

DFB-ePokal ft. Rocket League Spielzeit 2026/2027

Vollständige Teilnahmebedingungen

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG
2. BEGRIFFSBESTIMMUNGEN
3. ABLAUF DES DFB-ePOKALS
4. REGISTRIERUNG/ANMELDUNG /KADERZUSAMMENSTELLUNG
5. QUALIFIKATION UND WEITERE SPIELRUNDEN DES DFB-ePOKALS
6. DURCHFÜHRUNG DER EINZELNEN SPIELRUNDEN
7. GEMEINSAME SPIELREGELN FÜR ONLINE UND OFFLINE-SPIELTAGE
8. WEITERE/ABWEICHENDE SPIELREGELN FÜR ONLINE-SPIELTAGE
9. WEITERE/ABWEICHENDE SPIELREGELN FÜR OFFLINE-SPIELTAGE
10. FOLGEN VON REGELVERSTÖßEN
11. ORGANISATION UND KOSTENTRAGUNG
12. PREISGELDER
13. VERWERTUNG KOMMERZIELLER RECHTE / RECHTEEINRÄUMUNGEN
14. DATENSCHUTZ
15. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

1. EINLEITUNG

Der Deutsche Fußball-Bund e.V. (DFB) versteht eSports und Gaming als relevante digitale Erweiterung seiner Aktivitäten im Fußballumfeld und beabsichtigt, diesen Bereich durch ausgewählte Wettbewerbe und Formate weiterzuentwickeln. Als eine dieser Maßnahmen organisiert und veranstaltet die DFB GmbH & Co. KG, in der wesentliche Teile des wirtschaftlichen Geschäftsbetriebes des DFB gebündelt sind, auf Grundlage des Videospiels „EA SPORTS™ FC Series™“ seit der Saison 2020/2021 den DFB-ePokal als eigene digitale Wettbewerbsreihe.

Der DFB-ePokal ft. Rocket League ist ein neuer fußballbezogener eSports- und Gaming-Wettbewerb der DFB GmbH & Co. KG. In der Saison 2026/2027 wird der DFB-ePokal erstmals auch in Rocket League ausgetragen und richtet sich an teilnahmeberechtigte Teams aus der Rocket League-Community. Die vorliegenden Teilnahmebedingungen gelten ausschließlich für den DFB-ePokal ft. Rocket League, der in der Folge kurz als „**DFB-ePokal**“ bezeichnet wird. Das Mindestalter für die Teilnahme als Spieler*in am DFB-ePokal beträgt 16 (sechzehn) Jahre.

Die DFB GmbH & Co. KG achtet aktiv auf die Zulassung der Spieler*innen im Rahmen der Altersklassifizierung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK).

Die DFB GmbH & Co. KG sorgt für faire Wettbewerbsbedingungen und schließt Wettbewerbsverzerrungen aktiv aus (z.B. Manipulationsausschluss am Spielgerät, Spielwettverbot für Spieler*innen). Die DFB GmbH & Co. KG stellt die Einhaltung des gesetzlichen Jugendschutzes sicher (Anti-Doping, Spielsucht- und Drogenprävention).

2. BEGRIFFSBESTIMMUNGEN

„**Begegnung(en)**“ meint den Wettbewerb zweier Teams, der sich aus einer Serie einzelner Spiele im Best-of-3-Modus, Best-of-5-Modus oder Best-of-7-Modus zusammensetzt und nach dessen Abschluss eines der beiden Teams als Sieger der Begegnung feststeht.

„**Bugs/Anzeigefehler**“ sind Abweichungen eines Software-Systems vom vorgesehenen Sollzustand. Sie entstehen beispielsweise durch fehlerhafte Spezifikationen oder deren falsche Umsetzung. Dadurch kommt es zu internen Fehlerzuständen, die während der Programmausführung ein unerwartetes Verhalten oder unerwünschte Ergebnisse hervorrufen können.

„**Best-of-3-Modus**“, „**Best-of-5-Modus**“ bzw. „**Best-of-7-Modus**“ bedeutet, dass sich jeweils dasjenige an einer Begegnung teilnehmende Team im K.O.-Modus für den nächsten Spieltag qualifiziert bzw. sich im Finale den DFB-ePokal sichert, welches als Erstes die Mehrheit der maximal möglichen Spiele der konkreten Begegnung (zwei Spiele im Best-of-3-Modus, drei Spiele im Best-of-5-Modus bzw. vier Spiele im Best-of-7-Modus) gewinnt. Die Begegnung endet unmittelbar nach Erreichen dieser Mehrheit.

„**Competition-Admin(s)**“ sind eine oder mehrere bei bzw. von der DFB GmbH & Co. KG beschäftigte/beauftragte Personen (m/w/d), die für die Verwaltung des DFB-ePokals auf der Plattform zuständig und erste Ansprechpartner für die Spieler*innen bzw. Teams im Zusammenhang mit der Durchführung des vollständigen DFB-ePokals inklusive der DFB-ePokal Community Qualifier sind sowie im Falle von Meinungsverschiedenheiten zwischen den Spielern*innen bzw. Teams eine Entscheidung über die Anwendung der in diesen Teilnahmebedingungen enthaltenen Spielregeln treffen. Darüber hinaus sind sie dafür zuständig über die Wertung von Spielen während und unmittelbar nach dem Spiel zu entscheiden.

„**DFB-ePokal**“ ist die offizielle Veranstaltungsreihe der DFB GmbH & Co. KG im Bereich eines fußballbezogenen eSports- und Gaming-Wettbewerbs auf Basis des Spiels Rocket League, an der die in diesen Teilnahmebedingungen beschriebenen Teams teilnehmen können. Der DFB-ePokal wird für die Saison 2026/2027 voraussichtlich in den Monaten September 2026 bis April 2027 durchgeführt und setzt sich aus den DFB-ePokal Community Qualifiern, dem DFB-ePokal Playoff-Event und dem DFB-ePokal Finalevent zusammen.

„**DFB**“ ist der Deutsche Fußball-Bund e.V..

„**DFB GmbH & Co. KG**“ ist eine hundertprozentige Tochtergesellschaft des DFB, in der wesentliche Teile des wirtschaftlichen Geschäftsbetriebes des DFB gebündelt sind.

„**DFB-ePokal Community Qualifier**“ meint die insgesamt 8 (acht) offenen Qualifikationsturniere der DFB GmbH & Co. KG, über die sich insgesamt 8 (acht) Teams für die Teilnahme am DFB-ePokal Playoff-Event qualifizieren. Die DFB-ePokal Community Qualifier werden als Online-Spieltage ausgetragen.

„**DFB-ePokal Playoff-Event**“ meint die Spielrunde der 8 (acht) über die DFB-ePokal Community

Qualifier qualifizierten Teams. Mit Abschluss des DFB-ePokal Playoff-Events qualifizieren sich insgesamt 4 (vier) Teams für die Teilnahme am DFB-ePokal Finalevent. Das DFB-ePokal Playoff-Event wird vollständig in Form von Online-Spieltagen ausgetragen.

„**DFB-ePokal Finalevent**“ umfasst die abschließenden Spielrunden des DFB-ePokals mit 4 (vier) Teams, bestehend aus Halbfinals, Spiel um Platz 3 und Finale, in dem der Sieger des DFB-ePokals in Rocket League ermittelt wird. Die Spieltage des DFB-ePokal Finalevents werden vollständig als Offline-Spieltage ausgetragen.

„**Discord**“ ist eine Sprach- und Text-Chat-Software unter anderem für die Teilnehmer*innen von eSports-/Gaming-Veranstaltungen, über welche die Spieler*innen bei Online-Spieltagen miteinander kommunizieren können.

„**Epic Games Account**“ ist das persönliche Nutzerkonto eines/einer Spieler*in bei Epic Games, mit dem der/die Spieler*in Rocket League nutzt oder mit dem das jeweilige Plattformkonto zur Nutzung von Rocket League verknüpft ist.

„**Epic Display Name**“ ist der im Epic Games Account hinterlegte Anzeigename eines/einer Spieler*in, der zur Identifikation des/der Spieler*in im Rahmen des DFB-ePokals anzugeben ist und von diesem/dieser bei der Teilnahme an Spielen/Begegnungen des DFB-ePokals zu nutzen ist.

„**Freilos**“ ist die Qualifikation eines Teams für den nächsten Spieltag des DFB-ePokals, ohne eine Begegnung gegen ein anderes Team austragen zu müssen.

„**Kader**“ bezeichnet alle Personen, die ordnungsgemäß für ein Team zur aktiven Teilnahme am DFB-ePokal auf der Plattform angemeldet worden sind. Es handelt sich hierbei ausschließlich um die realen Spieler*innen, die ein Team im Wettbewerb vertreten.

„**K.O.-Modus**“ ist der Austragungsmodus jedes einzelnen Spieltages, der besagt, dass der jeweilige Verlierer einer Begegnung aus dem DFB-ePokal der laufenden Saison ausscheidet und der jeweilige Sieger sich für die Teilnahme am folgenden Spieltag qualifiziert.

„**Online-Spieltag**“ ist ein Spieltag des DFB-ePokals, der ausschließlich digital ausgetragen wird, d.h. bei dem die an den Begegnungen teilnehmenden Teams den jeweiligen Spieltag ausschließlich über das Internet austragen.

„**Plattform**“ meint die eigenständige, digitale Plattform der DFB GmbH & Co. KG für eSports und Gaming, über welche insbesondere die organisatorische Abwicklung des Spielbetriebs für den DFB-ePokal erfolgt (Registrierung, Turnierbaum, Ergebnislisten, Match-Chat etc.).

„**Rocket League**“ meint die vor einer Saison des DFB-ePokals durch die DFB GmbH & Co. KG zu benennende Version/Fassung des Videospiels Rocket League® des Herausgebers Psyonix LLC, einschließlich etwaiger während der Saison veröffentlichter Updates, Patches oder sonstiger Spielanpassungen, soweit deren Nutzung durch die DFB GmbH & Co. KG für den Wettbewerb vorgegeben oder zugelassen wird und in Anwendung derer der DFB-ePokal einer Saison ausgetragen wird.

„**Rocket-League-Spielerkennung**“ meint den Epic Games Account, den Epic Display Name sowie, soweit erforderlich, die Spielplattform-ID eines/einer Spieler*in. Die Rocket-League-Spielerkennung ist von dem/der Spieler*in im Rahmen der Registrierung auf der Plattform vollständig und richtig anzugeben und während der Teilnahme am DFB-ePokal für sämtliche Spiele/Begegnungen zu verwenden. Änderungen der Rocket-League-Spielerkennung sind der Turnierleitung unverzüglich mitzuteilen und können durch die DFB GmbH & Co. KG von einer vorherigen Freigabe abhängig gemacht werden.

