CLASH ROYALE LEAGUE 2024 WETTBEWERBSREGELN

Version 1

Last Updated: 12 March, 2024

1. Einführung 4
2. Allgemeine Übersicht 4
2.1. Begriffsdefinitionen 4
2.2. Übersetzung des Regelwerks 5
2.3. Vertraulichkeit 5
2.4. Rechte 5
3. Voraussetzungen für Spieler 5
3.1. Alter der Spieler 5
3.2. Überprüfung der Teilnahmeberechtigung 6
3.3. Spielkontoberechtigung 6
4. Turnierübersicht 7
4.1. Phasen & Format 7
4.2. Neustarts des Spiels 12
4.3. Rückzug vom Turnier 12
4.4. Updates und Ergänzungen zum Spiel 12
4.5. Matchergebnisse 13
4.6. Technische Probleme 14
4.7. Verbindungsausfall 14
4.8. Streaming und Zuschauen 14
5. Turnierplan 16
5.1. Legendenpfad-Rennen 16
5.2. Monatlicher Qualifier 17
5.3. Monatliches Final 17
6. Preise 17
6.1. Monatliche Finals 17
6.2. World Finals 18
6.3. Preisgeld 18
7. Kommunikation 19
7.1. Kommunikationsplattform 19
7.1.3. Support 19
8. Sponsorships, Kleidung und Marken 19
8.1. Einschränkungen für Sponsoren 19
9. Verhaltenskodex 20
9.1. Integrität des Wettbewerbs 20
9.4.1. Geheime Absprache 20
9.4.2. Betrug/Cheating 21
9.4.3. Hacking 21
9.4.4. Bug Exploitation 21

9.4.5. Absichtliche Verbindungstrennung 21
9.4.6. Vorgeben, ein anderer Spieler zu sein/einen anderen Spieler für sich spielen lassen 21
9.4.7. Unprofessionelles Verhalten 21
10. Strafen 23
10.1. Warnung **23**
10.2. Matchverlust **23**
10.3. Verfall des Preisgelds **23**
10.4. Disqualifizierung **23**
10.6. Duell-Strafen **23**
11. Nutzungsbedingungen 24
12. Endgültigkeit von Entscheidungen 24

1. Einführung

Diese offiziellen Regeln („**Regeln**“) für die Clash Royale League 2024 („**Turnier**“, oder „**CRL**“) gelten für alle Teilnehmer des Turniers im Jahr 2024 („**Spieler**“). Alle Spieler müssen zustimmen, sich an die in diesem Dokument festgelegten Bedingungen zu halten. Ein Regelverstoß kann zur sofortigen Disqualifizierung vom Turnier sowie dem Verlust des Goldenen Tickets, der CRL-Punkte und des gesamten Preisgeldes führen, wenn dies von den Turnierveranstaltern („**Veranstalter**“) so beschlossen wird.

Die folgenden im Regelwerk definierten Nutzungsbedingungen gelten für das Turnier und die fünf (5) Saisons, einschließlich dem Legendenpfad-Rennen, den Monatlichen Qualifiern (**„MQ“**), den Monatlichen Finals (**„MF“**), den World Finals (**„WF“**) und den Spielern.

Durch eine Teilnahme an der Clash Royale League stimmen Spieler dem Folgenden zu:

Der Veranstalter kann nach eigenem Ermessen: (a) zu jeder Zeit und ohne Vorankündigung die Regeln aktualisieren, verändern oder ergänzen, und (b) diese Regeln durch Hinweise, Online-Veröffentlichungen, E-Mails und andere elektronische Kommunikationswege interpretieren und anwenden, die Spieler anleiten und informieren können.

2. Allgemeine Übersicht

2.1. Begriffsdefinitionen

2.1.1. **Turnier:** Bezieht sich auf die Clash Royale League 2024 und umfasst das Legendenpfad-Rennen, den Monatlichen Qualifier, das Monatliche Final und die World Finals.

2.1.2. **Match:** Besteht aus drei Spielen im Duellformat. Der erste Spieler, der zwei Spiele gewinnt, gewinnt das Duell.

2.1.3. **Best-of-three** („**Bo3“**): Ein „Best-of-3“ besteht aus drei Spielrunden und drei einzigartigen Decks. Der erste Spieler, der zwei (2) Spielrunden gewinnt, ist der Sieger des Bo3-Matches.

