DFB-ePokal powered by ERGO ft. EA SPORTS FC 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) definiert eFootball als moderne Ergänzung zum originären Fußballsport und beabsichtigt, den eFootball mit verschiedenen Maßnahmen und Veranstaltungen zu fördern. Als eine dieser Maßnahmen organisiert und veranstaltet die DFB GmbH & Co. KG, in der wesentliche Teile des wirtschaftlichen Geschäftsbetriebes des DFB gebündelt sind, seit der Saison 2020/2021 den DFB-ePokal als eigene Veranstaltungsreihe im Bereich eFootball.

Der Spielbetrieb des DFB-ePokals verwendet in der Saison 2026/2027 als Grundlage das Videospiel „EA SPORTS™ FC Series™“ auf einer Konsole der Sony PlayStation, bei dem die Spieler*innen in einem auf Geschicklichkeit basierenden Format im eFootball gegeneinander antreten.

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

„**95er-Modus**“ ist der Spielmodus in EA Sports FC, der zur Gewährleistung fairer Wettbewerbsbedingungen im DFB-ePokal verwendet wird. In diesem Modus werden die Attribute aller Spielfiguren innerhalb einer Mannschaft unabhängig von deren realen Bewertungen auf einen einheitlichen Wert von 95 gesetzt. Dadurch wird sichergestellt, dass alle teilnehmenden Mannschaften dieselbe Gesamtstärke aufweisen, unabhängig von der Wahl der Mannschaft. Während die Gesamtstärke der Mannschaft gleich ist, bleiben die positionsspezifischen Stärken der einzelnen Spielfiguren erhalten. So behalten Abwehrspielfiguren ihre Vorteile im Zweikampf, während Offensivspielfiguren weiterhin ihre Fähigkeiten im Torabschluss beibehalten. Ebenso bleiben die körperlichen Merkmale der Spielfiguren, wie Körpergröße und Physis, unverändert.

„**Aufstellung**” bezeichnet die personelle Besetzung einer Mannschaft für ein Spiel, also welche Spieler*innen auf welcher Position eingesetzt werden.

„**Begegnung(en)**“ meint den Wettbewerb zweier Teams, der sich jeweils aus mindestens zwei (2) aber maximal drei (3) Spielen (Best-of-Two-Modus) zusammensetzt und nach dessen Abschluss sich eines der beiden an der Begegnung teilnehmenden Teams für den nächsten Spieltag des DFB-ePokals qualifiziert.

„**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-Two-Modus**“ bedeutet, dass jeweils pro Team zwei Spieler gleichzeitig gegen zwei Spieler eines anderen Teams antreten, so dass pro Begegnung in der Regel zwei Einzelspiele parallel ausgetragen werden. Nach Vorgabe der DFB GmbH & Co. KG können die Einzelspiele auch nacheinander stattfinden. Ein Team gewinnt die Begegnung und qualifiziert sich im K.O.-Modus für den nächsten Spieltag bzw. sichert sich im Finale den DFB-ePokal, wenn es nach beiden Spielen das bessere Gesamtergebnis erzielt – etwa durch einen Sieg und ein Unentschieden oder, bei je einem Sieg pro Team, ausschließlich durch die bessere Tordifferenz. Besteht nach beiden Spielen eine ausgeglichene Tordifferenz (z.B. 3:2 und 1:2), wird ein drittes Entscheidungsspiel zwischen je einem Spieler beider Teams ausgetragen.

„**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 eFootball, an der die in diesen Teilnahmebedingungen beschriebenen Teams teilnehmen können. Der DFB-ePokal wird für die Saison 2026/2027 voraussichtlich in den Monaten von Oktober 2026 bis März 2027 durchgeführt und setzt sich aus den DFB-ePokal Community Qualifiern, den Spieltagen der DFB-ePokal Playoff-Events 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 insgesamt 8 (acht) Qualifikationsturniere der DFB GmbH & Co. KG, über die für eSports-Teams eine Teilnahme am DFB-ePokal möglich ist. Über die DFB-ePokal Community Qualifier qualifizieren sich insgesamt mindestens 8 (acht) eSports-Teams für die Teilnahme am eSport-Teams Playoff-Event. Die DFB-ePokal Community Qualifier werden als Online-Spieltage ausgetragen. Einer der DFB-ePokal Community Qualifier ist ausschließlich den von den Landeverbänden des DFB gemeldeten eSports-Teams vorbehalten. An den 7 (sieben) anderen DFB-ePokal Community Qualifiern können, mit Ausnahme der VBL-CC-Teams, alle Teams teilnehmen, welche die Anforderungen dieser Teilnahmebedingungen erfüllen.

„**DFB-ePokal Playoff-Events**“ meint zusammenfassend das eSports-Teams Playoff-Event und das VBL CC Playoff-Event.

„**DFB-ePokal Finalevent**“ umfasst die abschließenden Spieltage des DFB-ePokals, beginnend mit dem Viertelfinale (Teilnahme von 8 (acht) Teams) bis einschließlich des Finales, in dem der Sieger des DFB-ePokals ermittelt wird. Die Spieltage des DFB-ePokal Finalevents werden voraussichtlich vollständig als Offline-Spieltage ausgetragen.

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

„**eFootball**“ meint die durch den DFB unterstützte, fußballbezogene Variante des eSports.