„**Saison**“ ist der Zeitraum, innerhalb dessen der DFB-ePokal einmal vollständig über alle

Spieltage ausgetragen wird und an deren Ende das siegreiche Team des einer Saison DFB-ePokals feststeht.

„**Spiel(e)**“ sind die einzelnen Rocket League-Spiele innerhalb einer Begegnung, die im Best-of-3-Modus, Best-of-5-Modus oder Best-of-7-Modus zwischen zwei Teams ausgetragen werden.

„**Spieler*innen**“ sind die einem Kader angehörenden Personen (m/w/d), welche zur aktiven Teilnahme an den Spielen/Begegnungen des DFB-ePokals berechtigt sind. Jede(r) Spieler*in muss während der gesamten Saison des DFB-ePokals einen aktuellen Wohnsitz in Deutschland haben und/oder deutsche(r) Staatsbürger*in sein. Als einzige Ausnahmen müssen Spieler*innen dann keinen aktuellen Wohnsitz in Deutschland haben und/oder deutsche(r) Staatsbürger*in sein, wenn sie (i) bei einem professionellen Deutschen eSports-Unternehmen (juristische Person mit Sitz in Deutschland), als Profi-eFootballer angestellt sind. In diesem Fall müssen sich die betreffenden Spieler*innen jedoch während sämtlicher Spiele/Begegnungen des DFB-ePokals an einem Aufenthaltsort befinden, der innerhalb eines Umkreises von höchstens 800 km um den Sitz der DFB GmbH & Co. KG in Frankfurt am Main liegt.

„**Spielplattform(en)**“ meint die für Rocket League im DFB-ePokal zugelassenen Plattformen Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam und Xbox.

„**Spielplattform-ID**“ meint die auf die Spielplattform bezogene Nutzerkennung bzw. Anzeigenamen eines/einer Spieler*in auf derjenigen Spielplattform, über die Rocket League im Rahmen des DFB-ePokals genutzt wird, z.B. PlayStation Network Online-ID, Xbox Gamertag, Steam-ID/Steam-Profilname oder Nintendo-Account-Name, soweit diese Angabe vom Epic Display Name abweicht oder für die Durchführung, Einladung oder Identifikation im Spiel erforderlich ist.

„**Spieltag**“ bezeichnet die Gesamtheit an Begegnungen, die auf derselben Ebene des Turnierbaums (z.B. Viertelfinale) ausgetragen werden.

„**Spieltagskader**“ sind die Spieler*innen aus einem für den DFB-ePokal angemeldeten Kader, welche vor dem Beginn einer Begegnung durch den Teamkapitän für die Durchführung der Begegnung gemeldet werden.

„**Spiel-Statistiken**“ sind die von Rocket League angezeigten Ergebnis- und Spielstatistiken des jeweiligen Spiels.

„**Team(s)**“ ist der zusammenfassende Begriff für eine Gruppe von Spieler*innen, die sich über die Plattform erfolgreich für die Teilnahme am DFB-ePokal angemeldet hat. Die Anmeldung und Teilnahme kann entweder mit einer juristischen Person – mit Ausnahme gemeinnütziger Vereine – oder in Form eines anderweitigen Zusammenschlusses natürlicher Personen erfolgen. Einem Team gehören mindestens die für das jeweilige Team angemeldeten Spieler*innen, ein Team-Administrator und ein Teamkapitän an, wobei Personen auch mehrere der vorstehenden Aufgaben übernehmen können.

„**Teamkapitän**“ ist die von jedem Team zu benennende Person, welche die Spieler*innen zur Austragung der einzelnen Spiele einer Begegnung aus dem Kader bestimmt und die Spieler*innen bei der Durchführung der Begegnungen unterstützen darf.

„**Team-Administrator**“ ist diejenige Person, welche für die Anmeldung und laufende Verwaltung des Kaders zuständig und erste(r) Ansprechpartner*in der DFB GmbH & Co. KG im Zusammenhang mit der Durchführung des DFB-ePokals ist. Es kann sich bei dem Team-Administrator auch um einen/eine Spieler*in des jeweiligen Teams handeln.

„**Trikot**“ ist die Spiel-Oberbekleidung der Spieler*innen, welche diese während der Spieltage tragen (können) und die vor der Nutzung an Spieltagen des DFB-ePokals durch die DFB GmbH & Co. KG freigegeben werden muss.

„**Turnierbaum**“ meint einen Spielplan, welcher über die Plattform erstellt wird und aus dem sich die Abfolge der Begegnungen anlässlich der Spieltage, die jeweiligen Gegner einer Begegnung sowie ggf. Wildcards und/oder Freilose ergeben.

„**Turniergeräte**“ ist die Gesamtheit der technischen Geräte, bestehend insbesondere aus PC bzw. zugelassener Spielplattform, Controller, Maus, Tastatur, Bildschirm, Headset etc., an welchen im Rahmen der einzelnen Begegnungen die Spiele ausgetragen werden.

„**Turnierleitung**“ meint die zuständigen Competition-Admins, welche für die ordnungsgemäße Durchführung des DFB-ePokals von der DFB GmbH & Co. KG beauftragt sind.

„**Wildcard**“ ist die zeitlich nach der ersten Veröffentlichung eines Turnierbaums durch die DFB GmbH & Co. KG eingeräumte Möglichkeit zur Teilnahme am DFB-ePokal, welche jedoch nur innerhalb der DFB-ePokal Community Qualifier und nur durch einen Competition-Admin vergeben werden kann.

3. ABLAUF DES DFB-ePOKALS

a.) Erstellung und Veröffentlichung Turnierbäume

Im Rahmen der Durchführung des DFB-ePokals werden die Turnierbäume automatisch erstellt. Dabei legt ein Zufallsgenerator fest, welche Begegnungen an den jeweiligen Spieltagen stattfinden und welches Team als Heim- bzw. Auswärtsteam antritt. Alternativ kann diese Zusammenstellung und Festlegung der Spielpläne auch durch ein Losverfahren erfolgen.

Die jeweils aktuellen Turnierbäume für die anstehenden Begegnungen sowie die im Rahmen der Durchführung des DFB-ePokals wichtigen Termine sind auf der Plattform einsehbar.

Die DFB GmbH & Co. KG behält sich vor, jederzeit etwaig nicht besetzte Teilnahmeplätze (z.B. aufgrund von Ausschlüssen aus dem DFB-ePokal) mit Hilfe von Wildcards aufzufüllen oder Freilose einzupflegen.

b.) Zeit- und Spielplan für die Durchführung des DFB-ePokals

Der jeweils aktuelle Zeitplan und Spielplan für die Durchführung des DFB-ePokals kann auf der Plattform aufgerufen/eingesehen werden.

4. REGISTRIERUNG/ANMELDUNG/KADERZUSAMMENSTELLUNG

a.) Registrierung von Spieler*innen

Die Teilnahme aller eSports-Teams am DFB-ePokal setzt die Registrierung ihrer jeweiligen Spieler*innen auf der Plattform der DFB GmbH & Co. KG voraus. Im Rahmen der Registrierung sind diese Teilnahmebedingungen als verbindlich anzuerkennen.

b.) Anmeldung von eSports-Teams

Der Kader eines Teams wird angemeldet, indem ein(e) auf der Plattform registrierte(r) Spieler*in als Team-Administrator die Zusammenstellung eines neuen Teams beginnt. Alle Spieler*innen, die der Team-Administrator für sein Team benennen möchte, müssen sich vor der

Kaderzusammenstellung auf der Plattform registriert haben und dort auch für die gesamte Dauer ihrer Teilnahme am DFB-ePokal angemeldet bleiben.

Der Team-Administrator wählt dann über die Plattform diejenigen registrierten Spieler*innen aus, die dem Kader des Teams angehören sollen. Die vom Team-Administrator benannten Personen erhalten anschließend über die Plattform sowie zusätzlich per E-Mail einen digitalen Link, mit dem sie aufgefordert werden, die Zuordnung zum Kader des jeweiligen Teams zu bestätigen. Nur wenn innerhalb des vorgegebenen Zeitraumes eine Bestätigung der Auswahl durch den/die eingeladene(n) Spieler*in erfolgt, ist die Aufnahme in den Kader des jeweiligen Teams erfolgreich abgeschlossen.

Die Zeiträume für die Kaderzusammenstellung werden durch die DFB GmbH & Co. KG rechtzeitig über die Plattform bekannt gegeben.

Bei der Teamanmeldung ist festzulegen, ob die Spieler als natürliche Personen oder unter einer juristischen Person am DFB-ePokal teilnehmen.

Der Teamname der Teams muss ein eigenständiger Fantasiename sein. Firmen, Marken oder andere Bezeichnungen Dritter (z.B. Sponsoren) sind als Bestandteil des Teamnamens nicht zulässig. Gleiches gilt für vulgäre, illegale oder sonstige Bestandteile, welche dem Image des Teams, des DFB-ePokals oder einer der beteiligten Parteien gefährden könnten. Bestandteile mit religiösem und/oder politischen Hintergrund sind ebenfalls untersagt. Die finale Entscheidung darüber, ob ein Teamname zugelassen wird, liegt immer bei der DFB GmbH & Co. KG und ist zwar zu begründen aber nicht anfechtbar. Diese für den Teamnamen geltenden Anforderungen gelten entsprechend auch für die von den Spielern*innen gewählten Gamertags.

c.) Abschluss der Anmeldung von Teams

Liegen alle für die Anmeldung eines Teams zum DFB-ePokal erforderlichen Informationen vor, z.B. Kader, Teamname, übermittelt der Team-Administrator diese über die Plattform an die DFB GmbH & Co. KG, welche sodann die vollständige Anmeldung des Teams prüft. Der Zeitpunkt, zu dem die Anmeldung eines Teams vollständig bei der DFB GmbH & Co. KG eingegangen sein muss, d.h. zu dem alle der vorstehenden Voraussetzungen erfüllt sein müssen, ist auf der Plattform einsehbar.

Der Team-Administrator erhält durch die DFB GmbH & Co. KG nach der Prüfung eine Information darüber, ob die Anmeldung erfolgreich war. Im Fall der Ablehnung einer Anmeldung werden dem Team-Administrator auf Anfrage jeweils auch die Gründe für die Ablehnung mitgeteilt. Die Anmeldung eines Teams kann durch die DFB GmbH & Co. KG insbesondere abgelehnt werden, wenn eine oder mehrere der in diesen Teilnahmebedingungen genannten Voraussetzungen nicht erfüllt sind (z.B. unzulässiger Teamname).

