatlichen Finals einzieht. Die Turnierverwaltung lässt maximal 16 Teams für diese Ausscheidungsspiele zu. Zur Bestimmung der Startaufstellung und um eine Obergrenze für teilnehmende Teams einzuführen, werden die Set-Siegesrate und die Spielrundsiegesrate beim Start und am Ende der Ausscheidungsspieleserie für die

Platzierung der Teams herangezogen. Wenn z. B. die Teams auf den Plätzen 6–13 Matchergebnisse von 7 zu 2 haben, dann werden nach Ende der Swiss-Runden des Monatlichen Qualifiers diese acht (8) Teams in den Tiebreak-Ausscheidungsspielen um die drei (3) Plätze in den Monatlichen Finals kämpfen.

4.5.1.2. **Set-Siegesrate (SW%)**

Die Set Siegesrate (SW%) wird ermittelt, indem man die insgesamt gewonnenen Sets eines Teams durch die Gesamtzahl an gespielten Sets teilt. Mit dieser Regel soll bei einem Unentschieden das Team belohnt werden, das in seinen Matches die bessere Leistung gezeigt hat. Wenn Team A beispielsweise das erste Match mit 2-0 abschließt und das zweite Match mit 2-1, dann hat es 4 von 5 Sets gewonnen und damit eine SW% von $4 / 5 = 80 \%$ erreicht. Wenn mehr als ein Team dieselben Matchergebnisse und SW% hat, greift die nächste Tiebreak-Regel.

4.5.1.3. **Spielrundensiegesrate (GW%)**

Die GW% wird berechnet, indem die gewonnenen Spielrunden eines Teams zusammengerechnet und durch die Gesamtanzahl an gespielten Spielrunden geteilt werden. Hat Team A also 4 von 6 Spielrunden gewonnen, beträgt seine GW% 66,66 %. Wenn mehr als ein Team dieselben Matchergebnisse, SW% und GW% hat, greift die nächste Tiebreak-Regel.

4.5.1.4. **Kopf an Kopf**

Wenn es nur zwischen zwei Teams unentschieden steht, entscheidet ihr Kopf-an-Kopf-Match den Sieger. Falls die beiden Teams aber im MQ noch nicht gegeneinander angetreten sind, wird ein Bo3 gespielt, um zu entscheiden, wer den höheren Rang erhält.

4.5.2. **Regionale Bestenliste**

In der regionalen Bestenliste werden sämtliche Punkte gesammelt, die Teams während Monatlicher Qualifiers und Monatlicher Finals erspielt haben. Falls es zum Ende von Saison 8 zu einem Punktegleichstand zwischen Teams kommt, wird dieser anhand folgender Regeln aufgelöst (absteigende Priorität):

4.5.2.1. **Gesamtzahl von Erstplatzierungen in den Monatlichen Finals.** Falls beide Teams dieselbe Gesamtzahl an Erstplatzierungen geholt haben, greift die nächste Tiebreak-Regel.

4.5.2.2. **Gesamt-Matchsiegeseite.** Die Gesamt-Matchsiegeseite wird ermittelt, indem die Gesamtzahl der in MQs und MFs gewonnenen Matches durch die Anzahl der dort insgesamt gespielten Matches geteilt wird. Hat Team A beispielsweise 15 von 20 gespielten Matches gewonnen, beläuft sich die Gesamt-Matchsiegeseite auf 75 %.

4.5.2.3. **Gesamt-Set-Siegeseite.** Die Gesamt-Set-Siegeseite wird ermittelt, indem die Gesamtzahl der in MQs und MFs gewonnenen Sets durch die Anzahl der dort insgesamt gespielten Sets geteilt wird. Hat Team A beispielsweise 30 von 60 gespielten Sets gewonnen, beläuft sich die Gesamt-Set-Siegeseite auf 50 %.

4.5.2.4. **Gesamtanzahl gewonnener Spielrunden (GW%) in den Monatlichen Qualifiers und Monatlichen Finals.** Das Team mit der höheren GW% (in 4.5.1.2. definiert) gewinnt den Tiebreak. Falls beide Teams dieselbe Gesamtanzahl gewonnener Spielrunden aufweisen, greift die nächste Tiebreak-Regel.

4.5.2.5. **Kopf an Kopf**

Wenn es nur zwischen zwei Teams unentschieden steht, entscheidet ein einziges Kopf-an-Kopf-Match den Sieger. Dieses Match findet als Bo5 statt.

4.6. TURNIERPLAN

4.6.1. Championship-Herausforderungen

Die Championship-Herausforderungen sind globale Ereignisse im Spiel.

Championship-Herausforderung	Termine für 2021
Championship-Herausforderung im Februar	20.–21. Februar
Championship-Herausforderung im März	20.–21. März
Championship-Herausforderung im April	17.–18. April
Championship-Herausforderung im Mai	15.–16. Mai
Championship-Herausforderung im Juni	19.–20. Juni
Championship-Herausforderung im Juli	17.–18. Juli
Championship-Herausforderung im August	21.–22. August
Championship-Herausforderung im September	18.–19. September

4.6.2. Monatliche Qualifiers

Jede Region beginnt ihren Monatlichen Qualifier an den unten angegebenen Daten.