2.1.4. **Duellformat** („**Duelle**“): Ein Duellmatch ist ein Bo3-Match, in dem jeder Spieler in jeder Spielrunde ein einzigartiges Deck einsetzen muss. Spieler dürfen eine Karte nur in 1 Spielrunde pro Match einsetzen. Der erste Spieler, der 2 Decksiege erreicht, gewinnt das gesamte Match. Alle Matches im Turnier, abgesehen vom Legendenpfad-Rennen, werden als Duelle ausgetragen.

2.1.5. **Doppelausscheidung:** Spieler treten in zwei Brackets gegeneinander an. Es gibt ein oberes Bracket für Spieler ohne Niederlage und ein unteres Bracket für Spieler mit 1 Niederlage. Nach 2 Niederlagen scheidet ein Spieler aus.

2.1.6. **Swiss-Format**: Spieler werden basierend auf ihren Matchergebnissen gegeneinander gepaart. So tritt z. B. ein Spieler, der nach der ersten Runde ein Matchergebnis von 1:0 hat, in der zweiten Runde gegen einen anderen Spieler mit 1:0 an.

2.1.7. **Unentschieden**: Falls es zu einem Unentschieden kommt, verursacht das Spiel gleichmäßig Schaden auf beiden Seiten, bis ein Sieger entschieden wird. Falls es zu einem genauen Unentschieden kommt, und das Spiel keinen Sieger festlegen kann, starten die Spieler ein neues Match, um den Sieger zu ermitteln.

2.1.8. **CRL-Bestenliste**: Diese Bestenliste misst die CRL-Punkte, die ein Spieler im Turnier verdient.

2.1.9. **Turnier-Hub:** In-App-Wettbewerbsplattform, über die sich die Spieler registrieren und am Turnier teilnehmen, Turnierspiele ansehen sowie wichtige Turnierinformationen wie den Turnierplan und die CRL-Bestenliste finden können.

2.1.10. **Goldenes Ticket**: Spieler mit einem Goldenen Ticket qualifizieren sich für die World Finals. Insgesamt werden acht (8) Goldene Tickets vergeben:

2.1.10.1. Fünf (5) Goldene Tickets gehen an erstplatzierte Spieler aus den Monatlichen Finals.

2.1.10.2. Ein (1) Goldenes Ticket wird an den Spieler mit der höchsten Platzierung auf der CRL-Bestenliste, der noch kein in den Monatlichen Finals verdientes Goldenes Ticket besitzt, vergeben.

2.1.10.3. Ein (1) Goldenes Ticket wird an den Spieler mit der höchsten Platzierung auf der Community-Bestenliste, der noch kein in den Monatlichen Finals oder durch Punkte auf der CRL-Bestenliste verdientes Goldenes Ticket besitzt, vergeben.

2.1.10.4. Ein (1) Goldenes Ticket geht an einen Spieler über einen separaten Wettkampf in China. Nur in China ansässige Spieler dürfen daran teilnehmen.

2.2. Übersetzung des Regelwerks

2.2.1. Diese Regeln wurden in verschiedene Sprachen übersetzt, um einer möglichst diversen Gruppe von Spielern zugänglich zu sein. Allerdings ist vorrangig die englische Originalversion regelwirksam und im Falle einer Streitigkeit aufgrund von möglicherweise abweichenden Übersetzungen entscheidend.

2.3. Vertraulichkeit

2.3.1. Jeglicher Inhalt von Einsprüchen, Supporttickets, Diskussionen und/oder anderer Korrespondenz mit dem Veranstalter wird als streng vertraulich angesehen. Die Veröffentlichung solchen Materials ist ohne vorherige schriftliche Erlaubnis des Veranstalters unzulässig. Bevor Spieler vertrauliche Informationen erhalten, müssen sie eine Verschwiegenheitsvereinbarung (auf Englisch: Non-Disclosure Agreement, „**NDA**“) unterschreiben, und damit den vom Veranstalter festgelegten Bedingungen zustimmen. Wird die Verschwiegenheitsvereinbarung gebrochen, spricht der Veranstalter Strafen aus und der Spieler bzw. das Team wird ein Jahr vom Wettkampf ausgeschlossen.

2.4. Rechte

2.4.1. Alle Übertragungsrechte der CRL liegen bei Supercell und dem Veranstalter. Dazu gehören unter anderem: Videostreams, Fernsehübertragungen, Shoutcast-Streams, Wiederholungen, Demos oder Live-Score-Bots.