Die Anmeldungen werden von der DFB GmbH & Co. KG in der Reihenfolge ihres Einganges über die Plattform bearbeitet.

d.) Ausschluss Kadermitglieder eNationalmannschaft

Personen, die Teil des Kaders der eNationalmannschaft des DFB für Rocket League sind, dürfen nicht als Teammitglieder für den Kader eines Teams angemeldet werden. Zum Kader der DFB-eNationalmannschaft zählen alle Personen, die während der Dauer der laufenden DFB-ePokal Saison eine gültige Marketingeindeverstandniserklärung mit dem DFB zur Nutzung ihrer Persönlichkeitsrechte in ihrer Funktion als eNationalspieler abgeschlossen haben.

e.) Ausschluss Mehrfachteilnahme

Die Anmeldung einer natürlichen Person (Spieler*in) kann im Verlauf der Qualifier grundsätzlich

für unterschiedliche Teams erfolgen. Eine Mehrfachteilnahme für verschiedene Teams ist somit zulässig.

Sobald sich ein Team für die Playoffs qualifiziert hat, ist die zu diesem Zeitpunkt gemeldete Teamzusammensetzung verbindlich („Roster Lock“). Ab diesem Zeitpunkt dürfen Spielerinnen das qualifizierte Team weder verlassen noch einem anderen Team beitreten; ebenso dürfen dem qualifizierten Team keine neuen Spielerinnen hinzugefügt werden.

f.) Geltung der Anmeldung eines Teams

Die Anmeldung eines Teams zur Teilnahme am DFB-ePokal gilt nur für die Saison 2026/2027, d.h. für jede neue Saison des DFB-ePokals ist auch eine erneute Anmeldung der Teams für den DFB-ePokal vorzunehmen.

Erfolgreich angemeldete Teams können durch die DFB GmbH & Co. KG in Einzelfällen auch im späteren Verlauf des DFB-ePokals dazu aufgefordert werden, Anpassungen an dem im Rahmen der Anmeldung freigegebenen und ggf. bereits genutzten Teamnamen vorzunehmen, sofern z.B. Verwechslungsgefahr mit einem später in den DFB-ePokal einsteigenden, professionellen eSports Team gegeben sein sollte.

g.) Änderungen am Kader während der laufenden Saison

Nach der erfolgten Anmeldung eines Teams ist es weder möglich, zusätzliche Spieler*innen im Nachhinein hinzuzufügen, noch aktive Spieler*innen während einer laufenden Saison auszutauschen.

Ein Austausch von Spielern*innen ist nur in von dem jeweiligen Team näher zu begründenden Einzelfällen (z.B. Krankheitsfälle/Verletzungen) möglich und setzt immer die Vorlage entsprechender Nachweise (z.B. Krankschreibungen) für die Notwendigkeit eines Austausches voraus. Die Zulassung des Austausches eines/einer Spieler*in steht im alleinigen Ermessen der DFB GmbH & Co. KG. Im Rahmen jedes Austausches kann kein*e Spieler*in zugelassen werden, der/die zuvor bereits für ein anderes Team am DFB-ePokal der Saison 2026/2027 teilgenommen hat.

h.) Zusammenstellung Spieltagskader

Der Spieltagskader wird durch den Teamkapitän im Vorfeld einer Begegnung bestimmt und besteht pro Team immer aus mindestens 3 (drei) und maximal 6 (sechs) Spielern*innen des eigenen Kaders.

j.) Zusatzinformationen nach Qualifikation für das DFB-ePokal Playoff-Event

Nach erfolgreicher Qualifikation von Teams für das DFB-ePokal Playoff-Event ist das Angeben der Kontaktdaten (Adresse, Telefonnummer) sowie die Vorlage einer Kopie des Personalausweises aller Spieler*innen Pflicht. Damit wird der Informationsfluss für alle weiteren Runden gesichert.

5. SPIELRUNDEN DES DFB-ePOKALS

Die Saison 2026/2027 des DFB-ePokals beginnt mit insgesamt 8 (acht) DFB-ePokal Community Qualifiern, aus denen sich 8 (acht) Teams für das DFB-ePokal Playoff-Event qualifizieren. Die 4 (vier) Siegerteams des DFB-ePokal Playoff-Events qualifizieren sich für das DFB-ePokal Finalevent.

Die nachfolgenden Bestimmungen zu den DFB-ePokal Community Qualifiern, dem DFB-ePokal

Playoff-Event und dem DFB-ePokal Finalevent geben Auskunft über die zur Teilnahme an der jeweiligen Runde berechtigten Teams den/die von der jeweiligen (Qualifikations-) Runde umfassten Spieltag(e) sowie die Austragungsart (Online/Offline).

Bei Beginn des Anmeldeprozesses plant die DFB GmbH & Co. KG, die Begegnungen des DFB-ePokal Finalevents in Form von Offline-Spieltagen durchzuführen, behält sich jedoch vor, ggf. eine größere Zahl an Spieltagen oder sogar alle Spieltage des DFB-ePokals in Form von Online-Spieltagen durchzuführen. Die Information über eine solche Anpassung wird möglichst frühzeitig über die Plattform bekannt gemacht.

Die Austragung der Spieltage erfolgt ausschließlich im K.O.-Modus. Sämtliche Begegnungen eines Spieltages werden nach den unter den Ziffern 6 bis 9 dargestellten Regeln ausgetragen.

a.) DFB-ePokal Community Qualifier – (Online)

aa.) Teilnehmer der DFB-ePokal Community Qualifier

An den insgesamt 8 (acht) DFB-ePokal Community Qualifiern können alle Teams teilnehmen, welche die Anforderungen dieser Teilnahmebedingungen erfüllen. Jedes Team kann nach seiner Wahl an einem oder mehreren der DFB-ePokal Community Qualifier teilnehmen. Hat ein Team einen DFB-ePokal Community Qualifier gewonnen, kann es nicht an einem weiteren DFB-ePokal Community Qualifier teilnehmen.

Nach erfolgreicher Anmeldung von 256 Teams pro DFB-ePokal Community Qualifier wird die Anmeldung von der DFB GmbH & Co. KG geschlossen und es können sich keine weiteren Teams mehr zu diesem DFB-ePokal Community Qualifier anmelden. Es liegt im Ermessen der DFB GmbH & Co. KG, die Anmeldung wieder zu öffnen und weitere Teams zu dem jeweiligen DFB-ePokal Community Qualifier zuzulassen.

bb.) Ablauf der DFB-ePokal Community Qualifier

Die DFB-ePokal Community Qualifier werden vollständig in Form von Online-Spieltagen ausgetragen.

Das Serienformat der Begegnungen der einzelnen Runden (Best-of-3-Modus, Best-of-5-Modus oder Best-of-7-Modus) wird abhängig von der Teilnehmerzahl und dem Zeitplan vor Turnierbeginn über die Plattform bekanntgegeben.

Aus allen an einem der DFB-ePokal Community Qualifier teilnehmenden Teams wird über die Plattform 1 (ein) eigener Turnierbaum erstellt, d.h. es werden automatisch die einzelnen Begegnungen festgelegt und terminiert.

Im Rahmen der DFB-ePokal Community Qualifier können die Competition Admins den Team-Administrator und/oder einzelne Spieler eines Teams dazu auffordern, die Spiele des Teams live auf Twitch und/oder YouTube zu streamen und den entsprechenden Stream-Link mindestens 60 Minuten vor Spielbeginn mitzuteilen. Der für den Stream zu verwendende Titel wird durch die Competition Admins vorgegeben und ist zwingend zu nutzen.

Im Regelfall erfolgt eine entsprechende Aufforderung erst ab der Top-16-Phase eines Community Qualifiers.

cc.) Qualifikation für das DFB-ePokal Playoff-Event

Aus jedem der 8 (acht) DFB-ePokal Community Qualifier qualifiziert sich das jeweils siegreiche

Team für das anschließende DFB-ePokal Playoff-Event. Fällt ein Team, welches einen DFB-ePokal Community Qualifier gewonnen hat vor Beginn des DFB-ePokal Playoff-Events für die Teilnahme am weiteren DFB-ePokal aus (z.B. Auflösung des Teams oder Ausschluss vom Wettbewerb), so qualifiziert sich aus diesem DFB-ePokal Community Qualifier der Verlierer des Finals; sollte dieser auch bereits qualifiziert sein, wird zwischen den unterlegenen Halbfinalisten des jeweiligen DFB-ePokal Community Qualifiers ein Teilnehmer für das DFB-ePokal Playoff-Event ausgelost.

b.) DFB-ePokal Playoff-Event - (Online)

aa.) Teilnehmer

Das DFB-ePokal Playoff-Event bildet den Zwischenschritt zwischen den DFB-ePokal Community Qualifiern und dem Finalevent des DFB-ePokals. Teilnehmen dürfen die 8 (acht) Teams, welche als Qualifikanten aus den DFB-ePokal Community Qualifiern hervorgegangen sind.

bb.) Ablauf des DFB-ePokal Playoff-Events

Das DFB-ePokal Playoff-Event wird in Form eines Online-Spieltags ausgetragen.

Die 8 (acht) qualifizierten Teams treten in 4 (vier) Begegnungen im K.O.-Modus gegeneinander an, wobei die jeweiligen Begegnungen durch eine Auslosung bestimmt werden. Das Serienformat der Begegnungen (Best-of-3-Modus, Best-of-5-Modus oder Best-of-7-Modus) wird rechtzeitig vor Beginn des DFB-ePokal Playoff-Events über die Plattform bekanntgegeben.

Die Auslosung der auszutragenden Begegnungen wird entweder per Zufallsgenerator über die Plattform oder medienwirksam im Rahmen einer öffentlichen Auslosung vorgenommen. Sollte bei der Auslosung ein unvorhergesehener Fehler unterlaufen (z.B. fehlerhafte Zuordnung von Teams zu Lostopf 1 bzw. 2), wird die Auslosung mit sofortiger Wirkung unterbrochen und annulliert. Anschließend werden die Lose erneut in den jeweiligen Lostopf gegeben und gemischt. Die Auslosung beginnt dann von vorne.

cc.) Qualifikation für das DFB-ePokal Finalevent

Nach Abschluss des DFB-ePokal Playoff-Events qualifizieren sich die 4 (vier) Siegerteams der Begegnungen für das DFB-ePokal Finalevent.

c.) DFB-ePokal Finalevent (Offline)

aa.) Teilnehmer

Das DFB-ePokal Finalevent wird zwischen den 4 (vier) Teams ausgetragen, die sich über das DFB-ePokal Playoff-Event qualifiziert haben.

bb.) Ablauf des DFB-ePokal Finalevents

Das DFB-ePokal Finalevent wird in Form von Offline-Spieltagen an einem von der DFB GmbH & Co. KG festzulegenden Veranstaltungsort in Deutschland ausgetragen. Die DFB GmbH & Co. KG stellt hierfür die Turniergeräte einschließlich PC's und Monitoren.