Monatliche Qualifiers	Termine für 2021
Qualifier im Februar	27.–28. Februar
Qualifier im März	27.–28. März
Qualifier im April	24.–25. April

Qualifier im Mai	22.–23. Mai
Qualifier im Juni	26.–27. Juni
Qualifier im Juli	24.–25. Juli
Qualifier im August	28.–29. August
Qualifier im September	25.–26. September

Die Monatlichen Qualifiers und die entsprechenden Check-in-Zeiten beginnen an jedem Tag und in jeder Region zu den folgenden Uhrzeiten (Abweichungen werden den Spielern vor dem Turnierbeginn über Discord bzw. auf WeChat mitgeteilt):

Region	Check-in-Zeit vor dem Turnier	Startzeit
Ostasien	9:30–11:30 Uhr (KST)	12:00 Uhr (KST)
Festlandchina	9:30–11:30 Uhr (CST)	12:00 Uhr (CST)
SESA & ANZ	9:30–11:30 Uhr (SGT)	12:00 Uhr (SGT)
EMEA	7:30–9:30 Uhr (MEZ)	10:00 Uhr MEZ
EECA	13:30 – 15:30 Uhr MSK	16:00 Uhr MSK
LATAM S	11:30 – 13:30 Uhr BRT	14:00 Uhr BRT
NA & LATAM N	11:30 – 13:30 Uhr PDT	14:00 Uhr PDT

4.6.3. Monatliche Finals

Die Monatlichen Finals finden jeweils im Monat nach der Saison statt (bspw. finden die Finals des Februars im März statt). Alle Monatlichen Finals werden vom Turnierverwaltungsteam live übertragen und jeden Monat zur gleichen Zeit gespielt.

Region & Übertragungszeit (Der Wechsel)	Termine für 2021	
	Erste Jahreshälfte	Zweite Jahreshälfte

zwischen Sommer- und Winterzeit wird berücksichtigt)		
EECA 17:00 Uhr MSK	6. März 3. April 1. Mai 5. Juni	3. Juli 7. August 4. September 2. Oktober
FESTLANDCHINA 17:00 Uhr CST	13. März 10. April 8. Mai 12. Juni	10. Juli 14. August 11. September 9. Oktober
OSTASIEN 12:00 Uhr KST	13. März 10. April 8. Mai 12. Juni	10. Juli 14. August 11. September 9. Oktober
EMEA 15:00 Uhr CET	7. März 4. April 2. Mai 6. Juni	4. Juli 8. August 5. September 3. Oktober
NA & LATAM Nord 12:00 Uhr PST	7. März 4. April 2. Mai 6. Juni	4. Juli 8. August 5. September 3. Oktober
LATAM S 16:00 Uhr BRT	14. März 11. April 9. Mai 13. Juni	11. Juli 15. August 12. September 10. Oktober
SESA & ANZ 11:00 Uhr SGT	6. März 3. April 1. Mai 5. Juni	3. Juli 7. August 4. September 2. Oktober

4.7. **World Finals**

Das genau Datum steht noch aus.

4.8. **Zeitzone**

Die Monatlichen Qualifiers und Monatlichen Finals finden in den entsprechenden Regionen in den folgenden Zeitzonen statt:

Region	Zeitzonen <i>(Der Wechsel zwischen Sommer- und Winterzeit wird berücksichtigt)</i>
EECA	Moscow Standard Time (MSK)
SESA & ANZ	Singapore Standard Time (SGT)
EMEA	Mitteeuropäische Zeit/Central European Time (CET)
NA & LATAM Nord	Pacific Standard Time (PST)
LATAM S	Brasilia Time (BRT)
OSTASIEN	Korea Standard Time (KST)
FESTLANDCHINA	China Standard Time (CST)

5. MATCHABLAUF

5.1. Spielmodi und Maps

Sämtliche Spielmodi und Maps sucht das Turnierverwaltungsteam aus und teilt sie den Teilnehmern über Discord und WeChat mit.

In den Monatlichen Qualifiers und Monatlichen Finals teilt das Turnierverwaltungsteam den qualifizierten Teams die Reihenfolge der Modi und Maps am Matchtag über Discord bzw. WeChat mit.

5.2. Brawler-Auswahl und Bannen von Brawlern

5.2.1. Brawler-Auswahl

Während den Monatlichen Qualifiern und den Monatlichen Finals ist es Teams nicht gestattet, ihre Brawler zwischen Spielrunden zu wechseln.

5.2.2. Bannen von Brawlern

Während den Monatlichen Qualifiern und den Monatlichen Finals müssen die Teamkapitäne nach dem Check-in bis zu zwei (2) Brawler für ihr anstehendes Match bannen. Falls der Teamkapitän nicht am Match teilnimmt, übernimmt diese Aufgabe der Spieler, der als Erstes eingecheckt hat.

5.2.2.1. Die Brawler werden blind gebannt.

Blind bannen bedeutet, dass beide Teams erst erfahren, wie das andere Team gewählt hat, wenn sie ihre Auswahl selbst abgeschlossen haben.

5.2.2.2. Die ausgewählten Brawler sind dann für beide Teams das gesamte Match lang gebannt.

5.2.2.3. Teams können auch dieselben Brawler bannen. In diesem Fall können auch nur zwei (2) oder auch drei (3) Brawler für das Spiel gesperrt sein, statt den maximal möglichen vier (4).

5.2.2.4. Teamkapitäne (oder der erste eingecheckte Spieler) haben bis zu eine (1) Minute, um auszuwählen, welche Brawler sie sperren möchten.

5.2.3. Veröffentlichung neuer Brawler

Neue Brawler, die früher als zwei (2) Wochen vor einem Monatlichen Qualifier bzw. Monatlichen Final veröffentlicht wurden, sind im Wettkampf nicht verfügbar. In der Championship-Herausforderung sind neue Brawler aber nach wie vor spielbar.

5.3. **Überblick zum Matchablauf**

5.3.1. Championship-Herausforderungen

Sämtliche Matches werden über die Spiel-App gespielt und sind über das Icon „NEUES EREIGNIS“ unten in der Mitte des Hauptmenüs aufrufbar.

5.3.1.1. Nur Matches, die innerhalb des Ereignisses bestritten werden, werden für die Qualifizierung für die nächste Phase gewertet.