3. Voraussetzungen für Spieler

3.1. Alter der Spieler

3.1.1. Spieler müssen mindestens 16 Jahre alt sein, wenn die Anmeldephase endet, um an den Monatlichen Qualifiern teilzunehmen.

3.1.1.1. In China ansässige Spieler müssen für die Teilnahme mindestens 18 Jahre alt sein.

3.1.2. Wenn Spieler in ihrem Land noch nicht als volljährig gelten, sie aber mindestens sechzehn (16) Jahre alt sind, können sie teilnehmen, sofern sie alle anderen Voraussetzungen erfüllen und ein Elternteil oder ein Vormund die Regeln für sie liest und akzeptiert.

3.2. Überprüfung der Teilnahmeberechtigung

3.2.1. Spieler müssen mindestens 16 Jahre alt sein, um teilnehmen zu können. Alle Spieler im Alter von 16–17 (in Südkorea 16–18, in Japan 16–19) müssen in ihrem Anmeldeformular nachweisen, dass ihre Eltern oder ihr Vormund der Teilnahme am Event zustimmen.

3.2.2. Teilnahmeberechtigte Spieler müssen zur Anmeldung für die Monatlichen Finals ein Formular ausfüllen. Das Anmeldeformular muss vollständig ausgefüllt werden, damit ein Spieler in den Monatlichen Finals teilnehmen kann. Nach Ende von Tag 2 im Monatlichen Qualifier wird das Formular verfügbar gemacht. **Alle Spieler müssen das Formular innerhalb von 24 Stunden ab dem Ende des Monatlichen Qualifiers ausfüllen. Falls ein Spieler das Formular nicht ausfüllt, kann er nicht am Monatlichen Final teilnehmen.**

3.2.3. Identitätsnachweis

3.2.3.1. Spieler, die am Turnier teilnehmen, müssen ihre Identität nachweisen können. Falls die Identität nicht nachgewiesen wird, hat das eine Disqualifizierung vom Turnier zur Folge. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Daten der Spieler jederzeit zu überprüfen, falls dies notwendig wird.

3.2.3.2. Zur Überprüfung muss dem Veranstalter ein angemessener Identitätsnachweis mit Lichtbild vorgelegt werden. Der Lichtbildausweis muss den vollen Namen und Geburtsdatum des Spielers enthalten. Akzeptierte Identitätsnachweise:

3.2.3.2.1. Von Behörden ausgestellter Ausweis

3.2.3.2.2. Von Schulen ausgestellter Ausweis und eine Geburtsurkunde

3.2.3.2.3. Geburtsurkunde und ein weiterer Ausweis mit Lichtbild

3.2.3.2.4. Reisepass

3.2.4. Teilnehmende Spieler müssen alleinige Inhaber des Clash Royale-Spielkontos sein, das sie im Turnier verwenden. Spieler dürfen nur mit einem einzigen Spielkonto am Turnier teilnehmen.

3.2.4.1. Spieler müssen sich mit dem Konto mit den meisten Bestenlistenpunkten für die Monatlichen Qualifier anmelden.

3.2.5. Spieler müssen ihren Wohnsitz in einem Land haben, wo Clash Royale im lokalen App Store heruntergeladen werden kann.

3.2.6. Supercell, die Turnierbetreiber sowie Angestellte von Partnerunternehmen dürfen sich nicht für das Turnier anmelden oder daran teilnehmen.

3.3. Spielkontoberechtigung

3.3.1. Die Spielkonten der Spieler müssen den Regeln der CRL entsprechen, und das damit verbundene Clash Royale-Konto darf keine Verstöße gegen die Nutzungsbedingungen und die Richtlinien zu sicherem und fairem Spielen aufweisen. Konten werden nach dem Ermessen der Turnierverwaltung („**Administratoren**“) mehrmals während des Turniers auf Verstöße gegen die Nutzungsbedingungen überprüft.

3.3.1.1. Ein Verstoß gegen die Nutzungsbedingungen oder die Richtlinie zum sicheren und fairen Spielen kann die sofortige Disqualifizierung sowie den Verlust des Goldenen Tickets, der CRL-Punkte, der Platzierung auf der Community-Bestenliste und sämtlichen Preisgeldes zur Folge haben.