„**EA-ID**“ ist die einzigartige Nummer jeder Spieler*in, welche diese bei einer Registrierung in EA Sports FC erhalten und die von diesem/dieser bei der Teilnahme am DFB-ePokal für die Spiele zu nutzen ist.

„**EA Sports FC**“ meint die vor einer Saison des DFB-ePokals von der DFB GmbH & Co. KG zu benennende Version der Fußballsimulation EA SPORTS FC Series™ des Herausgebers EA Sports in Anwendung derer der DFB-ePokal einer Saison ausgetragen wird.

„**eSports-Team**“ 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 anderweitige 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.

„**eSports-Teams Playoff-Event**“ meint die Spieltage der 8 (acht) eSports-Teams, welche sich als Gewinner der DFB-ePokal Community Qualifier für das eSports-Teams Playoff-Event qualifiziert

haben und die voraussichtlich vollständig als Online-Spieltage ausgetragen werden. Über das eSports-Teams Playoff-Event qualifizieren sich insgesamt 4 (vier) eSports-Teams für die Teilnahme am DFB-ePokal Finalevent.

„**Formation**" meint die taktische Grundordnung einer Mannschaft auf dem Spielfeld, also die räumliche Anordnung der Spieler*innen (z.B. 4-3-3).

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

„**Golden Goal**" Die Entscheidung einer Begegnung erfolgt per Golden Goal, wenn es im K.O.-Modus im Best-of-Two bei Punkt- und Torgleichheit zu einem dritten Spiel kommt und dieses unentschieden endet. Dabei werden keine Karten oder Verletzungen aus vorherigen Spielen wiederhergestellt, jedoch muss dasselbe Team wie im Entscheidungsspiel gewählt werden.

„**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 DFB-ePokal vertreten. Der Begriff ist nicht mit dem Begriff „**Mannschaft**" in EA Sports FC zu verwechseln, der die Zusammenstellung von virtuellen Spielfiguren in EA Sports FC beschreibt.

„**Konsole(n)**" ist/sind die elektronischen Endgeräte, die im Gegensatz zu Allzweck-Computern ausschließlich oder hauptsächlich zum Ausführen von Videospielen gedacht sind (derzeit z.B. Sony PlayStation 5).

„**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.

„**Landesverbände**" meint die 21 (einundzwanzig) Landesverbände, welche im pyramidalen Aufbau des DFB die dritte Stufe hinter der Zentralverwaltung und den Regionalverbänden bilden.

„**Mannschaft**" meint die innerhalb eines Spiels von EA Sports FC gewählte Zusammenstellung von Spielfiguren.

„**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 den eFootball, über welche insbesondere die organisatorische Abwicklung des Spielbetriebs für den DFB-ePokal erfolgt (Registrierung, Turnierbaum, Ergebnislisten etc.). Sie ist zu erreichen unter https://www.dfb-esports.de/.

„**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 direkten, einzelnen Wettbewerbe zwischen den Spielern*innen zweier eSports-Teams innerhalb einer Begegnung, welche im 1 vs. 1 Modus ausgetragen werden.

„**Spieler*innen**" sind die einem Kader angehörenden Personen (m/w/d), welche zur aktiven Teilnahme an den Spielen/Begegnungen des DFB-ePokal 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 der Lizenzclubs der Bundesliga oder 2. Bundesliga angestellt und Teil des VBL CC-Team Kaders sind oder (ii) bei einem professionellen Deutschen eSports-Unternehmen (juristische Person mit Sitz in Deutschland), als Profi-eFootballer angestellt sind.

„**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**“ ist die von EA Sports FC angegebene Statistik des jeweiligen Spiels, welche nach jedem abgeschlossenen Spiel für den/die Spieler*in per Steuerung angezeigt werden kann.

„**Team(s)**“ ist der zusammenfassende Begriff für die eSports-Teams sowie die VBL CC-Teams.

„**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 Spielgeräte, bestehend aus Konsole, Controller Bildschirm 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.

„**VBL CC**“ meint die von der DFL Deutsche Fußball Liga GmbH betriebene „Virtual Bundesliga Club Championship“ über die in jedem Jahr ein Deutscher Meister im eFootball ermittelt wird.

„**VBL CC-Teams**“ sind diejenigen Teams, welche während einer Saison des DFB-ePokals parallel am Wettbewerb der VBL (Veranstalter DFL) teilnehmen.

„**VBL CC Playoff-Event**“ meint die Spieltage der 8 (acht) VBL CC-Teams, welche sich über die VBL CC als Teilnehmer für das VBL CC Playoff-Event qualifiziert haben, und die voraussichtlich vollständig als Online-Spieltage ausgetragen werden. Über das VBL CC Playoff-Event qualifizieren sich insgesamt 4 (vier) VBL CC-Teams für die Teilnahme am DFB-ePokal Finalevent.

„**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.

„**Zweitvertretung**“ meint ein eSports-Team eines Vereins, welcher auch mit einem VBL CC-Team am DFB-ePokal teilnimmt.

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 eSports-Teams wird angemeldet, indem ein(e) auf der Plattform registrierte(r) Spieler*in als Team-Administrator die Zusammenstellung eines neuen eSports-Teams beginnt. Alle Spieler*innen, die der Team-Administrator für sein eSports-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. Personen, die Teil des Kaders eines VBL CC-Teams sind, können nicht als Teammitglieder für den Kader eines eSports-Teams angemeldet werden.