Das Serienformat der Begegnungen (Best-of-3-Modus, Best-of-5-Modus oder Best-of-7-Modus) wird rechtzeitig vor Beginn des DFB-ePokal Finalevents über die Plattform bekanntgegeben.

Das DFB-Pokal Finalevent umfasst insgesamt 2 (zwei) Halbfinals sowie eine Begegnung um den dritten Platz und ein Finale.

Die Auslosung der einzelnen auszutragenden Begegnungen wird entweder per Zufallsgenerator

über die Plattform oder medienwirksam im Rahmen einer öffentlichen Auslosung vorgenommen. Sollte bei der Auslosung ein unvorhergesehener Fehler auftreten, wird die Auslosung mit sofortiger Wirkung unterbrochen und annulliert. Anschließend werden die Lose erneut in den Lostopf gegeben und gemischt. Die Auslosung beginnt dann von vorne.

cc.) Platzierungen im Rahmen des DFB-ePokal Finalevents

Sieger des DFB-ePokals ist dasjenige Team, welches die finale Begegnung im festgelegten Serienformat gewinnt. Der Verlierer dieser finalen Begegnung ist der Zweitplatzierte des DFB-ePokals. In einer weiteren Begegnung, dem Spiel um Platz 3, wird zwischen den Verlierern der Halbfinals der 3. und der 4. Platz des DFB-ePokals ausgespielt.

6. DURCHFÜHRUNG DER EINZELNEN SPIELRUNDEN

a.) Nutzung Rocket League-/Epic-Games-Account

Alle Spieler*innen müssen ihre jeweiligen Begegnungen/Spiele mit der auf der Plattform eingetragenen Rocket-League-Spielerkennung spielen. Vor dem Turnier-Check-in ist sicherzustellen, dass der Epic Display Name und, sofern erforderlich, die Spielplattform-ID korrekt angegeben und dem tatsächlich genutzten Epic Games Account bzw. Plattformkonto zugeordnet sind. Ist dies nicht der Fall, muss proaktiv ein Competition-Admin auf dem DFB-eFootball Discord kontaktiert werden.

Es ist vor dem Turnier-Check-in sicherzustellen, dass die Angaben korrekt sind. Änderungen sind nur nach vorheriger Freigabe durch einen Competition-Admin zulässig.

b.) Aufenthaltsort bei Teilnahme

Die aktiven Spieler*innen müssen sich während der Austragung ihrer Begegnungen/Spiele in Deutschland aufhalten und ihren Aufenthaltsort auf Nachfrage gegenüber der DFB GmbH & Co. KG nachweisen können.

c.) Modus für alle Begegnungen / Eingesetzte Spieler*innen

Alle Begegnungen des DFB-ePokals werden in Serien im Best-of-3-Modus, Best-of-5-Modus oder Best-of-7-Modus ausgetragen. Das konkrete Serienformat der jeweiligen Runde wird über die Plattform bekanntgegeben.

Pro Begegnung werden jeweils 3 (drei) Spieler*innen aus dem Kader für die Spiele eingesetzt. Zu Beginn einer Begegnung werden die 3 (drei) Spieler*innen für die gesamte Begegnung nominiert und können im Anschluss nicht mehr ausgetauscht werden. Aus- und Einwechslungen sind nur im Rahmen des DFB-ePokal Finalevents zwischen den einzelnen Spielen einer Begegnung zulässig. Während der Spiele des DFB-ePokal Finalevents kann jeder Team-Administrator einmalig ein Timeout nehmen, in dem einzelne oder mehrere Spieler*innen aus- und eingewechselt werden dürfen.

d.) Allgemeine Regeln zum Ablauf jeder Begegnung

Der Ablauf einer Begegnung gestaltet sich wie folgt:

60 (sechzig) Minuten vor dem ersten Spiel einer Begegnung beginnt der Check-in, der 30 (dreißig) Minuten lang geöffnet ist. Spieler*innen, welche den Check-in innerhalb dieser Frist verpassen, sind für die Begegnung nicht teilnahmeberechtigt.

Zu Beginn der jeweiligen Begegnung haben die Teams 5 (fünf) Minuten Zeit, ihren Status auf „Ich bin online“ zu setzen und ihren Spieltagskader und die für das erste Spiel eingesetzten 3 (drei)

Spieler*innen zu bestätigen.

Das auf der Plattform zuerst genannte Team erstellt die private Rocket League-Lobby und ist für die korrekten Einstellungen gemäß dieser Teilnahmebedingungen verantwortlich. Lobby-Name und Passwort werden über den Match-Chat auf der Plattform kommuniziert. Erst wenn die Spieler*innen beider Teams vollständig eine Spielseite in Rocket-League (derzeit in der Regel blaues Team und oranges Team) ausgewählt haben, darf das Spiel gestartet werden.

Im Falle von technischen Problemen der Plattform, sind die Competition Admins dazu befugt, jede dieser Fristen zu verlängern oder auszusetzen.

e.) Gewinner und Verlierer eines Spiels bzw. einer Begegnung

Jedes einzelne Spiel endet mit einem Sieger. Bei Gleichstand nach Ablauf der regulären Spielzeit wird die von Rocket League vorgesehene Overtime gespielt. Sieger einer Begegnung ist das Team, das im festgelegten Serienformat (Best-of-3-Modus, Best-of-5-Modus oder Best-of-7-Modus) zuerst die erforderliche Anzahl an einzelnen Spielen gewinnt.

f.) Meldung von Ergebnissen und Ausräumung von Meinungsverschiedenheiten bzgl. der Ergebnisse

Nach jedem Spiel eines Online-Spieltages wird das Ergebnis von den Teamkapitänen beider Teams auf der Plattform eingetragen und synchronisiert, d.h. es muss immer durch den Teamkapitän des gegnerischen Teams bestätigt werden. Erfolgt innerhalb von 15 Minuten keine aktive Bestätigung durch das gegnerische Team, wird das Ergebnis von der Plattform automatisch so behandelt, als wäre es akzeptiert worden.

Im Falle von Meinungsverschiedenheiten bei der Eintragung der Ergebnisse von Online-Spieltagen, kann über die Plattform jederzeit ein Competition-Admin hinzugezogen werden, welcher anschließend den Ausgang des Spiels feststellt.

g.) Technische Probleme ab den DFB-ePokal Playoff-Events

Sollte es bei der Durchführung einer Begegnung ab dem Beginn der DFB-ePokal Playoff-Events zu einem technischen Defekt bei einem der beiden Teams kommen, so ist dieser Defekt umgehend dem Competition-Admin zu melden. Zusätzlich muss der betroffene Defekt beschrieben und nachgewiesen werden (bspw. Internetausfall in der Region; Stromausfall etc.).

Der zuständige Competition-Admin entscheidet, im Zweifelsfall nach Rücksprache mit Vertreter*innen der DFB GmbH & Co. KG, das weitere Vorgehen, wobei in bestimmten Fällen auch eine Disqualifikation ausgesprochen werden kann.

7. GEMEINSAME SPIELREGELN FÜR ONLINE UND OFFLINE-SPIELTAGE

Die nachfolgend in dieser Ziffer 7 aufgeführten Spielregeln gelten ausnahmslos für alle im Rahmen des DFB-ePokals ausgetragenen Online- und Offline-Spieltage, sie werden bzgl. der Online-Spieltage ergänzt durch die Regelungen der Ziffer 8 sowie bzgl. der Offline-Spieltage ergänzt durch die Regelungen der Ziffer 9.

Sofern sich notwendigerweise Änderungen an den Spieleinstellungen ergeben, weil Rocket League durch Updates oder Plattformvorgaben Abweichungen enthält, die ein Festhalten an den nachstehenden Spieleinstellungen unmöglich machen, wird die DFB GmbH & Co. KG die erforderlichen Anpassungen auf der Plattform bekannt geben und die Teilnahmebedingungen entsprechend anpassen.

Das auf der Plattform zuerst genannte Team muss die gegnerischen Spieler*innen über eine private Rocket League-Lobby mit Name/Passwort zur Begegnung einladen.

a.) Spieleinstellungen

Vor jeder Begegnung stellt das auf der Plattform erstgenannte und lobbystellende Team die Spieleinstellungen gemäß dieser Teilnahmebedingungen ein. Dabei ist von diesem Team auch das für die Begegnungen der jeweiligen Spielrunde durch die DFB GmbH & Co. KG auf der Plattform vorgegebene Serienformat, d.h. der Best-of-3-Modus, Best-of-5-Modus oder Best-of-7-Modus, einzustellen.

Das lobbystellende Team ist automatisch die Heimmannschaft. Alle Spieler*innen dieses Teams wählen für die gesamte Begegnung das sogenannte blaue Team aus. Das andere Team ist automatisch die Auswärtsmannschaft. Alle Spieler*innen dieses Teams wählen für die gesamte Begegnung das sogenannte orangene Team aus.

Die weiteren vorzunehmenden Spieleinstellungen sind abhängig von der Austragung in Form eines Online- oder Offline-Spieltages. Die Einzelheiten sind den Ziffern 8 und 9 zu entnehmen.

Ein Spiel darf erst gestartet werden, wenn alle Einstellungen korrekt vorgenommen wurden.

Bei wiederholter Nutzung falscher Spieleinstellungen oder sonstigen Regelverstößen kann der zuständige Competition-Admin die Begegnung zu Gunsten des regelkonformen Teams werten.

Bei Turnieren sind Zuschauer bzw. Observer im Spiel grundsätzlich nicht erlaubt, sofern sie nicht ausdrücklich von der Turnierleitung autorisiert wurden. Das Weitergeben von Lobby- oder Zugangsdaten, um unbefugten Personen den Beitritt als Zuschauer bzw. Observer zu ermöglichen, ist untersagt und kann zu Sanktionen führen.

Coaches dürfen nicht als Zuschauer bzw. Observer im Spiel teilnehmen.

b.) Austragung der Spiele / Keine Unterbrechungen durch Spieler*innen

Ein begonnenes Spiel muss grundsätzlich ausgetragen werden. Ein Neustart ist ab diesem Zeitpunkt nur möglich, wenn beide Teams zustimmen oder ein Competition-Admin aufgrund objektiv falscher Spieleinstellungen oder technischer Probleme eine abweichende Entscheidung trifft.