4. Turnierübersicht

4.1. Phasen & Format

4.1.1. Das Turnier besteht aus 5 Saisons mit jeweils 3 Phasen. Zu den Phasen gehört das Legendenpfad-Rennen, die Monatlichen Qualifier und die Monatlichen Finals.

4.1.2. **Legendenpfad-Rennen**

4.1.2.1. Monatliche Rangliste im Spiel, in der sich die besten 1000 Spieler für den Monatlichen Qualifier qualifizieren.

4.1.2.2. Falls für den 1000. Ranglistenplatz Punktegleichheit besteht, werden diese Spieler auch zum Monatlichen Qualifier eingeladen.

4.1.3. **Monatlicher Qualifier**

4.1.3.1. Der Monatliche Qualifier ist ein Wettbewerb, der über den Turnier-Hub in der App stattfindet. Qualifizierte Spieler kämpfen am 1. Tag im Swiss-Format und am 2. Tag im Format „Jeder gegen jeden“.

4.1.3.2. **Tag 1 – Swiss-Format**: In diesem Format treten Spieler in mehreren Runden gegen Spieler mit derselben Punktzahl an.

4.1.3.2.1. Für Runde 1 wird die Setzliste zufällig erstellt. In späteren Runden werden Spieler nach Möglichkeit mit anderen Spielern, welche dieselben Ergebnisse erreicht haben, gepaart.

4.1.3.2.2. Die Anzahl der Runden richtet sich nach der endgültigen Teilnehmerzahl (bis zu 11 Runden).

4.1.3.3. **Spieler müssen während des Zeitfensters zum Check-in für das Turnier einchecken, indem sie auf „Check-in“ im In-App-Turnier-Hub tippen.** Spieler bestätigen damit vor dem Beginn des Events, dass sie bereit sind. Das Zeitfenster zum Check-in vor dem Turnier beginnt immer 2 Stunden vor der Startzeit des Turniers und endet 30 Minuten davor.

4.1.3.3.1. Falls ein technisches Problem auftritt, muss der Spieler dies den Administratoren unverzüglich über ein Discord-Ticket mitteilen. Spieler, die sich während des Zeitfensters zum Check-in vor dem Turnier nicht einchecken, erhalten keinen Startplatz im Bracket.

4.1.3.3.2. Die Startplätze im Wettkampf werden vergeben, nachdem das Zeitfenster zum Check-in vor dem Turnier schließt.

4.1.3.4. Die besten 32 Spieler dürfen an Tag 2 des Wettbewerbs teilnehmen. Qualifizieren sich mehr als 32 Spieler mit der Anzahl gewonnener Matches nach der letzten Runde, werden Tiebreaks folgendermaßen aufgelöst:

4.1.3.4.1. **Tiebreak 1**: **Die gewichtete Matchsiegesrate des Gegners in Kombination mit der gewichteten Spielrundensiegesrate des Spielers** (50 % der Matchsiegesrate des Gegners + 50 % der Spielrundensiegesrate des Spielers)

4.1.3.4.2. **Tiebreak 2**: **Spielrundensiegesrate des Spielers** – Die Spielrundensiegesrate eines Spielers ist die Gesamtanzahl von gewonnen Spielrunden geteilt durch die Gesamtanzahl von gespielten Spielrunden.

4.1.3.4.3. **Tiebreak 3**: **Durchschnittliche Matchsiegesrate des Gegners im Vergleich zu der seines Gegners (Matchsiegesrate der Gegner des Gegners)** – Um die Matchsiegesrate eines Spielers zu ermitteln, werden seine gesammelten Matchpunkte durch die gesamt in diesen Runden erreichbare Anzahl Punkte geteilt. Ist die Zahl geringer als 0,33 wird stattdessen der Wert 0,33 verwendet. Ein Minimum von 0,33 stellt sicher, dass die Matchsiegesrate bei schlechten Leistungen angemessen gewichtet wird.

4.1.3.5. **Tag 2 – Doppeltes „Jeder gegen jeden“:** Spieler kommen in eine von 8 Gruppen mit 4 Spielern. Jeder Spieler tritt zweimal gegen jeden in seiner Gruppe an. Der beste Spieler aus jeder Gruppe schafft es in die Monatlichen Finals.

4.1.3.6. Die Gruppen werden anhand der Punkte auf der CRL-Bestenliste bestimmt. Bei Punktegleichstand entscheidet die Platzierung an Tag 1, einschließlich Tiebreaks, über die Spielerreihenfolge.