- 5.3.1.2. Jedes Match wird im Bo1-Set und im Bo1-Format ausgetragen. Spieler müssen also nur eine Spielrunde gewinnen/verlieren, um ihre Sieges- und Niederlagenbilanz für die Qualifizierung zu beeinflussen.
 - 5.3.1.3. Alle Spieler haben zwei (2) Tage Zeit, um die Bedingungen zur Qualifikation zu erfüllen.
- 5.3.2. Monatliche Qualifiers

Alle Matches werden über den Turnier-Hub in der App gespielt. Diesen kannst du öffnen, indem du im Hauptmenü auf die neue E-Sports-Schaltfläche tippst.

5.3.2.1. Check-in vor dem Turnier

Am ersten Matchtag müssen alle Kapitäne ihre Teams einchecken, um zu bestätigen, dass sie am Monatlichen Qualifier teilnehmen. Das Zeitfenster für den Check-in beginnt 2 Std. und 30 Min. vor dem Start des Matchtags und läuft zwei Stunden. *Beginnt der Monatliche Qualifier um 12:00 Uhr, läuft das Zeitfenster für den Check-in also von 9:30–11:30 Uhr.*

Falls ein Kapitän nicht für sein Team eincheckt, schafft es das Team nicht in die Brackets und ist somit vom Monatlichen Qualifier ausgeschlossen. Sobald der Teamkapitän eingchecked hat, müssen die Teams nur noch auf den Beginn des Matchtages warten.

5.3.2.2. Runden-Check-in

Alle Spieler eines Teams erhalten eine Benachrichtigung (lila Check-in-Pop-up), wenn ihre Runde beginnen kann. **Nur die Spieler, die auch tatsächlich an diesem Match teilnehmen, sollten auf das Pop-up tippen.** Falls ein Team aus vier (4) Spielern besteht, sollten also nur die drei (3) Spieler auf die Schaltfläche tippen, die tatsächlich an diesem Match teilnehmen. Der Vorgang wird nicht wiederholt, falls ein falsches Teammitglied eincheckt. **Diese Check-in-Schaltfläche wird nur im Turnier-Hub**

angezeigt. Vergewissere dich also, dass du ihn geöffnet hast.

Jedes Team hat bis zu fünfzehn (15) Minuten Zeit, um für die Runde einzuchecken, sobald sie begonnen hat. Falls nicht alle Spieler eines Teams innerhalb von fünfzehn (15) Minuten eing_checked haben, nachdem die Einladungen verschickt wurden, kann das Team eine Strafe bis hin zum Matchverlust erhalten.

Falls ein Team aus mildernden Umständen aufgehalten wird, muss der Teamkapitän die Turnierverwaltung umgehend über Discord bzw. WeChat in Kenntnis setzen, bevor die fünfzehn (15) Minuten vorbei sind.

5.3.2.3. Bannen von Brawlern

Nachdem der Runden-Check-in abgeschlossen ist, wird dem Teamkapitän (oder dem ersten Spieler, der eing_checked hat) im Spiel ein Pop-up zum Bannen von Brawlern angezeigt. Siehe Anleitung zum Bannen von Brawlern unter 5.2.2.

5.3.2.4. Nachdem die zu gesperrten Brawler ausgewählt wurden, erhalten Teams eine Einladung zur Match-Lobby. Die Teams müssen innerhalb von fünf (5) Minuten beitreten und sich bereitmachen. Falls nicht alle Spieler eines Teams innerhalb von fünf (5) Minuten beigetreten und bereit sind, nachdem die Einladungen verschickt wurden, kann das Team eine Strafe bis hin zur Matchniederlage erhalten.

5.3.2.5. Der Match-Lobby beitreten

Alle Matches finden als Bo3-Set im Bo3-Format statt. Das bedeutet, dass jedes Set aus drei (3) Spielrunden besteht und jedes Team zwei (2) davon gewinnen muss, um dieses Set zu gewinnen. Teams müssen zwei (2) von drei (3) Sets gewinnen, um das Match zu gewinnen.

5.3.2.6. Alle Teams, die sich für die Monatlichen Finals qualifiziert haben, werden innerhalb von 24 Stunden vom

Turnierverwaltungsteam kontaktiert und erhalten Informationen zum Ablauf am Matchtag.

5.3.2.7. Weil im Swiss-Format niemand ausscheidet, wollen wir die Teams darin bestärken, einfach weiterzuspielen, auch wenn bereits alle Plätze in den Monatlichen Finals vergeben sind, da jeder Sieg Punkte für die World Finals verleiht.

5.3.3. Monatliche Finals

Alle Matches werden über den Turnier-Hub in der App gespielt. Diesen kannst du öffnen, indem du im Hauptmenü auf die neue E-Sports-Schaltfläche tippst.

5.3.3.1. Teamkapitäne müssen dem Club des Monatlichen Finals beitreten, damit ihre Matches verfolgt und übertragen werden können.

5.3.3.2. Alle Teamkapitäne müssen ihr Team über Discord (oder in Festlandchina über WeChat) im jeweiligen Matchkanal eine (1) Stunde vor Start des Matchtages einchecken. Dazu müssen sie lediglich „<team name> checking in“ in den jeweiligen Matchkanal eingeben.

5.3.3.3. Die Matchabläufe gleichen im Format denen aus den Monatlichen Qualifiern. Einzige Ausnahme: **Teams dürfen ihren Status erst auf „Bereit“ stellen und beginnen, wenn der Admin sie dazu auffordert.**

5.3.3.4. Das Turnierverwaltungsteam wird in erster Linie über Discord und WeChat mit den Spielern kommunizieren, die sich für diese Phase qualifiziert haben.