Spieler*innen dürfen ein laufendes Spiel nicht eigenmächtig verzögern oder unterbrechen.

c.). Unterbrechungen eines Spiels durch äußere Umstände

Sollte ein Spiel nachweislich und unverschuldet durch äußere Umstände oder technische Probleme unterbrochen werden (z.B. Systemfehler, Stromausfall, Unterbrechung der Internetverbindung, Disconnect), ist unverzüglich ein Competition-Admin zu informieren. Der zuständige Competition-Admin entscheidet nach Beweislage über das weitere Vorgehen, insbesondere Fortsetzung, Reconnect, Neustart, Wertung, spätere Wiederaufnahme oder Disqualifikation.

Die Spieler*innen sind dafür verantwortlich, das Spielgeschehen sowie die einzelnen Spielsituationen zu verfolgen, damit diese im Falle einer Unterbrechung wiederhergestellt werden können.

Sollte die Unterbrechung 15 (fünfzehn) Minuten oder länger andauern, entscheidet der zuständige Competition-Admin darüber, ob das Spiel als Niederlage für das nicht spielfähige Team gewertet wird oder wie weiter mit dem unterbrochenen Spiel zu verfahren ist.

d.) Allgemeine Regeln

Unnötige Pausen oder Verzögerungen sind während der Spiele zu unterlassen.

Jeder Versuch, ein Spiel zu stören, um einen Vorteil zu erlangen, ist verboten.

Es liegt in der Verantwortung aller Spieler*innen, sich mit den Funktionen und der Funktionsweise ihrer zugelassenen Eingabegeräte und weiteren Bestandteile der Turniergeräte vertraut zu machen. Zulässig sind alle Standard-Controller einschließlich Maus und Tastatur. Makrofunktionen (z.B. Turbotasten), Manipulationen oder technisch modifizierte Eingabegeräte sind verboten.

e.) Competition-Admins

Eine Rücksprache mit dem Competition-Admin ist während eines laufenden Spiels nur im Falle eines Spielfehlers oder Regelverstoß nach Unterbrechung des Spiels möglich. Weiterhin sind die Competition-Admins bei Fragen/Problemen direkt im Anschluss an ein Spiel, bei Spielabbrüchen sowie bei Regelverstößen und möglichst vor Bestätigung des jeweiligen Ergebnisses zu kontaktieren.

Alle Entscheidungen von Competition-Admins sind unanfechtbar und bindend.

f.) Drogen, Alkohol und Glückspiel/Sportwetten

Spieler*innen dürfen während der Teilnahme an den Spielen/Begegnungen des DFB-ePokals nicht unter dem Einfluss von Drogen oder Alkohol stehen und diese auch nicht konsumieren. Das Rauchen, einschließlich der Verwendung von e-Zigaretten oder Vaporizern, ist während der Spiele/Begegnungen verboten.

Die direkte sowie die indirekte Teilnahme an Sportwetten, insbesondere Wetten auf den Ausgang der Begegnungen des DFB-ePokals, ist verboten.

g.) Anti-Doping Regeln

Die Spieler*innen versichern mit Zustimmung dieser Teilnahmebedingungen, bisher nicht wissentlich gegen Anti-Doping-Vorschriften verstoßen zu haben. Die Spieler*innen dürfen während der Saison des DFB-ePokals nicht gegen Anti-Doping-Vorschriften verstoßen und müssen bei Verdachtsmomenten gegen sie aktiv die Aufklärung und Ausräumung eines Verdachtes unterstützen, sofern und soweit sie sich dabei nicht selbst des Verstoßes gegen Anti-Doping-Vorschriften beschuldigen müssten.

Die Spieler*innen anerkennen die absolute Eigenverantwortlichkeit dafür, dass niemals und nirgends verbotene Substanzen gemäß der jeweils gültigen „Liste der verbotenen Substanzen und Methoden“ der für den eSports-/Gaming-Bereich zuständigen Anti-Doping- bzw. Integritätsorganisation in ihren Körper gelangen, bei ihnen keine verbotenen Methoden zur Anwendung kommen, und sie nicht im Besitz von verbotenen Substanzen sind, sofern sie keine medizinische Ausnahmegenehmigung nach den jeweils anwendbaren Bestimmungen nachweisen können.

Sämtliche relevanten Anti-Doping-Bestimmungen werden den Spielern*innen auf Wunsch in Textform ausgehändigt.

h.) Allgemeine Verhaltensregeln

Die Spieler*innen haben sich stets angemessen zu verhalten und Zuschauern, Medienvertretern, Offiziellen und anderen Spielern*innen gegenüber in angemessenem Umgangston aufzutreten.

Die Grundsätze sportlich fairen Verhaltens sind jederzeit zu beachten. Dabei sind insbesondere die folgenden Verhaltensweisen zu beachten:

Die einschlägigen gesetzlichen Regelungen sowie diese von der DFB GmbH & Co. KG für die Durchführung des DFB-ePokals festgeschriebenen Bestimmungen sind von den Spielern*innen und anderen Teammitgliedern jederzeit zu beachten.

Die über die Plattform angemeldeten und für die Teilnahme am DFB-ePokal registrierten Spieler*innen sowie die für die Teams angemeldeten Spieler*innen dürfen ausschließlich höchstpersönlich an den Spielen teilnehmen und sich nicht durch andere Personen vertreten/ersetzen lassen.

Die Spieler*innen haben auf vulgäre oder beleidigende Ausdrücke zu verzichten. Gleiches gilt für Belästigungen, Bedrohungen, Mobbing, wiederholtes Versenden unerwünschter Nachrichten sowie unangemessene Äußerungen über Herkunft, Geschlecht, sexuelle Orientierung, Religion oder sonstige, die Persönlichkeiten, insbesondere der anderen Spieler*innen, kennzeichnenden Eigenschaften, etc. Ausfallendes Verhalten, einschließlich Belästigungen und Bedrohungen, ist verboten. Körperliche Misshandlungen, Handgreiflichkeiten sowie bedrohliche Handlungen oder Ausdrücke, die sich gegen Spieler*innen, Zuschauer, Offizielle oder andere Personen richten, sind verboten.

Während eines Spiels ist kein Kontakt zwischen den gegeneinander antretenden Spielern*innen, dem Publikum oder anderen Personen erlaubt; ein Kontakt zum Competition Admin bleibt möglich. Unterstützung der Spieler*innen ist während der Spiele erlaubt, jedoch nur zwischen dem/der Spieler*in und dem Teamkapitän des Teams oder zwischen den beiden Spielern*innen desselben Teams. Die Unterstützung ist dabei nur in den für das jeweilige Team gekennzeichneten Bereichen erlaubt.

Die Abstimmung von Ergebnissen mit dem/der direkten Gegner*in, anderen Teams sowie jegliche anderen Arten betrügerischen Verhaltens sind verboten. Als betrügerisches Verhalten werden insbesondere auch das absichtliche Herbeiführen von Niederlagen, die Verwendung von Cheats und/oder die Ausnutzung von Bugs/Anzeigegehlern im Rahmen von Rocket League gewertet.

Jegliche Absprachen über eine Aufteilung von Preisgeldern/Gewinnen zwischen den am DFB-ePokal teilnehmenden Teams sind ebenfalls verboten.

Jegliche Handlungen, die in ein Spiel eingreifen, einschließlich u.a. der mutwilligen Zerstörung eines Turniergerätes oder eines Teiles davon, der Manipulation der Stromversorgung und des Missbrauchs von Pausen während des Spiels, sind verboten.

Der Einsatz nicht von der DFB GmbH & Co. KG zugelassener technischer Geräte, externer Software, Skripte, Makros, Cheats, Bots oder sonstiger Manipulationshilfen ist nicht zulässig.

Benutzerdefinierte Programme bzw. Manipulationssoftware oder sonstige technische Hilfsmittel, die einen regelwidrigen Vorteil verschaffen können, dürfen nicht verwendet werden.

i.) Kleidervorschriften, Werbliche Darstellung/Produktplatzierungen

Die Spieler*innen müssen sich entsprechend der Umstände und dem Austragungsort angemessen kleiden.

Den Spielern*innen ist es untersagt, Artikel/Abbildungen religiöser und/oder politischer Art zu tragen oder mit sich zu führen. Dabei ist sowohl bei Online-, wie auch bei Offline-Spieltagen insbesondere derjenige Bereich, der im Rahmen der medialen Verwertungen des DFB-ePokals durch die DFB GmbH & Co. KG bzw. deren Partner sichtbar ist von derartigen Artikeln/Abbildungen frei zu halten. Das vorstehende Verbot gilt darüber hinaus auch für Artikel/Abbildungen, die nach Meinung der DFB GmbH & Co. KG ein ungünstiges Licht auf die DFB GmbH & Co. KG, den DFB und/oder die weiteren am DFB-ePokal beteiligten Parteien

werfen.

Auf der Oberbekleidung aller Teams sind im Rahmen des DFB-ePokals jeweils insgesamt bis zu 5 (fünf) Sponsoren sowie die Darstellung 1 (eines) Ausrüsters für Sportbekleidung zulässig, soweit die jeweiligen Sponsoren/Ausrüster nicht gegen die jeweils geltenden, auf der Plattform einsehbaren Werbeausschlusskriterien der DFB GmbH & Co. KG verstoßen.

Über die vorstehenden Abbildungen bestehender Partner hinausgehende werbliche Darstellungen sind im Rahmen des DFB-ePokals unzulässig. Dieses Verbot bezieht sich neben etwaigen Darstellungen auf der Bekleidung der Spieler*innen auch auf sämtliche durch die Spieler*innen und deren Teams mitgeführte und/oder im Rahmen des DFB-ePokals verwendete Gegenstände.

Den Spieler*innen, die auf dem offiziellen DFB-ePokal-Stream übertragen werden wollen, ist die Nutzung eines Stream-Overlays mit etwaigen Sponsoren oder Partnerunternehmen untersagt. Die DFB GmbH & Co. KG behält sich das Recht vor, den Spieler*innen des DFB-ePokals die Nutzung eines Stream-Overlays zu untersagen.

j.) Nachweispflicht

Die Spieler*Innen sind dazu verpflichtet nach jedem Spiel einen Screenshot vom Ergebnis des Spiels sowie den Spiel-Statistiken zu erstellen und diese sowohl an den zuständigen Competition-Admin zu senden als auch in den jeweiligen Kommunikationskanal hochzuladen.

8. WEITERE/ABWEICHENDE SPIELREGELN FÜR ONLINE-SPIELTAGE

a.) Spieleinstellungen für Online-Spiele in Rocket League:

Standard-Arena: DFH-Stadion. Wenn beide Teams einverstanden sind, kann auch in einer anderen wettbewerbstaughen Arena gespielt werden.