4.1.3.6.1. Es wird ein Snake-Draft-Verfahren verwendet. Zum Beispiel kommt Platz 1 in Gruppe 1, Platz 2 in Gruppe 2 und Platz 9 in Gruppe 8. Hier sind die Gruppen:

Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4	Gruppe 5	Gruppe 6	Gruppe 7	Gruppe 8
Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4	Platz 5	Platz 6	Platz 7	Platz 8
Platz 16	Platz 15	Platz 14	Platz 13	Platz 12	Platz 11	Platz 10	Platz 9
Platz 17	Platz 18	Platz 19	Platz 20	Platz 21	Platz 22	Platz 23	Platz 24
Platz 32	Platz 31	Platz 30	Platz 29	Platz 28	Platz 27	Platz 26	Platz 25

4.1.3.7. Die endgültige Platzierung in Gruppen hängt von den Matchergebnissen ab. Herrscht Gleichstand bei den Matchergebnissen von Spielern, wird die endgültige Gruppenplatzierung anhand der folgenden Tiebreaks bestimmt:

4.1.3.7.1. **Tiebreak 1: Kopf-an-Kopf-Spielergebnisse**

4.1.3.7.2. **Tiebreak 2: Spielrundensiegesrate des Spielers an Tag 2**

4.1.3.7.3. **Tiebreak 3**: Falls die Gruppenplatzierung nicht durch Tiebreak 1 und 2 aufgelöst werden kann. Die Spieler nehmen an einem Einzelausscheidungs-Bracket teil, um ihre finale Platzierung zu bestimmen.

4.1.3.7.3.1. Die Startplatzierung für Spieler im Einzelausscheidungs-Bracket wird durch ihre Platzierung an Tag 1 des aktuellen Monatlichen Qualifiers bestimmt.

4.1.3.7.3.2. Falls eine ungerade Anzahl an Spielern im Einzelausscheidungs-Bracket antritt, bekommt der Spieler mit der höchsten Startplatzierung ein Freilos für die erste Runde des Einzelausscheidungs-Brackets.

4.1.3.8. Um am Monatlichen Qualifier teilzunehmen, müssen Spieler die Anmeldung über den In-App-Turnier-Hub bis zur angegebenen Frist abschließen.

4.1.3.9. Alle Matches werden im Duellformat ausgetragen (siehe Abschnitt 2.1.4). Spieler erhalten eine Matcheinladung, um eine einzelne Spielrunde abzuhalten. Nachdem diese vorbei ist, haben Spieler 5 Minuten Zeit, um ihr Deck zu bearbeiten und die Matcheinladung zur zweiten Runde anzunehmen. Dieser Prozess wiederholt sich, bis ein Spieler zweimal gewonnen hat.

4.1.3.9.1. Regel 10.6 entsprechend dürfen Spieler im selben Match keine Karte erneut verwenden. Die Ausnahme hierfür bilden Turmtruppen-Karten. **Bevor du die Kampfeinladung annimmst, stelle bitte sicher, dass du das korrekte Deck ausgewählt hast.**

4.1.3.10. **Spieler müssen am Beginn jeder Runde den Match-Check-in abschließen, indem sie auf „Check-in“ im In-App-Turnier-Hub tippen.** Der Match-Check-in ist am Beginn jeder Runde für 5 Minuten möglich. Falls ein Spieler nicht während des Zeitfensters zum Match-Check-in eincheckt, wird dieses Match als verloren gewertet.

4.1.3.10.1. Checkt der Spieler zweimal hintereinander nicht für sein Match ein, wird er vom Monatlichen Qualifier ausgeschlossen.

4.1.3.10.2. Falls ein technisches Problem auftritt, muss der Spieler dies den Administratoren unverzüglich über ein Discord-Ticket mitteilen. Am Beginn jeder Runde geben die Administratoren die Frist für das Melden eines Problems mit dem Match bekannt. Spieler müssen den Administratoren das Problem vor der genannten Frist melden, sonst riskieren sie, dass das Matchergebnis bestehen bleibt.

4.1.4. Monatliches Final

4.1.4.1. Die besten acht (8) Spieler aus dem Monatlichen Qualifier treten in einem eintägigen (1) Doppelausscheidungsturnier gegeneinander an, um den Sieger des Monatlichen Finals zu ermitteln.