Der Team-Administrator wählt dann über die Plattform diejenigen registrierten Spieler*innen aus, die dem Kader des eSports-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 eSports-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 eSports-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.

c.) Benennung/Auftritt von eSports-Teams

Soweit nicht nachstehend abweichend geregelt, muss der Teamname aller eSports-Teams ein eigenständiger Fantasiename sein. Er darf nicht identisch mit dem Namen eines offiziellen Vereins- oder Clubnamens sein und er darf keine Bezeichnungen enthalten, die zu einer Verwechslung mit offiziellen Vereins- oder Clubnamen führen könnten; offizielle Vereinslogos oder Vereinswappen dürfen von eSports-Teams nicht als eigene Teamkennzeichen verwendet werden.

Abweichend von den vorstehenden Vorgaben dieser Ziffer 4 c.) dürfen eSports-Teams, die als Zweitvertretung eines Vereins am DFB-ePokal teilnehmen, ab dem DFB-ePokal Finalevent den offiziellen Vereins- oder Clubnamen sowie das offizielle Vereinslogo oder Vereinswappen verwenden. Voraussetzung ist, dass sich die Zweitvertretung für das DFB-ePokal Finalevent qualifiziert hat und das VBL CC-Team desselben Vereins nicht für das DFB-ePokal Finalevent qualifiziert ist.

Zur Kennzeichnung der Zweitvertretung ist der offizielle Vereins- oder Clubname beziehungsweise eine vom Verein autorisierte Kurzbezeichnung um den Zusatz „II“ oder „2“ zu ergänzen. Die Nutzung bedarf der vorherigen Freigabe durch die DFB GmbH & Co. KG in Textform. Der Team-Administrator hat hierfür den beantragten Teamnamen sowie das zu verwendende Vereinslogo oder Vereinswappen einzureichen. Zusätzlich ist eine Bestätigung des jeweiligen Vereins vorzulegen, aus der die Zugehörigkeit der Zweitvertretung zum Verein sowie die Berechtigung zur Nutzung des beantragten Teamnamens und der Vereinskennzeichen hervorgehen. Die Bestätigung muss außerdem die in Ziffer 13 b.) vorgesehenen Nutzungsbefugnisse abdecken.

Die Freigabe erfolgt erst nach Feststehen des endgültigen Teilnehmerfelds des DFB-ePokal Finalevents. Wird das VBL CC-Team desselben Vereins nachträglich, insbesondere im Wege eines Nachrückens, zum DFB-ePokal Finalevent zugelassen, entfällt die Berechtigung zur Nutzung des offiziellen Vereinsauftritts nach dieser Bestimmung. Liegt keine Freigabe nach dieser Bestimmung vor oder ist auch das VBL CC-Team desselben Vereins für das DFB-ePokal Finalevent qualifiziert beziehungsweise hierzu zugelassen, muss die Zweitvertretung auch beim DFB-ePokal Finalevent weiterhin unter ihrem bisherigen Fantasienamen und ohne Verwendung des offiziellen Vereinslogos oder Vereinswappens antreten.

Die Freigabe betrifft ausschließlich den Teamnamen und den Vereinsauftritt. Die Zweitvertretung bleibt auch nach der Freigabe ein eSports-Team im Sinne dieser Teilnahmebedingungen und wird nicht zu einem VBL CC-Team. Eine Übertragung des erworbenen Startplatzes auf das VBL CC-Team oder ein Wechsel des angemeldeten Teilnehmers wird hierdurch nicht gestattet.

d.) Abschluss der Anmeldung von eSport-Teams

Liegen alle für die Anmeldung eines eSports-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 eSports-Teams prüft. 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 wird/werden dem Team-Administrator auf Anfrage jeweils auch die Gründe für die Ablehnung mitgeteilt. Die Anmeldung eines eSports-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.

e.) Anmeldung von VBL CC-Teams

Die Anmeldung von VBL CC-Teams hat innerhalb der Anmeldezeiträume seitens der jeweiligen Team-Administratoren direkt bei den Competition-Admins zu erfolgen.

Bei der Anmeldung eines VBL CC-Teams müssen die dem Kader des Teams angehörigen Spieler*innen durch den Team-Administrator benannt werden. Diese müssen entsprechend der Ziffer 4 a) auf der Plattform registriert sein. Die Aufnahme der Spieler*innen in den Kader eines VBL CC-Teams entspricht dem Prozedere für eSports-Teams nach Ziffer 4 b). Es muss sich dabei um die Spieler handeln, die auch in der VBL CC für das jeweilige VBL CC-Team spielen. Der Kader jedes VBL-CC-Teams wird zu einem festgelegten Zeitpunkt von den Vereinen verbindlich gemeldet; nach diesem Meldeschluss sind Änderungen am Kader ausgeschlossen.

Die VBL CC-Teams müssen am DFB-ePokal unter dem auch im Rahmen ihrer Teilnahme an der VBL CC verwendeten Teamnamen teilnehmen.

f.) Mehrfachteilnahme

Die Anmeldung einer natürlichen Person (Spieler*in) kann im Verlauf der DFB-ePokal Community Qualifier grundsätzlich für unterschiedliche eSports-Teams erfolgen. Eine Mehrfachteilnahme für verschiedene eSports-Teams ist somit zulässig. Die bereits für VBL CC-Teams angemeldeten Spieler*innen dürfen nicht parallel für ein eSports-Team angemeldet werden.