Teamgröße: 3v3

Bot-Schwierigkeitsgrad: Keine Bots

Spiel-Administrator: Deaktiviert

Mutatoren: Deaktiviert

Matchzeit: 5 Minuten

Beitreten mit: Name/Passwort

Server: Europa (EU)

Teamfarben: Standard

b.) Competition-Admin an Online-Spieltagen

Die Spiele werden online durch Competition-Admins geleitet.

c.) Stellung der Turniergeräte

Die Turniergeräte sowie alle weiteren zur Durchführung der Spieltage erforderlichen technischen Geräte sind von den beteiligten Teams selbst zur Verfügung zu stellen.

d.) No-Show Regelung

Teams, die nicht zur festgelegten Startzeit eines Spiels anwesend sind (bis zu 15 (fünfzehn) Minuten nach angesetztem Spielbeginn), verlieren das jeweilige Spiel und Ihrem Gegner werden der Sieg für das jeweilige Spiel zugesprochen.

Die Spieler*innen müssen sich 10 (zehn) Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn über einen der von der DFB GmbH & Co. KG angebotenen Kommunikationskanäle (z.B. Match-Chat auf der Plattform oder Discord) spielbereit melden.

e.) Aufenthaltsort bei Teilnahme an Online-Spieltagen

Die aktiven Spieler*innen müssen sich während der Austragung ihrer Begegnungen im Rahmen von Online-Spieltagen an einem zulässigen Spielort aufhalten. Zulässige Spielorte sind Spielorte innerhalb des Staatsgebiets der Bundesrepublik Deutschland sowie Spielorte außerhalb Deutschlands, sofern sich diese innerhalb eines Radius von 800 Kilometern Luftlinie um den Sitz der DFB GmbH & Co. KG in Frankfurt am Main befinden.

Die DFB GmbH & Co. KG bzw. die Competition-Admins können von Spieler*innen bzw. Teams auf Nachfrage einen geeigneten Nachweis über den tatsächlichen Spielort und/oder die technische Verbindung verlangen. Kann ein solcher Nachweis nicht erbracht werden oder befindet sich der Spielort außerhalb der zulässigen Gebiete, ist die DFB GmbH & Co. KG berechtigt, die Teilnahme des/der Spieler*in an der jeweiligen Begegnung zu verweigern, das Spiel bzw. die Begegnung für den Gegner zu werten und/oder weitere Sanktionen gemäß dieser Teilnahmebedingungen auszusprechen.

Ein Wechsel des Spielorts während einer laufenden Begegnung ist nicht zulässig. Ausnahmen können in begründeten Einzelfällen durch die DFB GmbH & Co. KG bzw. die Competition-Admins zugelassen werden.

9. WEITERE/ABWEICHENDE SPIELREGELN FÜR OFFLINE-SPIELTAGE

a.) Spieleinstellungen für Offline-Spiele in Rocket League

Für Offline-Spiele gelten die Rocket-League-Spieleinstellungen aus Ziffer 8 entsprechend, soweit die DFB GmbH & Co. KG bzw. die Turnierleitung keine abweichenden Einstellungen vorgibt.

b.) ID-Kontrolle der Spieler*innen

Zusätzlich zur allgemein erforderlichen Registrierung aller Spieler*innen auf der Plattform müssen alle Spieler*innen ab Beginn der DFB-ePokal Playoff-Events ihre Angaben zur Identität mittels eines gültigen Personalausweises/Reisepasses vor Beginn der jeweiligen Runde des DFB-ePokals bei den Competition Admins nachweisen.

c.) Spezielle Offline-Regeln

Den Spieler*innen wird rechtzeitig vor Beginn jedes Spiels ihre Station zugewiesen.

Falls ein Controller defekt ist, hat der/die Spieler*in das Spiel unverzüglich mit „Pause“ zu unterbrechen und den Competition-Admin zu informieren. Der Competition-Admin überprüft den Status des Controllers, bevor er/sie eine Entscheidung trifft.

Stellt ein(e) Spieler*in fest, dass sein Controller und/oder ein anderer Teil des Turniergerätes defekt ist, spielt aber dennoch mit einem defekten Controller/Turniergerät weiter, so gelten alle Ergebnisse dieses Spiels als gültig und verbindlich.

d.) Veranstaltungsort

Der Austragungsort des DFB-ePokal Finalevents wird von der DFB GmbH & Co. KG rechtzeitig vor Beginn des DFB-ePokal Finalevents festgelegt und den qualifizierten Teams mitgeteilt.

e.) Beginn der Begegnungen/Spiele an Offline-Spieltagen

An den Offline-Spieltagen müssen die Spieler*innen für die gesamte Dauer der Offline-Spieltage verfügbar sein und mindestens 3 (drei) Stunden vor Spielbeginn am Veranstaltungsort erscheinen. Die Spieler*innen erhalten einen rechtzeitigen Hinweis seitens der DFB GmbH & Co. KG, wann sie spielbereit sein müssen. Die Spielern*innen müssen sich mindestens 10 (zehn) Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn der eigenen Begegnung im jeweiligen Spielbereich einfinden. Spieler*innen, die den Veranstaltungsort verlassen, sind dafür verantwortlich, rechtzeitig zu ihren Spielen zurückzukehren.

Spieler*innen, die nicht zur festgelegten Startzeit eines Spiels anwesend sind, können disqualifiziert und ihrem Gegner ein Sieg/die Punkte für das jeweilige Spiel zugesprochen werden. In begründeten und durch die Spieler*in unverschuldeten Ausnahmefällen (z.B. Unfälle, höhere Gewalt) kann von dem zuständigen Competition-Admin eine abweichende Entscheidung getroffen werden.

Es liegt in der Verantwortung beider Teams, das Spiel nicht zu starten, bevor der Competition-Admin das Signal dazu gegeben hat.

f.) Competition-Admins an den Offline-Spieltagen

Die Spiele werden vor Ort durch Competition-Admins geleitet.

Die Competition-Admins überwachen das Spielgeschehen und die Spielsituationen so weit wie möglich, damit die Spielsituation im Falle einer Unterbrechung wiederhergestellt werden kann.

Die Competition-Admins tragen spezielle Erkennungsshirts.

g.) Stellung der Turniergeräte

Die Turniergeräte sowie alle weiteren zur Durchführung der Spiele an Offline-Spieltagen erforderlichen technischen Geräte, insbesondere PC-Setups, Monitore, Headsets und Peripherie, werden grundsätzlich von der DFB GmbH & Co. KG zur Verfügung gestellt. Allein die zu nutzenden, kabelgebundenen Controller sind von den Spieler*innen selbst mitzubringen, dürfen jedoch nur nach Genehmigung eines Competition-Admins verwendet werden; die Nutzung einer eigenen Maus und/oder Tastatur ist ebenfalls nur zulässig, soweit sie von einem Competition-Admin freigegeben werden.

Die Verwendung eigener kabelgebundener Controller ist nur gestattet, sofern diese nicht technisch modifiziert wurden und vorab bzw. auf Anforderung durch die Competition-Admins freigegeben werden. Drahtlose Controller sind bei Präsenzturnierveranstaltungen nicht zulässig. Makrofunktionen (z.B. Turbo Tasten) sind verboten.

h.) Spezielle Verhaltensregeln für Offline-Spieltage

Handlungen, durch die die Sicht des/der gegnerischen Spieler(s)*in aufs Feld bzw. das Turniergerät oder dessen Fähigkeit, kontrollierte Spielfiguren auszuwählen, gestört wird, sind verboten.

Die am Veranstaltungsort geltende Hausordnung sowie etwaig ergänzende Sicherheitsauflagen sind zu beachten. Den Anweisungen des von der DFB GmbH & Co. KG am Veranstaltungsort eingesetzten Sicherheitspersonals ist zu jeder Zeit Folge zu leisten. Die Spieler*innen haben der DFB GmbH & Co. KG bzw. den von der DFB GmbH & Co. KG zum DFB-ePokal zugelassenen Medienvertretern in angemessenem Umfang für Interviews und Werbeaktivitäten im

Zusammenhang mit dem DFB-ePokal zur Verfügung zu stehen.

Die mediale Verwertung des DFB-ePokals sowie die Präsentation der offiziellen Partner des DFB-ePokals darf von den Spielern*innen/Teams zu keiner Zeit gestört werden.

10. FOLGEN VON REGELVERSTÖßEN

a.) Einschaltung Competition-Admin

Kommt es zu Meinungsverschiedenheiten über den korrekten Ablauf eines Spiels/einer Begegnung, zu Spielabbrüchen, Regelverstößen und/oder Unsportlichkeiten, ist ein Competition-Admin einzuschalten. Soweit dies technisch möglich ist, müssen alle Spiele zunächst zu Ende gespielt werden – die Hinzuziehung des Competition-Admins erfolgt dann im Nachgang.

b.) Maßnahmen von Competition Admin/Verhängung von Strafen

Ein Verstoß gegen diese Teilnahmebedingungen kann in Anwendung von § 315 BGB von der DFB GmbH & Co. KG, die insoweit durch die Competition Admins vertreten wird, wie in diesem Abschnitt näher beschrieben sanktioniert werden. Die im Einzelfall getroffene Maßnahme/verhängte Strafe soll der Schwere des Verstoßes angemessen und dazu geeignet sein, die Einhaltung der Teilnahmebedingungen sicherzustellen. Ziel der jeweiligen Maßnahmen/Strafen ist darüber hinaus insbesondere die Herstellung eines fairen und störungsfreien Spielbetriebes des DFB-ePokals. Die Maßnahmen/Strafen können entweder einzelne Spieler*innen und/oder gesamte Teams umfassen.

Alle Entscheidungen der DFB GmbH & Co. KG bzw. der von ihr eingesetzten Competition-Admins, die im unmittelbaren Zusammenhang mit einer Begegnung des DFB-ePokals getroffen werden, sind unanfechtbar und bindend. Dies umfasst insbesondere die Beurteilung von Spielverläufen, Regelverstößen sowie die Feststellung, ob ein Verhalten als Bug oder Designfehlerausnutzung einzustufen ist.

Während laufender Spiele obliegt die Entscheidungsgewalt ausschließlich den Competition-Admins. Wird ein sanktionswürdiges Verhalten im Nachgang der jeweiligen Spielrunde des DFB-ePokals festgestellt, können Maßnahmen/Strafen auch nachträglich ausgesprochen werden. Gegen nachträglich ausgesprochene Maßnahmen/Strafen kann innerhalb von 48 (achtundvierzig) Stunden nach Bekanntgabe der Maßnahme/Strafe Einspruch bei der DFB GmbH & Co. KG eingelegt werden. Diese entscheidet sodann über das eingelegte Rechtsmittel und teilt dem betroffenen Team/Spieler die Entscheidung schriftlich mit. Diese abschließende Entscheidung ist sodann unanfechtbar.

