



REGELWERK



Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeines.....	3
2. Teilnahmebedingungen	3
3. Turnierstruktur.....	4
<i>3.1 Vorentscheid.....</i>	<i>4</i>
<i>3.2 Finalturnier</i>	<i>5</i>
4. Zeitplan	5
5. Preisgelder	6
6. Streaming & Medien	6
7. Verhalten & Fair Play	7
<i>7.1 Verbotene Verhaltensweisen.....</i>	<i>7</i>
8. Strafen & Sanktionen.....	7
<i>8.1 Mögliche Strafen</i>	<i>8</i>
<i>8.2 Entscheidungsbefugnis</i>	<i>8</i>
9. Technische Probleme	8
10. Kommunikation & Support.....	9
11. Schlussbestimmungen.....	9

1. Allgemeines

Der ESSL Clash Cup ist ein offizielles Clash Royale-Turnier der E-Sports Students League ([ESSL](#)).

Das Turnier besteht aus einem offenen Ingame-Vorentscheid sowie einem Finalturnier im Duell-Modus.

Mit der Anmeldung und Teilnahme am ESSL Clash Cup erkennen alle Spieler dieses Regelwerk in vollem Umfang an. Die Teilnahme setzt die Einhaltung sämtlicher Bestimmungen sowie die Anerkennung der Entscheidungen der Turnierleitung voraus.

Hinweis: Alle in diesem Regelwerk verwendeten Personenbezeichnungen gelten für Menschen jeglichen Geschlechts.

2. Teilnahmebedingungen

Teilnahmeberechtigt sind ausschließlich SpielerInnen, die:

- bei Turnierstart mindestens 14 Jahre alt sind
- sich auf der offiziellen ESSL-Webseite registriert haben
- maximal 2000 Medalien in Ultimate Champion in der letzten Saison erreicht haben
- dem ESSL Discord-Server beigetreten sind
- dieses Regelwerk vollständig gelesen, akzeptiert und einhalten werden
- einen teilnahmefähigen Clash Royale-Account besitzen
 - Teilnahmefähig sind alle nicht von Supercell gesperrten Accounts, die mindestens Level 10 sind.

Ein Spieler / eine Spielerin darf nur mit einem einzigen Account teilnehmen.

Mehrfachteilnahmen oder die Nutzung geteilter Accounts sind untersagt und werden gemäß dem [Strafenkatalog](#) (Abschnitt 8.1) geahndet.

Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, die Echtheit der angegebenen Accounts zu überprüfen, dabei müssen die SpielerInnen bei der Prüfung kooperieren.

3. Turnierstruktur

3.1 Vorentscheid

Format:	Privates Clash Royale Ingame-Turnier
Dauer:	1 – 2 Stunden (abhängig von der Teilnehmerzahl)
Level Cap:	11
Max. Niederlagen:	Keine – jeder Spieler kann während der gesamten Turnierdauer teilnehmen

Wertungskriterien:

1. Anzahl der Siege
2. Anzahl der Kronen
3. Wenigste Niederlagen

Nach Ablauf des Vorentscheids qualifizieren sich die besten 32 Spieler für das Finalturnier (siehe Abschnitt 3.2).

Die Platzierungen werden strikt in der Reihenfolge der oben genannten Wertungskriterien ermittelt.

SpielerInnen, die nicht rechtzeitig zum geplanten Start erscheinen, werden automatisch vom weiteren Turnierverlauf ausgeschlossen (siehe Abschnitt 8.1).

3.2 Finalturnier

Format:	Single Elimination (K.-o.-System)
Modus:	Duell-Modus (Best of 3)
Austragung:	In einem speziell erstellten ESSL-Clan
Auslosung:	Basierend auf der Platzierung im Vorentscheid (siehe Abschnitt 3.1)

Kommunikation: Alle Spieler müssen während des gesamten Finalturniers im ESSL-Discord erreichbar sein (siehe Abschnitt 10).

Die Gegnerauslosungen werden vor jeder Runde durch einen Administrator bekanntgegeben. Der zuständige Admin teilt mit, welcher SpielerInnen das Match im Clan starten darf und wann Anfragen erfolgen sollen.

Ein Nichterscheinen innerhalb von 15 Minuten nach dem offiziellen Matchstart führt zu einer automatischen Niederlage (siehe Abschnitt 8.1).

4. Zeitplan

Vorentscheid: 1 – 2 Stunden

Datum und Uhrzeit werden über Discord und die ESSL-Webseite bekanntgegeben.

Finalturnier: Nach Abschluss des Vorentscheids erfolgt eine kurze Pause, anschließend werden die qualifizierten Spieler in den Turnierclan eingeladen, wo das Finalturnier fortgesetzt wird (siehe Abschnitt 3.2).

Pünktlichkeit ist verpflichtend.

SpielerInnen, die sich wiederholt verspäten, riskieren Strafen (siehe Abschnitt 8).

5. Preisgelder

Der Gesamt-Preispool beträgt 200 €, aufgeteilt wie folgt:

Platz: Preis:

 1. Platz 125 €

 2. Platz 50 €

 3. Platz 25 €

Die Auszahlung erfolgt nach Identitätsprüfung und Bestätigung der Teilnahmebedingungen (siehe Abschnitt 2) per Banküberweisung. SpielerInnen müssen innerhalb von 14 Tagen nach dem Turnier ihre Zahlungsdaten bereitstellen oder Verlieren ihr Recht auf das Preisgeld.