5.3.3.5. Die Monatlichen Finals werden vom Turnierverwaltungsteam übertragen.

5.3.3.6. Admins können diese Regeln durch zusätzliche Abläufe und/oder Anforderungen erweitern, wenn dies zum flüssigen bzw. besseren Ablauf der Übertragung der Monatlichen Finals beiträgt. Solche zusätzlichen Regeln oder Anforderungen werden den Teams vor den

Monatlichen Finals von den Admins über Discord/WeChat mitgeteilt.

5.3.4. World Finals

5.3.4.1. Das genaue Datum steht noch aus.

5.3.5. Pausen

5.3.5.1. Die Teams haben zwischen Spielrunden, Sets und Matches in den Monatlichen Qualifiers die folgenden vorgegebenen Pausenzeiten.

5.3.5.1.1. Zwischen Spielrunden: bis zu dreißig (30) Sekunden

5.3.5.1.2. Zwischen Sets: bis zu zwei (2) Minuten

5.3.5.1.3. Zwischen Matches: bis zu fünf (5) Minuten

5.3.5.2. Die Teams haben zwischen Spielrunden, Sets und Matches in den Monatlichen Finals die folgenden vorgegebenen Pausenzeiten:

5.3.5.2.1. Zwischen Spielrunden: bis zu dreißig (30) Sekunden

5.3.5.2.2. Zwischen Sets: bis zu eine (1) Minute

5.3.5.2.3. Zwischen Matches: mindestens zwei (2) Minuten

Die Pausenzeiten können sich je nach Übertragungsplan verändern, aber jedem Team werden mindestens zwei (2) Minuten Pause zugestanden.

5.3.5.3. Auf Teams, die sich verspäten oder nicht auftauchen, kommen möglicherweise Kürzungen bzw. der Verlust des Preisgeldes oder ein Matchverlust zu (erläutert unter Abschn.). 10. Strafen.

5.3.6. Matchneustart

Ein Neustart eines Matches ist nur erlaubt, falls ein Problem mit dem Turnier-Hub oder dem Spielserver aufgetreten ist. In diesem Fall müssen Spieler einen Screenshot von der jeweiligen Fehlermeldung machen und ihn gemeinsam mit ihrer Anfrage zum Neustart des Matches an das Team der Turnierverwaltung schicken. Das Verwaltungsteam behält sich jegliche Rechte vor, einem Matchneustart zuzustimmen bzw. ihn abzulehnen.

5.3.7. Einspruch gegen Matches

Spieler müssen ihren Einspruch/ihre Einsprüche und/oder ihre Hilfeanfrage(n) über Discord/WeChat an den Admin richten. Dies muss innerhalb von 10 Minuten nach dem Matchabschluss oder vor dem Beginn der nächsten Runde passieren (abhängig davon, was zuerst eintritt).

5.3.7.1. Auf einen Einspruch/Einsprüche und/oder eine Anfrage/Anfragen außerhalb dieser festgelegten Zeiten oder des dafür vorgesehenen Kanals/der dafür vorgesehenen Kanäle dürfen Admins nicht eingehen (siehe 5.3.7.).

5.4. **Setzliste**

5.4.1. Für den ersten Monatlichen Qualifier aller Regionen werden die Teams zufällig gesetzt. Ab März werden Teams, die es im vorherigen Monat in die Monatlichen Finals geschafft haben, automatisch für den Monatlichen Qualifier des Folgemonats qualifiziert. Dieser Bonus wird nur gewährt, wenn das jeweilige Team am Monatlichen Final teilgenommen hat, das direkt vor der aktuellen Saison stattfand. Wenn Team A beispielsweise an den Finals im Februar teilgenommen hat, hat es sich auch automatisch für die Teilnahme am Monatlichen Qualifier im März qualifiziert. Wenn Team A es aber beim Monatlichen Qualifier im März nicht schafft, sich für die Monatlichen Finals zu qualifizieren, erhält es keine automatische Einladung zum Monatlichen Qualifier im April und muss an der Championship-Herausforderung im April teilnehmen.

5.4.2. Bei den Monatlichen Finals werden die Teams nach ihrer abschließenden Wertung sortiert und bei Bedarf durch die in Abschn.

4.5.1 Ränge im Monatlichen Qualifier & den Finals beschriebenen Ausscheidungsspiele bestimmt.

5.5. Nichterscheinen

5.5.1. Check-in vor dem Turnier

Teamkapitäne müssen den Check-in mindestens 30 Minuten vor dem Turnierstart abschließen. Falls dies nicht geschieht, wird das Team vom Monatlichen Qualifier ausgeschlossen.

5.5.2. Runden-Check-in

Teams müssen dafür Sorge tragen, dass alle ihre Mitglieder den Match-Check-in innerhalb von fünfzehn (15) Minuten nach Beginn der Runde abgeschlossen haben. Falls das Team nicht innerhalb von fünfzehn (15) Minuten eing_checked hat, wird dies mit dem Verlust des Matches geahndet.

5.5.3. Match-Lobby-Check-in & Ändern des Status auf „Bereit“

Die Teams müssen innerhalb von fünf (5) Minuten beitreten und ihren Status auf „Bereit“ stellen. Falls nicht alle Spieler eines Teams innerhalb von fünf (5) Minuten beigetreten und bereit sind, nachdem die Einladungen verschickt wurden, kann das Team eine Strafe bis hin zur Matchniederlage erhalten.

5.5.4. Monatliche Finals

Teams wird bis zu fünf (5) Minuten Verspätung gewährt, bevor zusätzliche Strafen (bis hin zur Disqualifikation) anfallen. Vor der Disqualifikation können zusätzliche Strafen wegen Verspätung ausgesprochen werden. Verspätung wird ab der Startzeit des Matches gezählt, die von der Turnierverwaltung kommuniziert wird.