4.1.4.2. Um für das Monatliche Final in Frage zu kommen, müssen Spieler ihr Teilnahmeformular innerhalb von 24 Stunden vor dem Ende des Monatlichen Qualifiers ausfüllen.

4.1.4.3. Die Setzliste des Monatlichen Finals wird anhand der Punkte auf der CRL-Bestenliste bestimmt. Bei Punktegleichstand entscheidet die Platzierung an Tag 1, einschließlich Tiebreaks, über die Spielerreihenfolge.

4.1.4.4. Alle Matches werden über den Turnier-Hub gespielt.

4.1.4.5. Übertragungswebcam

4.1.4.5.1. Spieler sind verpflichtet, eine Webcam sowie Hardware zu benutzen, die während des Monatlichen Finals eine Liveübertragung per Video ermöglicht.

4.1.4.5.2. Spieler sind für die Beschaffung ihrer eigenen Webcam selbst verantwortlich.

4.1.4.5.3. Es liegt in der Verantwortung des Spielers, sicherzustellen, dass die verwendete Webcam funktionstüchtig ist. Die Turnierverwaltung wird Spielern während eines technischen Checks vor Beginn der Übertragung des Monatlichen Finals bei der Einstellung ihrer Webcam unterstützen.

4.1.4.5.4. Spieler, die während des Monatlichen Finals keine Webcam nutzen, können mit Preisgeldverringerungen bestraft werden. Wiederholte Verstöße werden mit verschärften Strafen bis hin zum Ausschluss von der zukünftigen Teilnahme an den Clash Royale-Ligen geahndet.

4.1.4.5.5. Die entstandenen Aufnahmen werden aufgezeichnet und für die Übertragung der Monatlichen Finals verwendet. Indem sie ihr Videomaterial während der Übertragung zur Verfügung stellen, stimmen Spieler zu, aufgenommen zu werden.

4.1.4.6. Alle Matches werden im Duellformat ausgetragen (siehe Abschnitt 2.1.4). Spieler erhalten eine Matcheinladung, um eine einzelne Spielrunde abzuhalten. Nachdem diese vorbei ist, haben Spieler 2 Minuten Zeit, um ihr Deck zu bearbeiten und die Matcheinladung zur zweiten Runde anzunehmen. Dieser Prozess wiederholt sich, bis ein Spieler zweimal gewonnen hat.

4.1.4.6.1. Regel 10.6 entsprechend dürfen Spieler im selben Match keine Karte erneut verwenden. **Bevor du die Kampfeinladung annimmst, stelle bitte sicher, dass du das korrekte Deck ausgewählt hast.**

4.1.4.7. Spieler müssen bei den Monatlichen Finals eine Stunde vor dem ersten Match des Tages bei der Turnierverwaltung auf Discord einchecken.

4.1.4.8. Spieler müssen Anweisungen von der Verwaltung abwarten, bevor sie mit dem Match fortfahren können.

4.1.4.9. Spieler, die in aufeinanderfolgenden Matches spielen, die jeweils übertragen werden, erhalten fünf (5) Minuten Zeit, um Änderungen an ihrem Deck vorzunehmen und

andere Vorbereitungen zu treffen. Sollte ein Spieler seine Vorbereitungen bereits vor Ablauf der fünf (5) Minuten abgeschlossen haben, kann er die Turnierverwaltung darüber in Kenntnis setzen, um das nächste Match zu beginnen.

4.1.5. **World Finals**

4.1.5.1. An den World Finals nehmen insgesamt acht (8) Spieler teil: Fünf (5) Spieler, die ein Monatliches Final gewonnen haben, ein (1) Spieler mit dem höchsten Platz auf der CRL-Punkte-Bestenliste ohne Goldenes Ticket, ein (1) Spieler mit dem höchsten Platz auf der Community-Bestenliste und ein (1) Spieler, der sich in der Region China qualifiziert hat.

4.1.5.2. Qualifizierte Spieler treten in einem drei (3) Tage dauernden Doppelausscheidungs-Bracket mit acht (8) Spielern gegeneinander an.