Die DFB GmbH & Co. KG behält sich das Recht vor, jede(n) Spieler*in/jedes Team des DFB-ePokals auf jeder Ebene des Turnierbaumes und zu jeder Zeit und aus jedem in diesen Teilnahmebedingungen genannten Grund zu bestrafen. Die Strafen können auch nebeneinander verhängt werden. Die Strafen können, ohne dass eine bestimmte Reihenfolge bei der Verhängung zu beachten ist, folgende Maßnahmen umfassen:

- Versetzung eines Spiels in einen fairen Zustand
- Wertung eines Spiels zu Gunsten des/der regeltreuen Spieler(s)*in/Teams •

Verwarnung eines/einer Spieler(s)*in

- Ausschluss eines/einer Spieler(s)*in vom DFB-ePokal der jeweiligen Saison
- Sperrung eines/einer Spieler(s)*in für weitere Saisons des DFB-ePokals (über die laufende Saison hinaus)

- Ausschluss eines vollständigen Teams vom DFB-ePokal der jeweiligen Saison •
- Rückgabe etwaiger bereits erhaltener Preise/Gewinne
- Entschädigung für nachgewiesene Schäden entsprechend der gesetzlichen Regelungen

11. ORGANISATION UND KOSTENTRAGUNG

a.) Veranstaltung und Kosten des DFB-ePokals

Die DFB GmbH & Co. KG ist Veranstalter des DFB-ePokals, hat zu diesem Zweck die Plattform aufgebaut und betreut diese während der Durchführung des DFB-ePokals. Alle Spieltage des DFB-ePokals werden von der DFB GmbH & Co. KG organisiert und durchgeführt.

Es ist von den Spielern*innen/Teams weder ein Entgelt für die Teilnahme am DFB-ePokal zu entrichten, noch sind bei der DFB GmbH & Co. KG anfallende Kosten durch die Spielerinnen/Teams zu übernehmen.

b.) Betreuung, Reise und Unterbringung der Spieler*innen/Teams

Im Rahmen aller Online-Spieltage der Qualifikationsrunden sowie etwaiger weiterer Spieltage des DFB-ePokals, sofern diese als Online-Spieltage ausgetragen werden, sind im Zusammenhang mit der Teilnahme am DFB-ePokal bei den Teams anfallende Kosten vollständig von diesen selbst zu tragen.

Alle im Zusammenhang mit der Teilnahme an den Spieltagen der DFB-ePokal Playoff-Events sowie dem DFB-ePokal Finalevent bei den Teams anfallenden Kosten sind von diesen selbst zu tragen. Sofern eine (teilweise) Übernahme von Reise- und/oder Unterbringungskosten zu Offline-Spieltagen durch die DFB GmbH & Co. KG erfolgt, wird dies über die Plattform bekannt gemacht.

12. PREISGELDER

a.) Preisgelder im DFB-ePokal werden an die besten 8 (acht) Teams (Teilnehmer DFB-ePokal Playoff-Event) entsprechend der folgenden Staffellung ausgezahlt:

1. Platz: EUR 7.000
2. Platz (Verlierer des Finals): EUR 4.000
3. Platz: EUR 2.500
4. Platz: EUR 1.500
5. bis 8. Platz (Verlierer Begegnungen DFB-ePokal Playoff-Event: EUR 1.250 (je Team)

b.) Anspruch auf Preisgelder

Ausschließlich die Teams, welche entsprechend der vorstehenden Aufstellung erfolgreich am DFB-ePokal teilgenommen haben, haben einen Anspruch auf die festgelegten Preisgelder. Teams, die sich nicht mindestens für das DFB-ePokal Playoff-Event qualifiziert haben, haben zu keiner Zeit und unter keinen Umständen einen Anspruch auf die Preisgelder, die im Zusammenhang mit dem DFB-ePokal ausgeschüttet werden.

Bei nachträglich bekanntwerdenden Verstößen gegen die Teilnahmebedingungen hält sich die DFB GmbH & Co. KG vor, ausgeschüttete Preisgelder zurückzufordern (Ziffer 10. Buchst. b.))

c.) Versteuerung von Preisgeldern

Die ordnungsgemäße Versteuerung der Preisgelder obliegt den jeweiligen Preisgeldgewinnern. Sofern aufgrund der Auszahlung der Preisgelder Quellensteuern entstehen sollten, gehen diese zu Lasten des Preisgeldgewinners und verringern entsprechend die zwischen den Parteien vereinbarte Vergütung. Die DFB GmbH & Co. KG ist berechtigt, von der Vergütung gegebenenfalls gesetzlich anfallende Quellensteuern einzubehalten und abzuführen. Die DFB GmbH & Co. KG bestimmt nach eigenem Ermessen eine Zahlungsmethode für die Preisgelder. Alle Auszahlungen stehen in der Regel ausschließlich den Preisgeldgewinnern als natürliche Personen zu. Nur bei eSports-Clubs, mit Ausnahme eingetragener Vereine, werden Gewinnauszahlungen an juristische Personen geleistet.

d.) Auszahlung von Preisgeldern

Die Auszahlung von Preisgeldern an natürliche Personen erfolgt, stellvertretend für alle Spieler*innen des jeweiligen Teams, immer an den jeweils benannten Team-Administrator, welcher für die Verteilung der Preisgelder an die Spieler*innen seines Teams zuständig ist.

Die Auszahlung der Preisgelder erfolgt innerhalb von 30 Tagen nach der vollständigen Durchführung des DFB-ePokal Finals.

13. VERWERTUNG KOMMERZIELLER RECHTE / RECHTEEINRÄUMUNGEN

a.) Zuordnung kommerzieller Verwertungsrechte

Alle kommerziellen Verwertungsrechte (einschließlich und ohne Einschränkung alle Marketing und Medienrechte) am DFB-ePokal stehen allein der DFB GmbH & Co. KG zu.

Dies gilt insbesondere für die zentrale Vermarktung aller im Zusammenhang mit dem DFB-ePokal von der DFB GmbH & Co. KG selbst geschaffenen Werbeflächen, insbesondere an den Veranstaltungsorten sowie auf der Plattform. Die Möglichkeiten zur Zentralvermarktung werden um Beiträge von Spieler*innen sowie Teams etc. gemäß nachstehender Regelungen ergänzt.

Spieler*innen und Teams dürfen sich ohne vorherige schriftliche Zustimmung der DFB GmbH & Co. KG weder mit dem DFB-ePokal und/oder DFB/DFB GmbH & Co. KG in kommerzieller Weise identifizieren noch geistige Schutzrechte von DFB/DFB GmbH & Co. KG nutzen, noch dürfen sie Dritten gestatten, dies zu tun.

Die Spieler*innen bzw. Teams dürfen ohne vorherige schriftliche Zustimmung der DFB GmbH & Co. KG keine Werbe- oder Marketingaktivitäten in Bezug auf den DFB-ePokal durchführen oder fördern.

Die Aufnahme/Erstellung, Verbreitung oder sonstige Verwertung von Fotos und/oder Bewegtbildmaterial des DFB-ePokals ist den Spieler*innen bzw. Teams strengstens untersagt.

b.) Nutzung Teamnamen und -logos etc.

Die DFB GmbH & Co. KG ist berechtigt, die Teamnamen der am DFB-ePokal teilnehmenden Teams, deren Logos sowie die Abbildungen und Namen der Spieler*innen zur Darstellung/Bewerbung des Wettbewerbs in angemessenem Umfang in seinen eigenen, digitalen Medien zu nutzen. Den offiziellen Partnern des DFB-ePokals kann zudem eine Nutzung der vorstehenden Inhalte zur Darstellung/Bewerbung von Spielpaarungen, des Wettbewerbes

und/oder zur gesamtheitlichen, werblichen Darstellung der Partnerschaft in Bezug auf den DFB-ePokal in den digitalen Medien in angemessenem Umfang ermöglicht werden.

c.) Vermarktung ab DFB-ePokal Community Qualifier

Die Teams leisten ab dem DFB-ePokal Community Qualifier die folgenden Beiträge zur Darstellung des DFB-ePokals durch die DFB GmbH & Co. KG sowie seiner zentralen Vermarktung, d.h. die DFB GmbH & Co. KG kann die eingeräumten Rechte auch an die offiziellen Partner des DFB-ePokals weitergeben.

Alle Spieler*innen sind verpflichtet, auf Anforderung der DFB GmbH & Co. KG ein aktuelles Foto, Porträt oder Ganzkörper, in geeigneter Qualität einzureichen. Dieses Material kann für grafische Darstellungen, Social-Media-Beiträge sowie für die Berichterstattung im Zusammenhang mit dem DFB-ePokal genutzt werden.

Vor Beginn der jeweiligen Community Qualifier sind die teilnehmenden Teams verpflichtet, für mindestens 2 (zwei) Interviews (z.B. Teamvorstellungen oder Einschätzungen vor dem Turnierstart) zur Verfügung zu stehen. Die Termine werden durch die Competition Admins festgelegt und den Teams rechtzeitig kommuniziert.

Nach gewonnenen Begegnungen sind die beteiligten Spieler*innen verpflichtet, an durch die DFB GmbH & Co. KG angesetzten Interviews teilzunehmen. Diese Interviews sollen vorzugsweise mit aktivierter Kamera (Webcam oder vergleichbare Videoaufnahme) durchgeführt werden. Die Interviews können sowohl live im Stream als auch aufgezeichnet für spätere Veröffentlichungen genutzt werden. Der genaue Ablauf wird durch die DFB GmbH & Co. KG rechtzeitig bekanntgegeben.

d.) Vermarktung der DFB-ePokal Playoff-Events und des DFB-ePokal Finalevents - Mitwirkung der Spieler*innen und Teams

Die Teams leisten anlässlich der DFB-ePokal Playoff-Events sowie des DFB-ePokal Finalevents zusätzlich die folgenden Beiträge zur Darstellung des DFB-ePokals durch die DFB GmbH & Co. KG sowie zu dessen zentraler Vermarktung. Die DFB GmbH & Co. KG ist berechtigt, die eingeräumten Rechte auch an die offiziellen Partner des DFB-ePokals weiterzugeben.

Vor dem Start der DFB-ePokal Playoff-Events sind die teilnehmenden Teams verpflichtet, der DFB GmbH & Co. KG verschiedene Fotomotive (JPEG-Format, 16:9) zur Verfügung zu stellen:

- Spieler*innen-Porträts (Trikot, Ganzkörper und Headshot)
- Foto des gesamten Teams

Die Fotos müssen zeitnah nach dem Erreichen der DFB-ePokal Playoff-Events über einen vorgegebenen Dateitransfer oder einen DFB-Daten-Hub übermittelt werden.