5.5.5. Matchaufgabe/Verlassen des Matches

5.5.5.1. Monatliche Qualifiers

Wenn ein Team ein Match aufgibt oder verlässt, kann es dennoch mit dem nächsten Match fortfahren, sobald es beginnt.

5.5.5.2. Monatliche Finals

Wenn ein Team in den Monatlichen Finals ein Match aufgibt, oder es aus anderen Gründen verlassen wird, führt dies zu Strafen in Form von Preisgeldkürzungen und dem Verlust von Wettkampfpunkten.

5.6. **Unentschieden**

Im Falle eines „UNENTSCHIEDEN“ wird ein weiteres Spiel gespielt, um das siegreiche Team zu ermitteln. Für dieses zweite Spiel dürfen andere Brawler und Starpowers ausgewählt werden.

5.7. **Technische Schwierigkeiten**

Spieler sind für ihre Verbindung zum Spiel selbst verantwortlich. Eventuell auftretende Probleme müssen möglichst noch vor Matchbeginn gelöst werden. Bei Problemen mit der Verbindung oder der Hardware, die das Spielen unmöglich machen, wird das Match als verloren gewertet. Wenn Teams sich auf eine Verlegung des Matches einigen, muss dies von einem Admin gestattet werden. Dem Turnierverwaltungsteam ist das Recht vorbehalten, die Verlegung eines Match auch abzulehnen.

6. **BONI & PREISE**

6.1. **Championship-Herausforderung**

Spieler, die die Championship-Herausforderung mit fünfzehn (15) Siegen und zwei (2) Niederlagen oder besser abschließen und außerdem 16 Jahre oder älter sind, dürfen in den Monatlichen Qualifier ihrer Region vorrücken.

6.2. **Monatliche Qualifiers**

Alle Teams, die es in den Monatlichen Qualifiers ihrer Region unter die besten 8 Teams geschafft haben, nehmen am regionalen Monatlichen Final teil.

6.3. **Monatliche Finals**

Die Teams, die es in die Monatlichen Finals schaffen, erhalten Preisgeld entsprechend ihrer Platzierung und Region:

EMEA	
Rang	Preisgeld

FESTLANDCHINA	
Rang	Preisgeld

1	7500 US-Dollar
2	4000 US-Dollar
3.-4.	2000 US-Dollar pro Team
5.-8.	1000 US-Dollar pro Team
Insgesamt	19.500 US-Dollar

1	7500 US-Dollar
2	3000 US-Dollar
3.-4.	1000 US-Dollar pro Team
Insgesamt	12.500 US-Dollar

NA & LATAM Nord	
Rang	Preisgeld
1	7500 US-Dollar
2	3000 US-Dollar
3.-4.	1000 US-Dollar pro Team
Insgesamt	12.500 US-Dollar

LATAM S	
Rang	Preisgeld
1	7500 US-Dollar
2	3000 US-Dollar
3.-4.	1000 US-Dollar pro Team
Insgesamt	12.500 US-Dollar

OSTASIEN	
Rang	Preisgeld
1	7500 US-Dollar
2	3000 US-Dollar
3.-4.	1000 US-Dollar pro Team
Insgesamt	12.500 US-Dollar

SESA & ANZ	
Rang	Preisgeld
1	4000 US-Dollar
2	2000 US-Dollar
3.-4.	500 US-Dollar pro Team
Insgesamt	7000 US-Dollar

EECA	
------	--

Rang	Preisgeld
1	4000 US-Dollar
2	2000 US-Dollar
3.-4.	500 US-Dollar pro Team
Insgesamt	7000 US-Dollar

6.4. **World Finals**

Die Brawl Stars Championship World Finals 2021 werden insgesamt einen Preispool von mindestens 500.000 US-Dollar bieten. Dieser Betrag kann von der Community durch Angebote im Spiel noch erhöht werden. Genaueres hierzu wird in der zweiten Jahreshälfte von 2021 bekanntgegeben.

6.5. **Auszahlung des Preisgelds**

- 6.5.1. Sämtliche Preisgelder werden direkt an den Spieler gezahlt. Falls der Spieler es wünschen oder anfordern sollte, wird jegliches Preisgeld bzw. werden jegliche Boni an dessen Team bzw. Sponsor bzw. Betrieb ausbezahlt. Es obliegt allein dem Spieler, seine Preise aufzuteilen.
- 6.5.2. Nach dem Abschluss des Monatlichen Finals müssen Teams innerhalb von sieben (7) Tagen ihre Zahlungsinformationen übermitteln. Falls die Zahlungsinformationen zu spät zur Verfügung gestellt werden, verzögert sich auch die Auszahlung.
- 6.5.3. Spieler sind für sämtliche Kosten und Ausgaben, die in Verbindung mit ihrem Preisgeld stehen selbst verantwortlich, sofern hier nicht weiter angegeben. Sämtliche Steuern und Abgaben auf staatlicher und Kommunalebene, einschließlich möglicher Umsatz- und Mehrwertsteuern, die mit dem Erhalt oder der Verwendung jeglichen Preisgelds verbunden sind, sind komplett vom Spieler zu tragen.
- 6.5.4. Alle Preise werden innerhalb von 30 Tagen nach Erhalt der nötigen Zahlungsinformationen des Spielers vom Veranstalter ausgezahlt.

7. KOMMUNIKATION & SUPPORT

7.1. **Wie wird kommuniziert**

- 7.1.1. Nachdem sie sich für die Monatlichen Qualifiers qualifiziert haben, werden alle Spieler gebeten, dem Discord-Kanal bzw. dem Kanal auf WeChat beizutreten. Teamkapitäne müssen in dem Kanal bleiben. Die anderen Mitglieder können den Kanal verlassen, wenn sie dies wünschen sollten.
- 7.1.2. Discord bzw. WeChat ist der beste Weg, um das Turnierverwaltungsteam zu kontaktieren und unmittelbar Antworten bezüglich dringender Anfragen zum Turnier zu erhalten.