4.1.5.3. Hier sind die Bracket-Startplätze für die World Finals:

Platzierung	Wettkampf
1	Goldenes Ticket aus den Monatlichen Finals im April
2	Goldenes Ticket aus den Monatlichen Finals im Mai
3	Goldenes Ticket aus den Monatlichen Finals im Juni
4	Goldenes Ticket aus den Monatlichen Finals im Juli
5	Goldenes Ticket aus den Monatlichen Finals im August
6	Goldenes Ticket von der Clash Royale-Bestenliste
7	Goldenes Ticket von der Community-Bestenliste

8	Goldenes Ticket aus dem Chinesischen Regionalen Qualifier

4.1.5.4. Alle Matches werden außerhalb des Turnier-Hubs als Testspiele gespielt. Spieler müssen dem Clan der World Finals in Clash Royale beitreten.

4.1.5.5. Matchablauf:

4.1.5.5.1. Alle Matches werden als Duelle gespielt. In einem Match wählen Spieler ihre Decks am Anfang jedes Spiels aus. Zwischen Spielrunden haben Spieler 2 Minuten, um ihr nächstes Deck vorzubereiten (siehe Abschnitt 10.6).

4.1.5.5.2. Ein Administrator benachrichtigt alle Spieler über ihre anstehenden Matches. Spieler warten Anweisungen von der Verwaltung ab, bevor sie mit dem Match fortfahren können.

4.1.5.5.3. Spieler in den Finals der unteren Brackets sowie den Grand Finals und der Bracket-Zurücksetzung haben zwischen jedem Match mindestens 7 Minuten, um sich auf ihren nächsten Gegner vorzubereiten.

4.1.5.6. Nach dem Ende jedes Matches verifiziert ein Mitglied des Verwaltungsteams die Punkte und leitet sie weiter.

4.2. Neustarts des Spiels

4.2.1. Nur der Veranstalter entscheidet, wann ein Spiel neu gestartet werden muss. Ein Neustart und die damit verbundene Vorgehensweise wird vom Veranstalter entschieden und dem Spieler vor der Durchführung mitgeteilt.

4.3. Rückzug vom Turnier

4.3.1. Spieler können sich jederzeit vom Turnier zurückziehen, indem sie den Veranstalter darüber benachrichtigen.

4.3.2. Spieler, die nicht zu ihrem Match erscheinen, werden mit dem Verlust des Matches bestraft.

4.3.3. Spieler, die mehrfach nicht zum Check-in erscheinen oder mehrere Runden lang nicht bei ihren Matches antreten, werden vom Turnier disqualifiziert.

4.4. Updates und Ergänzungen zum Spiel

4.4.1. Neue Clash Royale-Inhalte werden von der Verwaltung von Fall zu Fall betrachtet und gegebenenfalls eingeschränkt bzw. ausgeschlossen. Falls neue Clash Royale-Inhalte eingeschränkt werden, wird dies von der Verwaltung vor Beginn des Wettbewerbs auf Discord bekannt gegeben.

4.5. Matchergebnisse

4.5.1. Die Spieler müssen ihre Ergebnisse nicht selbst übermitteln. Die Ergebnisse werden automatisch aufgezeichnet, sobald ein Match abgeschlossen ist.

4.5.2. Probleme bei der Gegnersuche

4.5.2.1. Falls das Match eines Spielers nicht über das automatische Matchmaking-System startet, muss er sich sofort über Discord an die Turnierverwaltung wenden.

4.5.3. Einspruch gegen Matches

4.5.3.1. Spieler können bei Problemen Einspruch gegen ihr Matchergebnis einlegen, indem sie einen Administrator über Discord kontaktieren. Der Spieler muss einen Grund und ausreichend Beweise vorlegen.

4.5.3.2. Spieler müssen jegliche Einsprüche und/oder Hilfeanfragen vor dem Ende der aktuellen Runde über Discord an die Turnierverwaltung richten.

4.5.3.2.1. Die Administratoren benachrichtigen Spieler über Discord darüber, wann die Runde endet.

4.5.3.3. Während des Monatlichen Qualifiers werden die Matchergebnisse einer Runde ***ENDGÜLTIG***, sobald der Wettbewerb zur nächsten Runde übergeht.

4.5.4. Strafen

4.5.4.1. Verzögerung des Spielstarts

4.5.4.1.1. Spieler haben fünf (5) Minuten, um für das Match einzuchecken. Sobald beide Spieler eingecheckt haben, haben sie weitere 5 Minuten Zeit, die Kampfeinladung anzunehmen. Sollte ein Spieler nicht rechtzeitig einchecken oder die Herausforderung annehmen, wird dies als Niederlage gewertet.