Sobald sich ein eSports-Team für das eSports-Teams Playoff-Event qualifiziert hat, ist die zu diesem Zeitpunkt gemeldete Teamzusammensetzung verbindlich. Ab diesem Zeitpunkt dürfen Spieler*innen das qualifizierte eSports-Team weder verlassen noch einem anderen eSports-Team beitreten.

g.) Voraussetzungen für alle Teams zur Teilnahme am DFB-ePokal

Zur Teilnahme am DFB-ePokal müssen alle Teams jeweils die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

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.

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.

h.) 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.

i.) 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 an dem DFB-ePokal Playoff-Event der Saison 2026/2027 teilgenommen hat.

j.) Zusammenstellung Spieltagskader

Der Spieltagskader wird durch den Teamkapitän im Vorfeld einer Begegnung bestimmt und besteht pro Team immer aus mindestens 2 (zwei) und maximal 5 (fünf) Spielern*innen des eigenen Kaders.

k.) Zusatzinformationen nach Qualifikation für das eSports-Teams Playoff-Event

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

Diese Angaben sind für die Spieler*innen der VBL CC-Teams nicht erforderlich. Bei diesen genügt eine Telefonnummer des Team-Administrators.

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) eSports-Teams für das eSports-Teams Playoff-Event qualifizieren. Neben dem eSports-Teams Playoff-Event wird unter den ebenfalls 8 (acht) qualifizierten VBL CC Teams ein VBL CC Playoff-Event ausgetragen.Die jeweils 4 (vier) Qualifikanten aus dem eSports-Teams Playoff-Event sowie dem VBL CC Playoff-Event bestreiten das DFB-ePokal Finalevent.

Die nachfolgenden Bestimmungen zu den DFB-ePokal Communitiy Qualifiern, dem eSports-Teams Playoff-Event, dem VBL CC Playoff-Event und dem DFB-ePokal Finalevent geben Auskunft über die zur Teilnahme an der jeweiligen (Qualifikations-) Runde des DFB-ePokals berechtigten Teams sowie die von der jeweiligen (Qualifikations-) Runde umfassten Spieltage und deren 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) – 95er Modus

aa.) Teilnehmer der DFB-ePokal Community Qualifier

An den insgesamt 8 (acht) DFB-ePokal Community Qualifiern dürfen ausschließlich eSports-Teams und keine VBL CC-Teams teilnehmen. Jedes eSports-Team kann nach seiner Wahl an einem oder mehreren der DFB-ePokal Community Qualifier teilnehmen. Hat ein eSports-Team einen DFB-ePokal Community Qualifier gewonnen, kann es nicht an einem weiteren DFB-ePokal Community Qualifier teilnehmen.

Für einen der DFB-ePokal Community Qualifier sind ausschließlich die bis zu 21 (einundzwanzig) von den Landesverbänden gemeldeten eSports-Teams teilnahmeberechtigt. Jeder Landesverband kann höchstens 1 (ein) eSports-Team für diesen DFB-ePokal Community Qualifier melden. Die Auswahl des zu meldenden eSports-Teams obliegt dem jeweiligen Landesverband. Der Landesverband kann das eSports-Team insbesondere über ein eigenes Qualifikationsturnier oder einen bereits bestehenden Wettbewerb ermitteln oder das eSports-Team unmittelbar nominieren.

An den 7 (sieben) anderen DFB-ePokal Community Qualifiern können, mit Ausnahme der VBL CC-Teams, alle Teams teilnehmen, welche die Anforderungen dieser Teilnahmebedingungen erfüllen.

Nach erfolgreicher Anmeldung von 256 eSports-Teams pro DFB-ePokal Community Qualifier wird die Anmeldung von der DFB GmbH & Co. KG geschlossen und es können sich keine weiteren eSports-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 eSports-Teams zu dem jeweiligen DFB-ePokal Community Qualifier zuzulassen.

bb.) Ablauf der DFB-ePokal Community Qualifier

Die DFB-ePokal Community Qualifier werden im 95er-Modus ausgetragen und voraussichtlich in Form von Online-Spieltagen stattfinden. Die DFB GmbH & Co. KG behält sich vor die DFB-ePokal Community Qualifier auch offline auszutragen.

Aus allen an einem der DFB-ePokal Community Qualifier teilnehmenden eSports-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 sind alle Teilnehmenden ab der Top 16 verpflichtet, ihre Spiele live auf Twitch und/oder YouTube zu streamen und den Competition Admins den entsprechenden Link mindestens 60 Minuten vor Spielbeginn mitzuteilen.

cc.) Qualifikation für das eSports-Teams Playoff-Event

Aus jedem der 8 (acht) DFB-ePokal Community Qualifier qualifiziert sich das jeweils siegreiche eSports-Team für das anschließende eSports-Teams Playoff-Event. Fällt ein eSport-Team, welches einen Community Qualifier gewonnen hat vor Beginn des eSports-Teams Playoff-Events für die Teilnahme am weiteren DFB-ePokal aus (z.B. Auflösung des eSport-Teams oder Ausschluss vom Wettbewerb), so qualifiziert sich aus diesem Community Qualifier der Verlierer des Finals, sollte dieser auch bereits qualifiziert sein, wird zwischen den Halbfinalisten des jeweiligen Community Qualifiers ein Teilnehmer für das eSports-Teams Playoff-Event ausgelost.