7.2. **Support**

- 7.2.1. Während des Turniers stehen Spielern die regionale Bestenliste sowie Hinweise, Erinnerungen für Matches und Check-in-Anfragen im Spiel zur Verfügung.
- 7.2.2. Der Discord-Server bzw. die WeChat-Gruppe zum Turnier steht nur Teilnehmern offen und liefert Ankündigungen, allgemeinen Support zum Turnier, FAQs, einen Link zum Regelwerk, relevante Formulare, Scrim-Anfragen und den Kanal „Looking for Team“ (LFT), in dem Spieler Teams finden können.
 - 7.2.2.1. Die Admins und Moderatoren stehen für Fragen zum Regelwerk, dem Veranstaltungsplan und bei Auseinandersetzungen zur Verfügung.

8. SPIELER- & TEAM-BRANDING, SPONSOREN, ETC.

Das Turnierverwaltungsteam behält sich das Recht vor, unerwünschte Namen und/oder Symbole in ihren Turnieren zu verbieten. Rechtlich geschützte Wörter oder Symbole sind generell verboten, es sei denn, der Rechteinhaber erlaubt diese Verwendung.

- 8.1. Von den Teams wird erwartet, dass sie während des Wettbewerbs durchgängig dieselben Spitznamen und denselben Teamnamen verwenden. Sobald ein Team Ranglistenpunkte verdient hat, gelten die folgenden Regeln:
 - 8.1.1. Rebranding

- 8.1.1.1. Spielern ist es nicht gestattet, ihren Namen im Spiel während des Turniers zu ändern.
 - 8.1.1.2. Teams dürfen ihr Branding insgesamt zweimal (2) pro Turnierjahr neu ausrichten. Das verteilt sich auf einmal (1) pro Halbjahr.
 - 8.1.1.2.1. Falls ein Team, das vorher keinen Sponsor hatte, von einer Organisation gesponsert wird, zählt das als Rebranding.
 - 8.1.1.2.2. Falls ein Team seinen Sponsor verliert, muss es danach zu seinem ursprünglichen Namen zurückkehren. Dies zählt nicht als Rebranding.
 - 8.1.1.3. Falls ein Team ohne Sponsor einen Sponsor findet, seine Branding neu ausrichtet, danach den Sponsor aber wieder verliert, muss es im Fall, dass ein neuer Sponsor auf den Plan tritt, bis zur zweiten Turnierhälfte warten, um sein Branding wieder neu auszurichten.
- 8.2. Spieler und Teams dürfen keine Team-Brandings oder Spieler-Brandings, Sponsoren und Logos bewerben, die den Werten des Turniers widersprechen. Dazu gehört unter anderem:
- 8.2.1. Alkohol
 - 8.2.2. Nicht rezeptfreie Medikamente
 - 8.2.3. Glücksspiel-Webseiten (Wetten)
 - 8.2.4. Tabakprodukte
 - 8.2.5. Schusswaffen
 - 8.2.6. Pornografie
 - 8.2.7. Konkurrenzprodukte
 - 8.2.8. Andere Spieleentwickler, Spiele-Publisher oder Spiele-Plattformen

9. VERHALTENSKODEX

Alle Teilnehmer unterliegen den [Richtlinien zu sicherem und fairem Spiel](#) und den [Nutzungsbedingungen](#), die Supercell als Turnierveranstalter festgelegt hat.

9.1. Teilen eines Spielkontos

9.1.1. Spieler dürfen ihr Spielkonto nicht mit einem anderen Spieler, Teammitglied, Freund, Familienmitglied oder einer anderen Person teilen. Weder vor, noch während, oder nach dem Turnier. Falls dies doch geschieht, kann das Team für das Turnierjahr disqualifiziert werden.

9.2. Integrität des Wettbewerbs

9.2.1. Von Teams wird erwartet, dass sie in jedem Turnierspiel nach bestem Können spielen, und dass sie Verhaltensweisen vermeiden, die unehrlich und/oder unfair sind.

9.3. Untersuchung von Spielerverhalten

9.3.1. Stellt das Verwaltungsteam des Turniers fest, dass ein Team oder Spieler gegen die [Nutzungsbedingungen](#) von Brawl Stars oder gegen dieses Regelwerk verstoßen hat, können nach eigenem Ermessen des Verwaltungsteams Strafen verhängt werden. Wendet sich das Verwaltungsteam an einen Spieler, um die Untersuchung zu besprechen, so ist dieser verpflichtet, die Wahrheit zu sagen. Hält ein Spieler Informationen zurück oder versucht es, das Turnierverwaltungsteam zu täuschen oder die Untersuchung zu behindern, dann führt das zu einer Bestrafung des Teams und/oder des Spielers.

9.4. Unfares Spiel

Die folgenden Verhaltensweisen werden als unfaires Spiel gewertet und führen zu Strafen bis hin zur möglichen Disqualifizierung. Die endgültige Entscheidung darüber obliegt dem Turnierverwaltungsteam.

9.4.1. Geheime Absprache

Unter einer geheimen Absprache versteht man eine Übereinkunft zweier Spieler oder Teams, den Ausgang des Matches zu

beeinflussen. Teams, die an solchen Unterredungen teilnehmen, werden überprüft. Falls festgestellt wird, dass ein Team diese Regel gebrochen hat, wird es aus dem Turnierjahr ausgeschlossen, verliert seine Turnierpunkte und die Chance auf noch nicht ausbezahltes Preisgeld.

9.4.1.1. Absichtlich für ein Entgelt oder aus einem anderen Grund ein Match zu verlieren oder andere Spieler dazu zu verleiten.