Die DFB GmbH & Co. KG behält sich das Recht vor, ab den DFB-ePokal Playoff-Events Content-Produktionen bzw. „Media Days“ mit den qualifizierten Spieler*innen durchzuführen. Diese Termine können Foto-, Video- und Interviewproduktionen umfassen, welche die DFB GmbH & Co. KG für Marketing, Social Media und Berichterstattung nutzt. Etwaige Termine werden durch die DFB GmbH & Co. KG möglichst frühzeitig bekanntgegeben und sind von den Spieler*innen einzuhalten.

Darüber hinaus erklären sich die Spieler*innen bereit, an vorgesehenen Content-Formaten für Social Media mitzuwirken. Dazu gehören insbesondere kurze Statements, Teamvorstellungen oder ähnliche Beiträge. Die DFB GmbH & Co. KG informiert die Teams rechtzeitig über Umfang, Art und Zeitpunkt der geplanten Inhalte.

Einer der beiden Ärmel der Trikots muss ab den DFB-ePokal Playoff-Events für offizielle Partner des DFB-ePokals freigehalten werden. Die DFB GmbH & Co. KG ist berechtigt, offiziellen

Partnern des DFB-ePokals ein Darstellungsrecht auf diesem freien Ärmel einzuräumen. Sofern die DFB GmbH & Co. KG einem seiner offiziellen Partner ein Darstellungsrecht einräumt, wird die DFB GmbH & Co. KG das entsprechende Ärmelbadge stellen und den Teams bzw. den Spieler*innen zur Anbringung übersenden.

Sämtliche im Rahmen des DFB-ePokals erstellten Interviews, Fotos und Videoaufnahmen dürfen durch die DFB GmbH & Co. KG und die Partner des DFB-ePokals zeitlich, räumlich und inhaltlich unbegrenzt für Kommunikations- und Vermarktungszwecke genutzt werden.

e.) Vermarktung ab DFB-ePokal Finalevent - Mitwirkung der Spieler*innen und Teams

Die Teams leisten ab dem DFB-ePokal Finalevent, zusätzlich zu den vorstehenden Bestimmungen bzgl. der DFB-ePokal Playoff-Events, die folgenden Beiträge zur Darstellung des DFB-ePokals durch die DFB GmbH & Co. KG sowie seiner zentralen Vermarktung, d.h. die DFB GmbH & Co. KG kann die eingeräumten Rechte auch an die offiziellen Partner des DFB-ePokals weitergeben.

Von allen Spieler*innen müssen die überlassenen Turniergeräte der DFB GmbH & Co. KG genutzt werden. Partnerplatzierungen auf allen Bestandteilen der Turniergeräte müssen von den Spieler*innen akzeptiert werden (z.B. Headsets, Monitore).

Alle teilnehmenden Teams müssen mindestens 50 Signaturen von ihren Spieler*innen auf bereitgestellte Objekte der DFB GmbH & Co. KG zur Verfügung stellen.

Mindestens 2 (zwei) Spieler*innen jedes Teams müssen für mindestens 3 (drei) Stunden für Content-Produktionen zur Verfügung stehen. Etwaige Termine werden durch die DFB GmbH & Co. KG möglichst frühzeitig bekanntgegeben und sind von den Spieler*innen einzuhalten.

Mindestens 1 (ein) Spieler*in jedes Teams muss für mindestens 1 (eine) Stunde für Meet-and-Greet oder Partneraktivitäten zur Verfügung stehen.

f.) Bildnisse, Film- und Fotoaufnahmen:

Mit seiner Anmeldung zum DFB-ePokal willigt jede(r) Spieler*in ausdrücklich und grundsätzlich unwiderruflich - insbesondere i.S.d. § 22 KunstUrhG - ein, dass seine/ihre Persönlichkeitsrechte, soweit seine Teilnahme am DFB-ePokal berührt wird, (insbesondere Einzel- und/oder Gruppenaufnahmen des/der Spieler(s)*in in Form von Film- und/oder Fotoaufnahmen, Name, Gamertag, Unterschrift etc.) durch die DFB GmbH & Co. KG sowie deren Werbe- und Medienpartner des DFB-ePokals, genutzt und im Zusammenhang mit der Kommunikation über den DFB-ePokal oder zukünftige derartige und ähnliche Veranstaltungen in den offiziellen Digital-, Tele- und Printmedien (z.B. Website, Social Media) der DFB GmbH & Co. KG sowie mit dieser verbundenen Unternehmen und Dritten (insbesondere Werbe- und Medienpartner) honorarfrei verwendet und insbesondere bearbeitet, vervielfältigt und veröffentlicht werden dürfen. Die Nutzungsrechte beziehen sich auf diejenigen Film- und Fotoaufnahmen, die während aller Spieltage gefertigt und/oder im Zusammenhang mit dem DFB-ePokal durch den/die Spieler*in bereitgestellt worden sind.

§ 23 Abs. 2 KunstUrhG sowie die gesonderten Regelungen des Datenschutzes bleiben hiervon unberührt.

Zudem treten die Spieler*innen an die DFB GmbH & Co. KG unwiderruflich sämtliche, ihnen ggf. zustehenden Rechte an den durch das spielerische Wirken in Rocket League generierten Audio und audiovisuellen Inhalten (Spielgeschehen in Rocket League) ab. Soweit eine solche Übertragung nicht möglich ist, erklären die Spieler*innen sich insoweit mit ihrer Anmeldung unwiderruflich damit einverstanden, dass die DFB GmbH & Co. KG diese vorgenannten, originär den Spieler*innen zustehenden Rechte vorbehaltlich möglicher Rechte Dritter in zeitlicher, sachlicher wie örtlicher Hinsicht vollumfänglich nutzen sowie den mit der DFB GmbH & Co. KG

verbundenen Unternehmen und Dritten mittels Sublizenz für eine vorgenannte Nutzung zur Verfügung stellen kann.

Die aus den vorstehenden Maßnahmen der Öffentlichkeitsarbeit, Werbung und medialen Verbreitung des DFB-ePokals erzielten Erlöse stehen zur Refinanzierung der im Zusammenhang mit dem DFB-ePokal bei ihr entstehenden Kosten und weiteren Aufwände ausschließlich der DFB GmbH & Co. KG zu.

g.) Streaming von Begegnungen an Online-Spieltagen:

Die DFB GmbH & Co. KG beabsichtigt, einzelne Begegnungen online zu übertragen. Die Teams sind dazu verpflichtet, nach Anfrage bzw. auf Anforderung der DFB GmbH & Co. KG ihr Gameplay über einen bekannten Anbieter (bspw. Twitch) live zu streamen oder der DFB GmbH & Co. KG bzw. den Competition-Admins eine Observer-/Admin-Teilnahme an der Lobby zu ermöglichen. Ein durch die DFB GmbH & Co. KG vorgegebener Stream-Delay ist einzuhalten. Die DFB GmbH & Co. KG behält sich vor, einzelne Begegnungen im Rahmen von sogenannten „Featured Matches“ zu verlegen.

14. DATENSCHUTZ

Im Rahmen der Anmeldung und Vorbereitung sowie der Durchführung des Spielbetriebs werden personenbezogene Daten verarbeitet. Diese personenbezogenen Daten werden ausschließlich zur Vorbereitung, Organisation, Durchführung und Abwicklung des Spielbetriebs verwendet und mit einer Haltefrist von 6 (sechs) Monaten nach dem Veranstaltungsende gelöscht. Die Spieler*innen werden über die Erhebung, Speicherung, Verarbeitung und Nutzung ihrer personenbezogenen Daten im Einzelnen auf der Plattform informiert. Eine über die in der Plattform beschriebenen Zwecke hinausgehende Verarbeitung, insbesondere eine Übermittlung an Dritte, findet nicht statt, es sei denn, es besteht eine gesetzliche, behördliche oder gerichtliche Anordnung oder Verpflichtung dazu.

15. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

a.) Änderungsvorbehalt

Ergänzungen und/oder Änderungen dieser Teilnahmebedingungen, einschließlich des Formates des DFB-ePokals und/oder der Spielregeln können jederzeit von Seiten der DFB GmbH & Co. KG vorgenommen und von der DFB GmbH & Co. KG ohne Vorankündigung veröffentlicht werden. Soweit eine Ergänzung/Änderung nicht aus praktischen Gründen während einer laufenden Saison erforderlich wird, wird sich die DFB GmbH & Co. KG darum bemühen, die Änderungen in der Pause zwischen zwei Saisons des DFB-ePokals vorzunehmen.

b.) Haftungsbegrenzung

Die DFB GmbH & Co. KG haftet gegenüber den Spielern*innen und Teams unbeschränkt nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit. Für einfache Fahrlässigkeit haftet die DFB GmbH & Co. KG – außer im Falle der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit – lediglich, sofern wesentliche Pflichten (Kardinalpflichten) verletzt werden. Die Haftung ist begrenzt auf den typischen und vorhersehbaren Schaden. Die Haftung für mittelbare und unvorhersehbare Schäden, entgangenen Gewinn, ausgebliebene Einsparungen und Vermögensschäden wegen Ansprüchen Dritter, ist im Falle einfacher Fahrlässigkeit – außer im Falle der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit – ausgeschlossen. Eine weitergehende Haftung ist – ohne Rücksicht auf die Rechtsnatur des geltend gemachten Anspruchs – ausgeschlossen. Vorstehende Haftungsbeschränkungen bzw. -ausschlüsse gelten je doch nicht für eine gesetzlich

zwingend vorgeschriebene verschuldensunabhängige Haftung oder die Haftung aus einer verschuldensunabhängigen Garantie. Soweit die Haftung nach Vorgenanntem ausgeschlossen oder beschränkt ist, gilt dies auch für die persönliche Haftung der Angestellten, Arbeitnehmer, Vertreter, Organe und Erfüllungsgehilfen der DFB GmbH & Co. KG sowie mit dieser verbundene Unternehmen.

c.) Salvatorische Klausel

Sollten vereinzelte Bestimmungen dieser Teilnahmebedingungen unwirksam sein, dann berührt diese Unwirksamkeit die Wirksamkeit der Teilnahmebedingungen im Übrigen nicht.

d.) Anwendbares Recht

Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss aller Rechtsnormen, die in eine andere Rechtsordnung verweisen. Die Anwendung des Internationalen Privatrechts sowie des UN-Kaufrechts sind ausdrücklich ausgeschlossen.

e.) Schriftform

Mündliche Nebenabreden zu diesen Teilnahmebedingungen sind unwirksam. Abweichende oder ergänzende Bedingungen sowie Änderungen dieser Teilnahmebedingungen einschließlich dieser Schriftformklausel gelten nur, wenn sie schriftlich vereinbart und ausdrücklich als Änderung oder Ergänzung gekennzeichnet werden.