b.) eSports-Teams Playoff-Event - (Online) – 95er-Modus

aa.) Teilnehmer

Das eSports-Teams Playoff-Event bildet den Zwischenschritt zwischen den DFB-ePokal Community Qualifiern und dem Finalevent des DFB-ePokals und ist ausschließlich den eSports-Teams vorbehalten. Teilnehmen dürfen die 8 (acht) eSports-Teams welche als Qualifikanten aus den zuvor ausgetragenen DFB-ePokal Community Qualifier hervorgegangen sind (siehe dortige Bestimmung zur Qualifikation).

bb.) Ablauf des eSports-Teams Playoff-Events

Das eSports-Teams Playoff-Event wird voraussichtlich in Form von Online-Spieltagen und im 95er-Modus ausgetragen. Die DFB GmbH & Co. KG behält sich vor, einzelne Spieltage oder Spiele auch schon zu diesem Zeitpunkt Offline durchzuführen.

Die 8 (acht) qualifizierten eSports-Teams treten in 4 (vier) K.O.-Duellen im Best-of-Two mit Entscheidungsspiel bei Punkt- und Torgleichheit gegeneinander an, wobei die jeweiligen Begegnungen durch eine Auslosung bestimmt werden.

Die Auslosung der einzelnen an den Spieltagen 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 eSports-Teams Playoff-Events qualifizieren sich 4 (vier) Siegerteams der K.O. Duelle für das DFB-ePokal Finalevent.

c.) VBL CC Playoff-Event - (Online) – 95er-Modus

aa.) Teilnehmer

Für das VBL CC Playoff-Event qualifizieren sich insgesamt 8 (acht) unterschiedliche VBL CC-Teams.

Dabei qualifizieren sich zunächst die Gewinner der 5 (fünf) Showdowns der VBL CC. Ergänzend qualifizieren sich die 3 (drei) in der finalen Gesamttabelle der VBL CC bestplatzierten VBL CC-Teams, die keinen der 5 (fünf) Showdowns gewonnen haben („Consistency-Teams“). Maßgeblich ist die offizielle finale Gesamttabelle der VBL CC.

Gewinnt ein VBL CC-Team mehr als einen Showdown, entsteht hierdurch kein zusätzlicher Teilnahmeplatz. In diesem Fall erhöht sich die Anzahl der über die finale Gesamttabelle der VBL CC zu qualifizierenden Teams entsprechend, bis insgesamt 8 (acht) unterschiedliche VBL CC-Teams für das VBL CC Playoff-Event feststehen.

Die Showdowns der VBL CC sind nicht Bestandteil des DFB-ePokals. Sie dienen ausschließlich als Qualifikationsweg für das VBL CC Playoff-Event des DFB-ePokals.

bb.) Ablauf des VBL CC Playoff-Events

Das VBL CC Playoff-Event wird voraussichtlich in Form von Online-Spieltagen und im 95er-Modus ausgetragen. Die DFB GmbH & Co. KG behält sich vor, einzelne Spieltage oder Spiele auch schon zu diesem Zeitpunkt Offline durchzuführen.

Die 8 (acht) qualifizierten VBL CC-Teams treten in 4 (vier) K.O.-Duellen im Best-of-Two mit Entscheidungsspiel bei Punkt- und Torgleichheit gegeneinander an, wobei die jeweiligen Begegnungen durch eine Auslosung bestimmt werden.

Die Auslosung der einzelnen an den Spieltagen 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 VBL CC-Teams Playoff-Events qualifizieren sich 4 (vier) Siegerteams der K.O. Duelle für das DFB-ePokal Finalevent.

d.) DFB-ePokal Finalevent (Offline) – 95er-Modus

aa.) Teilnehmer

Das DFB-ePokal Finalevent wird zwischen den nach der Durchführung der beiden DFB-ePokal Playoff-Events verbleibenden 4 (vier) eSports-Teams und 4 (vier) VBL CC-Teams ausgetragen.

bb.) Ablauf des DFB-ePokals Finalevents

Das DFB-ePokal Finalevent wird ausschließlich in Form von Offline-Spieltagen am DFB-Campus in Frankfurt am Main und im 95er-Modus ausgetragen. Als Konsole wird eine von der DFB GmbH & Co. KG vorzugebende Version der Sony PlayStation (voraussichtlich PlayStation 5) genutzt.

Die Auslosung der einzelnen an den Spieltagen 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.) Sieger des DFB-ePokal Finalevents

Sieger des DFB-ePokals ist dasjenige Team, welches das Finalspiel im Best-of-Two Modus mit Entscheidungsspiel bei Punkt- und Torgleichheit gewinnt.