9.4.1.2. Eine vorherige Absprache, das Preisgeld oder anderes Entgelt aufzuteilen.

9.4.1.3. „Soft Play“, eine Vereinbarung zwischen Spielern oder Teams, einander keinen Schaden zuzufügen, sich im Spielverlauf nicht gegenseitig negativ zu beeinflussen oder keinen angemessenen Standard beim Spiel einzuhalten.

9.4.2. Betrug

9.4.2.1. DDoS-Attacken

Die Verbindung eines anderen Teilnehmers durch Distributed-Denial-of-Service-Attacken oder andere Maßnahmen zu stören oder ein Versuch eines solchen Angriffs.

9.4.2.2. Software oder Hardware

Die Nutzung jeglicher Software oder Hardware zum Erlangen von Vorteilen, die im Spiel sonst nicht verfügbar sind. Beispiele sind unter anderem Software Dritter (nicht genehmigte Apps, die das Gameplay manipulieren), das Spielen auf privaten Servern, skriptgesteuerte Angriffe. Weitere Informationen findest du unter den Artikeln „Sicheres und faires Spiel“ und „Nutzungsbedingungen“ von Supercell.

9.4.3. Hacking

Unter Hacking versteht man jede Art von Modifikation des Brawl Stars-Clients durch einen Spieler, Team oder einer anderen Person, die im Auftrag eines Spielers oder Teams handelt.

9.4.4. Bug Exploitation / Ausnutzung von Fehlern im Spiel

Das Ausnutzen von Fehlern im Spiel (engl.: „Bug“), um sich einen Vorteil zu verschaffen, ist streng verboten. Hierbei spielt es keine Rolle, ob der Fehler im Spiel bekannt ist oder das Wissen um diesen noch nicht verbreitet ist.

9.4.5. Absichtliche Verbindungstrennung

Eine absichtliche Verbindungstrennung ohne angemessenen und ausdrücklich genannten Grund.

9.4.6. Unprofessionelles Verhalten

9.4.6.1. Belästigung/Mobbing

Unter Mobbing versteht man systematische, feindselige und/oder wiederholte Belästigung, die über längere Zeit anhält.

9.4.6.2. Sexuelle Belästigung

Unter sexueller Belästigung versteht man unerwünschte sexuelle Annäherungsversuche. Diese Einschätzung beruht darauf, ob eine vernünftige Person das Verhalten als unerwünscht oder anstößig empfinden würde. Sexuelle Drohungen/Nötigung oder ein Versprechen auf Vorteile im Austausch für sexuelle Gefälligkeiten wird unter keinen Umständen toleriert.

9.4.6.3. Diskriminierung

Spielern ist es nicht gestattet, die Würde oder Integrität eines Landes, einer Privatperson oder Personengruppe durch herablassende, diskriminierende oder verunglimpfende Worte oder Handlungen aufgrund von ethnischer Herkunft, Hautfarbe, Ursprungsland, sozialer Herkunft, Geschlecht, Sprache, Religion, politischer

oder anderer Meinung, finanziellem Status, Geburts- oder einem anderen Status, sexueller Orientierung oder aus einem anderen Grund herabzusetzen.

9.4.6.4. Spieler dürfen sich in öffentlichen Äußerungen nicht als Vertreter von Supercell oder einem der Supercell-Spiele ausgeben.

9.4.7. Aussagen zu Brawl Stars Championship, Supercell und Brawl Stars

Teammitgliedern ist es nicht gestattet, Aussagen oder Handlungen zu treffen, zu genehmigen oder zu befürworten, die sich nach eigenem Ermessen der Turnierverwaltung schädlich oder nachteilig auf das Turnier, Supercell oder verbundene Unternehmen, oder Brawl Stars auswirken.

9.4.8. Freigabe von Informationen ohne Genehmigung

Die Teams werden gebeten, während des Turniers Unterlagen zur Genehmigung oder Ansicht einzureichen. Frühzeitige Ankündigungen können die Wettbewerbsvorbereitungen eines Teams stören, das an Strategien für die kommenden Matches arbeitet. Falls einem Teammitglied vorgeschrieben wurde, keine Informationen freizugeben, da dies dem Wettbewerbsprozess schaden könnte, und das Teammitglied gibt diese Informationen dennoch frei, dann führt das zu einer Bestrafung des Mitglieds und/oder des Teams.

9.4.9. Kriminelle Handlungen

Teammitgliedern ist es nicht gestattet, Handlungen vorzunehmen, die gemeinrechtlich, gesetzlich oder aufgrund von Abkommen verboten sind und die vor einem Gericht einer zuständigen Gerichtsbarkeit wahrscheinlich zu einer Verurteilung führen würden.

9.4.10. Verwerflichkeit

Teammitgliedern ist es nicht gestattet, Handlungen vorzunehmen, die von der Turnierverwaltung als unmoralisch oder schandhaft angesehen werden, konventionelle Normen missachten oder kein ethisches Verhalten darstellen.

9.4.11. Vertraulichkeit

Teammitgliedern ist es nicht gestattet, vertrauliche Informationen, die vom Verwaltungsteam oder einem mit Supercell verbundenen Unternehmen zur Verfügung gestellt wurden, über irgendeine Kommunikationsmethode, einschließlich Social-Media-Kanäle, offenzulegen.

9.4.12. Bestechung

Keinem Teammitglied ist es gestattet, Spielern, Coaches, Managern, dem Verwaltungsteam oder Personen, die bei einem anderen Turnierteam arbeiten oder damit in Verbindung stehen, Geschenke oder Belohnungen für versprochene oder erbrachte Leistungen anzubieten. Dies beinhaltet auch Leistungen, die durch einen Sieg über ein gegnerisches Team oder den Versuch, ein gegnerisches Team zu besiegen, erbracht werden.