6. Streaming & Medien

Ausgewählte Matches (Finalturnier und Vorentscheid, siehe Abschnitt 3) werden live auf Twitch übertragen und von offiziellen ESSL-Castern kommentiert.

Die Auswahl der übertragenen Spiele erfolgt nach Ermessen der Turnierleitung und muss nicht im Voraus bekanntgegeben werden.

Mit der Teilnahme erklärt sich jeder Spieler einverstanden, dass sein Ingame-Name, Gameplay und gegebenenfalls Voice-Chat-Audio im Stream oder in Highlight-Videos verwendet werden dürfen.

Spielern ist es gestattet, eigene Livestreams durchzuführen, sofern das Event im Titel oder in der Beschreibung als offizielles ESSL-Turnier erwähnt wird. Die ESSL behält sich das Recht vor, unangemessene Inhalte oder Streams mit falscher Darstellung des Turniers zu untersagen (siehe Abschnitt 7).

7. Verhalten & Fair Play

Alle Teilnehmer sind verpflichtet, sich während des gesamten Turniers respektvoll, sportlich und professionell zu verhalten.

Das Ziel der ESSL ist es, eine faire, angenehme und kompetitive Umgebung für alle Spieler zu gewährleisten.

7.1 Verbotene Verhaltensweisen

Toxic Behavior:

Beleidigungen, diskriminierende, rassistische oder sexistische Äußerungen (Emotes sind in einem angemessenen Rahmen gestattet).

Unsportliches Verhalten:

Spamming, absichtliches Verzögern von Matches oder wiederholtes Nichtantreten.

Account-Sharing oder Smurfing:

Nutzung fremder oder mehrerer Accounts (siehe Abschnitt 2).

Cheating, Exploits oder Manipulation:

Jegliche Form unerlaubter Eingriffe in das Spielgeschehen.

Verweigerung der Kommunikation:

Nichtbefolgen von Admin-Anweisungen oder Ignorieren offizieller Discord-Kanäle (siehe Abschnitt 10).

Zu widerhandlungen werden streng sanktioniert (siehe Abschnitt 8).

8. Strafen & Sanktionen

Die ESSL-Turnieradministration behält sich das Recht vor, nach eigenem Ermessen Strafen zu verhängen, wenn Spieler gegen das Regelwerk verstoßen oder sich unsportlich verhalten (siehe Abschnitt 7).

8.1 Mögliche Strafen

- Verwarnung
- Rundenverlust (Einzelne Runden in einem Best of 3)
- Spielverlust (Das gesamte Match wird als verloren gewertet -> Vorentscheid 0:1, Finalturnier 0:2)
- Disqualifikation aus dem laufenden Turnier
- Ausschluss aus zukünftigen ESSL-Events
- Aberkennung von Preisgeldern oder Platzierungen (siehe Abschnitt 5)
- Schwere oder wiederholte Verstöße können zur dauerhaften Sperrung von zukünftigen ESSL-Veranstaltungen führen.

8.2 Entscheidungsbefugnis

Die Entscheidungen der ESSL-Turnieradministration sind endgültig und unanfechtbar.

Admins dürfen in Ausnahmefällen Regelanpassungen oder Sonderentscheidungen treffen, wenn dies zur Wahrung von Fairness und Integrität des Turniers notwendig ist (siehe Abschnitt 1).

9. Technische Probleme

Jeder Teilnehmer ist selbst für seine technische Ausrüstung (Gerät, Internetverbindung, Akku, etc.) verantwortlich.

Bei plötzlich auftretenden Problemen muss unverzüglich ein nachvollziehbarer Beweis (z. B. Videoaufnahme oder Screenshot) an die Turnier-Admins gesendet werden.

Nur bei Vorlage eines entsprechenden Nachweises kann eine Match-Wiederholung oder Ergebnisanpassung erfolgen (siehe Abschnitt 8.2).

Sind beide Spieler betroffen oder bestätigt die Administration den technischen Fehler, kann das Spiel nach Ermessen der Turnierleitung wiederholt werden.

10. Kommunikation & Support

Alle Teilnehmer müssen während des gesamten Turniers über den offiziellen ESSL-Discord erreichbar sein.

Supportanfragen erfolgen ausschließlich über den #support-ticket-Channel oder über den Clan des Finalturniers (siehe Abschnitt 3.2).

Streitfälle oder Einsprüche werden nur bearbeitet, wenn Screenshots, Video- oder Chatbeweise vorgelegt werden.

Entscheidungen ohne Nachweisgrundlage werden nicht akzeptiert.

11. Schlussbestimmungen

Die E-Sports Students League behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk jederzeit zu ändern oder zu ergänzen.

Anpassungen des Turnierformats oder Zeitplans können bei hoher Teilnehmerzahl oder organisatorischen Notwendigkeiten erfolgen (siehe Abschnitt 4).

Alle Änderungen werden rechtzeitig im Discord-Server bekanntgegeben.

Mit der Teilnahme erkennt jeder Spieler an, dass die Entscheidungen der Turnierleitung bindend sind und dass die ESSL jederzeit im Sinne eines fairen und reibungslosen Wettbewerbs handeln darf (siehe Abschnitt 8.2).