6. DURCHFÜHRUNG DER EINZELNEN SPIELRUNDEN

a.) Nutzung EA-ID

Alle Spieler*innen müssen ihre jeweiligen Begegnungen/Spiele mit der eingetragenen EA-ID spielen. Es ist vor dem Turnier Check-In sicherzustellen, dass die EA-ID korrekt ist. Falls dies nicht der Fall ist, muss proaktiv ein Competition-Admin auf dem DFB-eFootball Discord kontaktiert werden.

b.) Modus für alle Begegnungen

Alle Spiele im Rahmen der Begegnungen des DFB-ePokals werden im Best-of-Two-Modus Modus ausgetragen. Pro Team müssen in beiden Spielen der Begegnung jeweils unterschiedliche Spieler*innen eingesetzt werden. Ob die ersten beiden Spiele einer Begegnung parallel

ausgetragen werden dürfen, wird jeweils vor den entsprechenden Begegnungen durch die Competition-Admins mitgeteilt.

c.) 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 Spieler*innen 5 (fünf) Minuten Zeit, ihren Status auf „Ich bin online“ zu setzen. Anschließend stehen weitere 5 (fünf) Minuten zur Verfügung, um die Aufstellung für Spiel 1 und Spiel 2 zu nominieren. Der Competition-Admin entscheidet, ob beide Spiele gleichzeitig oder nacheinander ausgetragen werden. In der Regel werden die Spiele bei den DFB-ePokal Community Qualifiern parallel gespielt, während sie in späteren Runden meist nacheinander stattfinden.

Sollte ein drittes Spiel erforderlich sein, muss nach der Ergebniseintragung innerhalb von 5 (fünf) Minuten der Spieler oder die Spielerin für das Entscheidungsspiel benannt werden.

Für jedes Spiel wird automatisch per Zufallsgenerator festgelegt, welche Mannschaft als Heimmannschaft fungiert. Diese Aufgabe übernimmt stets das Team, das auf der Plattform zuerst genannt ist. Die Heimmannschaft ist dafür verantwortlich, die Spieler*innen des gegnerischen Teams einzuladen und alle Voreinstellungen gemäß den Regelungen der Ziffern 7 bis 9 vorzunehmen.

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

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

Die einzelnen Spiele einer Begegnung können unentschieden enden; als Ergebnis einer Begegnung ist jedoch immer ein Sieger zu ermitteln. Sieger einer Begegnung ist, wer die meisten Punkte erzielt. Bei Punkgleichheit gewinnt das Team mit der besseren Tordifferenz.

Für ein gewonnenes Spiel erhält das siegreiche Team drei (3) Punkte, das unterlegene Team null (0) Punkte, bei einem Unentschieden erhalten beide Teams jeweils einen (1) Punkt. Bei Gleichstand von Punkten und Tordifferenz folgt ein Entscheidungsspiel im 95er-Modus; fällt in der regulären Spielzeit keine Entscheidung, wird der Sieger per „Golden Goal“ ermittelt. Das siegreiche Team zieht im K.-o.-Modus in die nächste Runde ein, das unterlegene Team scheidet aus dem DFB-ePokal aus.

e.) 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.

f.) 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 die Version von EA Sports FC für die Saison 2026/2027 gegenüber der letzten Version von EA Sports FC 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, um einen reibungslosen Ablauf des DFB-ePokal Spielbetriebes unter Nutzung der Version 2026/2027 von EA Sports FC zu ermöglichen.

Der/die Spieler*in des bei der Ansetzung eines Spiels auf der Plattform zuerst genannten Teams muss seinen Gegner immer im „In-Game-Modus“ von EA Sports FC einladen.

a.) Spieleinstellungen

Vor jedem Spiel erfolgt durch die für das jeweilige Spiel festgelegte Heimmannschaft die Festlegung des für alle Spieltage des DFB-ePokals geltenden 95er-Modus.

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.

Treten beide Teams zu einem Spiel an, so akzeptieren sie die Umstände, unter welchen das Spiel gestartet wurde. Sollte ein(e) Spieler*in falsche Einstellungen oder andere Faktoren bemerken, welche nicht regelkonform sind (beispielsweise eine falsche EA-ID), so hat der/die Spieler*in bis zum Ende der ersten Halbzeit die Möglichkeit, das Spiel zu unterbrechen und die Umstände einem Competition-Admin inklusive Beweismittel zu melden. Werden die vorliegenden Faktoren vom Competition-Admin als fehlerhaft bestätigt, wird das Spiel mit korrekten Einstellungen von vorne gestartet. Falls die Faktoren bereits korrekt waren, wird der Spielstand, welcher vor der Spielunterbrechung herrschte, wiederhergestellt und es wird nach den für Spielunterbrechungen vorgegebenen Richtlinien weiterverfahren.

Wählt der/die gegnerische Spieler*in hierbei wieder falsche Einstellungen, so kann der/die Spieler*in erneut einen Competition-Admin kontaktieren. Dieser kann ihm in diesem Falle den Sieg für das jeweilige Spiel zusprechen.

b.) Mannschaftsauswahl

Innerhalb einer Begegnung dürfen unterschiedliche Mannschaften von den bis zu 3 (drei) Spieler*innen eines Teams verwendet werden. Innerhalb eines Spiels darf die ausgewählte Mannschaft jedoch nicht geändert werden. Dies trifft insbesondere zu, wenn ein Spiel wiederhergestellt wurde (bspw. durch technische Schwierigkeiten oder ein Golden Goal Spiel).