9.4.13. Abwerben oder unlautere Beeinflussung

Keinem Teammitglied oder Vertragspartner eines Teams ist es gestattet, irgendein Mitglied eines anderen Teams abzuwerben, ihm ein Stellenangebot zu machen oder das Mitglied dazu zu ermutigen, den Vertrag mit dem eigenen Team zu brechen oder anderweitig zu beenden. Verstöße gegen diese Regel werden mit Strafen nach dem Ermessen des Turnierverwaltungsteams geahndet. Wenn ein Manager sich über den Status eines Teammitglieds aus einem anderen Team erkundigen möchte, muss er sich an das Management des jeweiligen Teams wenden. Darüber hinaus ist das Turnierverwaltungsteam hiervon vorher in Kenntnis zu setzen, bevor der Vertrag des Spielers diskutiert wird.

9.4.13.1. Falls eines oder mehr der Teammitglieder nicht zu einer professionellen Organisation gehören, wird der Teamkapitän als Manager betrachtet.

9.4.14. Geschenke

Keinem Teammitglied ist es gestattet, Geschenke, Belohnungen oder Vergütung für versprochene oder erbrachte Leistungen in Verbindung mit dem Wettbewerb anzunehmen. Dies bezieht sich

auch auf Leistungen, die durch einen Sieg über ein gegnerisches Team oder den Versuch, ein gegnerisches Team zu besiegen, ein Match oder Spiel zu stören oder zu manipulieren, erbracht werden. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel stellt eine leistungsabhängige Vergütung dar, die der offizielle Sponsor oder Eigentümer eines Teams einem Teammitglied zahlt.

9.4.15. Nichteinhaltung

Keinem Teammitglied ist es gestattet, angemessene Anweisungen oder Entscheidungen des Verwaltungsteams zu missachten oder dagegen zu verstoßen.

9.4.16. Matchmanipulation

Keinem Teammitglied ist es gestattet, den Ausgang eines Spiels oder Matches durch Methoden zu beeinflussen, die gegen das Gesetz oder diese Regeln verstoßen. Solche Handlungen anzubieten, ihnen zuzustimmen, sich mit anderen dazu zu verschwören, oder dies zu versuchen, ist ebenfalls untersagt.

9.4.17. Anforderung von Dokumenten und sonstige Anfragen

Dokumente, sonstige Anfragen oder andere angemessene Dinge können zu unterschiedlichen Zeiten während des Turniers vom Verwaltungsteam verlangt werden. Wenn die Unterlagen nicht den Erwartungen des Turnierverwaltungsteams entsprechen, führt dies zu einer Bestrafung des Teams. Strafen können verhängt werden, wenn die angeforderten Gegenstände nicht rechtzeitig oder unvollständig erhalten wurden.

9.4.18. Verbindung zum Glücksspiel

Teammitgliedern oder Mitgliedern des Verwaltungsteams ist es weltweit verboten, sich direkt oder indirekt an Wetten oder Glücksspiel in Bezug auf Ergebnisse des Turniers zu beteiligen.

10. Strafen

Jede Person, die nachweislich eine Handlung begangen hat, die nach dem alleinigen Ermessen des Turnierverwaltungsteams als unfaires Spiel oder eine anderweitige Regelverletzung erachtet wird, oder den Versuch dazu unternommen hat, hat eine Strafe

zu erwarten. Wird festgestellt, dass ein Teammitglied gegen die oben genannten Regeln verstoßen hat, kann das Turnierverwaltungsteam ohne Beschränkung seiner Handlungsvollmacht die folgenden Strafen verhängen:

- Warnung
- Aufhebung von Brawler-Sperren
- Preisgeldkürzung(en)
- Abzug von Wettkampfpunkten
- Sperrung(en)
- Disqualifizierung
- Ausschluss aus dem Turnierjahr

Wiederholte Verstöße werden mit verschärften Strafen bis hin zum Ausschluss von der zukünftigen Teilnahme an Brawl Stars-Turnieren geahndet. Dabei ist zu beachten, dass Strafen nicht in dieser Reihenfolge verhängt werden müssen. Die Turnierverwaltung kann beispielsweise nach alleinigem Ermessen einen Spieler für einen ersten Verstoß disqualifizieren, wenn die Handlung dieses Spielers schwerwiegend genug ist, um mit einer Disqualifizierung durch das Verwaltungsteam geahndet zu werden.

11. Geräte

11.1. Zugelassen

11.1.1. Smartphone

11.1.2. Tablet

11.2. Verboten

11.2.1. Emulatoren

11.2.2. PC

12. Endgültigkeit von Entscheidungen

Die Endgültigkeit von Entscheidungen zur Auslegung dieser Regeln, der Teilnahmeberechtigung einzelner Spieler, des Veranstaltungsplans für das Turnier sowie den damit verbundenen Events und der Strafen für Fehlverhalten obliegt ausschließlich

Supercell und dem Turnierverwaltungsteam, deren Entscheidungen endgültig sind. Gegen die Entscheidungen von Supercell und dem Turnierverwaltungsteam zu diesen Regeln und/oder dem Turnier kann kein Einspruch eingelegt werden. Es dürfen auch keine Ansprüche auf finanziellen Schaden oder juristische oder gleichwertige Rechtsmittel durchgesetzt werden. Dieses Regelwerk kann von Supercell und dem Turnierverwaltungsteam jederzeit verändert, modifiziert oder ergänzt werden, um, unter anderem, die Fairness und Sicherheit des Turniers zu gewährleisten.

12.1. Unterschiede zwischen Sprachen

Falls es Unterschiede zwischen der englischen Version und einer internationalen Version des Regelwerks gibt, hat stets die englische Version Vorrang.