Bei dem zu spielenden 95er-Modus können die folgenden Mannschaften jeweils mit Originalkader ausgewählt werden: Ausschließlich deutsche Mannschaften (Männer-Spielbetrieb: Bundesliga, 2.Bundesliga und 3. Liga)

VBL CC-Teams müssen in allen Begegnungen/Spielen mit dem offiziellen Lizenzteam ihres Lizenzclubs antreten.

c.) Vorgaben zur Umsetzung im Spielgeschehen von EA Sports FC

Individuelle Aufstellungen, Taktiken und Standardsituationen sind erlaubt.

Alle von EA Sports FC vorgegebenen taktischen Formationen sind erlaubt.

Es ist darüber hinaus verboten die vorgegebenen Formationen benutzerdefiniert zu verändern, indem man Positionen manuell verschiebt.

d.) Zulässige Spielpausen durch Spieler*innen

In Übereinstimmung mit den Vorgaben von EA Sports FC hat jede(r) Spieler*in über die Funktion „Pause“ das Recht auf bis zu 3 (drei) Pausierungen eines Spiels pro Spiel mit einer Höchstdauer, die von EA Sports FC vorgegeben wird, um Formationen zu ändern, Spieler auszuwechseln oder andere spielbezogene Anpassungen vorzunehmen. Diese Spielpausen können von einem/einer Spieler*in in Anspruch genommen werden, wenn es zu einer Spielunterbrechung innerhalb der Begegnung kommt (z.B. Ball im Aus, Freistoß, Rote Karte).

e.). Unterbrechungen eines Spiels durch äußere Umstände

Sollte ein Spiel nachweislich und unverschuldet, d.h. durch äußere Umstände (höhere Gewalt), unterbrochen werden (z.B. durch einen Systemfehler, einen Stromausfall oder eine Unterbrechung der Internetverbindung), wird ein neues Spiel gestartet, in dem ausschließlich Rote Karten aus dem ursprünglichen Spiel wiederhergestellt werden. Tore aus dem unterbrochenen Spiel werden nachträglich zum Endergebnis addiert. Die verbleibende Spielzeit richtet sich nach dem Zeitpunkt des Abbruchs. Das neue Spiel wird beendet, sobald die ursprünglich noch ausstehende reguläre Spielzeit erreicht ist und sich eine natürliche Spielunterbrechung ergibt. Ausnahmen hiervon gelten für laufende Elfmetersituationen, die regulär zu Ende gespielt werden.

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, d.h. kann das Spiel innerhalb von 15 (fünfzehn) Minuten nicht wieder aufgenommen werden, entscheidet der zuständige Competition-Admin darüber, ob das Spiel als Niederlage für das nicht spielfähige Team bzw. den/die nicht spielfähigen Spieler*in gewertet wird oder wie weiter mit dem unterbrochenen Spiel zu verfahren ist (z.B. spätere Wiederaufnahme, vollständige Neuansetzung, Disqualifikation beider Teams, Losentscheid).

e.) 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 des Controllers und weiteren Bestandteile der Turniergeräte vertraut zu machen. Die missbräuchliche Verwendung von Konsolen, Controllern oder weiteren Teilen der Turniergeräte ist verboten.

f.) 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.

g.) 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.

h.) 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 eFootball zuständigen Welt-Anti-Doping-Agentur (ESIC) 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 Bestimmungen der ESIC nachweisen können.

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

i.) 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/Anzeigefehlern im Rahmen von EA Sports FC 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 von Speicherkarten sowie nicht von der DFB GmbH & Co. KG für die Begegnungen zugelassenen technischen Geräten, gespeicherten Spielen und/oder externer Software ist nicht zulässig.

Es ist den Spielern*innen nicht gestattet, andere Geräte als Controller an eine Konsole anzuschließen.

Benutzerdefinierte Programme bzw. Manipulationssoftware oder Sonstiges, das im Pause-Menü während des Spiels nicht vorhanden ist, dürfen nicht verwendet werden.

j.) Kleidervorschriften, Werbliche Darstellung/Produktplatzierungen

Die Spieler*innen müssen sich entsprechend der Umstände und dem Austragungsort angemessen kleiden, für VBL CC-Teams oder eSports-Teams, welche als Zweitvertretung die Freigabe zur Nutzung von Vereinskennzeichen nach Ziffer 4 c.) erhalten haben, wünschenswerterweise mit einem Trikot/Teamwear des zugehörigen Lizenzclubs/Vereins.

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 Werbeausschlusskriterien von EA Sports verstoßen. Die jeweils aktuellen Werbeausschlusskriterien werden den am DFB-ePokal teilnehmenden Teams von der DFB GmbH & Co. KG auf der Plattform zugänglich gemacht.

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 Spielern*innen, die auf dem offiziellen DFB-eFootball-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 Spielern*innen des DFB-ePokal die Nutzung eines Stream-Overlays zu untersagen.

k.) 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 im 95er Modus:

Halbzeitlänge: 6 (sechs) Minuten

Schwierigkeitsgrad: Legende

Stadion: Stadion der Heimmannschaft

Spielbedingungen: Individuell

Tageszeit: 20:00

Wetter: Heiter

Rasenmuster: Standard

Platzabnutzung: Keine

Spielgeschwindigkeit: Normal

Ball: Standard

Controller-Voreinstellung: Wettkampf

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.) 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 Nutzung der für den Wettbewerb vorgegebenen Serverregion Europa (EU) bleibt verpflichtend.

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.

e.) 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 und die Punkte für das jeweilige Spiel zugesprochen.

Die Spielern*innen müssen sich 10 (zehn) Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn über einen der von der DFB GmbH & Co. KG angebotenen Kommunikationskanälen (z.B. Discord) spielbereit melden.

9. WEITERE/ABWEICHENDE SPIELREGELN FÜR OFFLINE-SPIELTAGE

a.) Spieleinstellungen für Offline-Spiele im 95er-Modus

Halbzeitlänge: 6 (sechs) Minuten

Schwierigkeitsgrad: Legende

Stadion: Stadion der Heimmannschaft

Spielbedingungen: Individuell

Tageszeit: 20:00

Wetter: Heiter

Rasenmuster: Standard

Platzabnutzung: Keine

Spielgeschwindigkeit: Normal

Ball: Standard

Controller-Voreinstellung: Wettkampf

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 Spielern*innen wird rechtzeitig vor Beginn jedes Spiels ihre Station zugewiesen. Sie nehmen das Setup des Spiels vor und beginnen unverzüglich mit der Begegnung. Jede(r) Spieler*in hat 3 (drei) Minuten, um die Steuerung, die Aufstellung seiner Mannschaft und die Einstellungen in Übereinstimmung mit den unter Spieleinstellungen genannten Vorschriften zu konfigurieren.

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 der beiden DFB-ePokal Playoff-Events sowie des DFB-ePokals Finalevents werden, soweit sie in der Form von Offline-Spieltagen ausgetragen werden, von der DFB GmbH & Co. KG rechtzeitig vor Beginn der jeweiligen Runde des DFB-ePokals 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 Spieler*innen, den Anstoß nicht auszuführen, 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 werden von der DFB GmbH & Co. KG zur Verfügung gestellt.

Den Spielern*innen stehen dabei die Konsolen zur Verfügung, die von der DFB GmbH & Co. KG getestet und gestellt werden. Die Verwendung eigener Controller ist nur gestattet, sofern diese nicht technisch modifiziert wurden. Die eigenen Controller sind den Competition-Admins auf deren Anforderung zur Kontrolle/Tests zu übergeben. Ebenso ist es nicht gestattet, die Nummerierung und damit Spielerfarbe der Controller vor Ort zu ändern.

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. Die Turniere

mittels derer durch die Landesverbände die Teilnehmer an einem der DFB-ePokal Community Qualifier ermittelt werden, liegen ausschließlich in der Verantwortung der Landesverbände.

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 nur an die Teilnehmer des DFB-ePokal Finalevents in der folgenden Aufstellung ausgezahlt:

1. Platz: EUR 20.000

2. Platz (Verlierer des Finals): EUR 10.000

3. und 4. Platz (Verlierer der Halbfinale): EUR 3.500 (je Team)

5. bis 8. Platz (Verlierer der Viertelfinale): EUR 2.000 (je Team)

b.) Anspruch auf Preisgelder

Ausschließlich die Teams, welche entsprechend der vorstehenden Aufstellung erfolgreich am DFB-ePokal Finalevent teilnehmen, haben einen Anspruch auf die festgelegten Preisgelder. Teams, die jeweils zuvor ausgeschieden sind, 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 bei den eSports-Teams ausschließlich den Preisgeldgewinnern als natürliche Personen zu, solange das anzuwendende Recht nichts anderes vorsieht. Nur bei

eSports-Clubs werden Gewinnauszahlungen an jegliche Organisationen, Firmen oder andere Körperschaften geleistet.

d.) Auszahlung von Preisgeldern

Bei den eSports-Teams erfolgt die Auszahlung von Preisgeldern, stellvertretend für alle Spieler*innen des jeweiligen eSports-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.) Logonutzung Teams, Lizenzclubs etc.

Die DFB GmbH &Co. KG ist berechtigt, die Teamnamen der am DFB-ePokal teilnehmenden Teams und die Namen der den VBL CC-Teams bzw. nach Ziffer 4 c.) freigebenen Zweitvertretungen zugehörigen Lizenzclubs/Vereine, deren Logos sowie die Abbildungen und Namen der Spieler*innen zur Darstellung/Bewerbung des Wettbewerbs in angemessenen 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 eSports-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 Gmb& 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 eSports-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 eSports-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 spielerisches Wirken in EA Sports FC generierten Audio- und audiovisuellen Inhalten (Spielgeschehen in EA Sports FC) 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 Spielern*innen zustehenden Rechte vorbehaltlich möglicher Rechte Dritter in zeitlicher, sachlicher wie örtlicher Hinsicht vollumfänglich nutzen sowie den mit der DFB GmbH & Co. KG verbunden Unternehmen und Dritten (insbesondere den Werbe- und oder Medienpartnern des DFB-ePokals sowie dem Hersteller des Spiels EA Sports FC „EA“) 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 ihr Gameplay über einen bekannten Anbieter (bspw. Twitch) live zu streamen. Dabei behält sich die DFB GmbH & Co. KG vor, einzelne Begegnungen im Rahmen von sogenannten «Featured Matches» zu verlegen. Dieses kann in einem zumutbaren Rahmen am ursprünglich geplanten Tag der Begegnung der Fall sein sowie einen Tag vor bzw. nach dem ursprünglich geplanten Spieltag.

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.