4.5.4.1.2. Spieler, die die Kampfeinladung zweimal in einem Match ablehnen, erleiden eine Matchniederlage.

4.5.4.2. Eingeschränkte Inhalte

4.5.4.2.1. Nutzt ein Spieler eingeschränkte Inhalte (wie eine ausgeschlossene Karte), die von der Turnierverwaltung für den Monatlichen Qualifier oder das Monatliche Final als solche angekündigt wurden, hat dies eine Niederlage zur Folge.

4.5.4.2.2. Verwenden beide Spieler eingeschränkte Inhalte, gilt das Spielergebnis.

4.5.4.3. Hardware

4.5.4.3.1. Spieler dürfen nicht mit der PC-Version von Clash Royale an Monatlichen Qualifiern, Monatlichen Finals oder den World Finals teilnehmen. Spieler müssen mit einem Mobilgerät antreten.

4.6. Technische Probleme

4.6.1. Spieler sind für ihre eigene Internetverbindung, Hardware, Software und alle anderen Komponenten, die zur Teilnahme benötigt werden, verantwortlich.

4.7. Verbindungsausfall

4.7.1. Spieler sind für ihre eigene Verbindung selbst verantwortlich. Falls es zu einem Verbindungsausfall kommt, darf ein Spieler sein Spiel nur neu starten, wenn ein globaler Spielausfall vorlag.

4.8. Streaming und Zuschauen

4.8.1. Während des Monatlichen Qualifiers dürfen Spieler ihre eigene Sicht auf das Match streamen. Spieler, die sich entscheiden zu streamen, tun dies auf eigene Verantwortung.

4.8.2. Während der Monatlichen Finals ist das Streamen eines laufenden Matches verboten. Das Gameplay darf nur über den offiziellen Supercell-E-Sports-Kanal und seinen zugelassenen Partnern gestreamt werden.

4.9. Goldene Tickets

4.9.1. Spieler, die durch einen Sieg in einem Monatlichen Final bereits ein Goldenes Ticket verdient haben, können in zukünftigen CRL-Saisons trotzdem teilnehmen.

4.9.2. Gewinnt ein Spieler mehrmals ein Monatliches Final, erhält bei seinem zweiten Sieg der zweitplatzierte Spieler des zuletzt abgehaltenen Monatlichen Finals das Goldene Ticket für den aktuellen Monat, falls dieser noch keines verdient hat.

4.9.3. Spieler, die durch einen Sieg in einem Monatlichen Final ein Goldenes Ticket verdient haben, können über die CRL-Punkte-Bestenliste oder die Community-Punkte-Bestenliste kein Goldenes Ticket gewinnen.

4.9.4. Falls ein Spieler sowohl auf der CRL-Bestenliste als auch der Community-Bestenliste den 1. Platz erreicht, verdient der Spieler sein Goldenes Ticket über die CRL-Bestenliste und der Nächstplatzierte der Community-Bestenliste, der noch kein Goldenes Ticket verdient hat, erhält das über die Community-Bestenliste verfügbare Ticket.

4.10. CRL-Punkte-Bestenliste

4.10.1. Monatlicher Qualifier

4.10.1.1. Spieler erhalten 5 Punkte für jedes gewonnene Match im Monatlichen Qualifier.

Punkt pro Sieg	Tag 1 (Swiss-Format)	Tag 2 (Doppeltes „Jeder gegen Jeden“)
1 Sieg = 5 Punkte	1–11 Siege = 5–55 Punkte	1–6 Siege = 5–30 Punkte

4.10.2. Monatliches Final

4.10.2.1. Spieler erhalten in den Monatlichen Finals Punkte aufgrund ihrer Platzierung.

Endgültige Platzierung	Punkte
1.	100

2.	80
3.	65
4.	50
5.–6.	40
7.–8.	30

4.10.3. **Bestenlisten-Tiebreak**

4.10.3.1. Wenn es zwischen mehreren Spielern auf der Wettkampfbestenliste am Ende von Saison 5 zu einem Unentschieden kommt, werden folgende Werte verglichen, um das Unentschieden aufzulösen:

4.10.3.1.1. **Tiebreak 1:** Gesamtzahl der gewonnenen Monatlichen Finals

4.10.3.1.2. **Tiebreak 2**: Gesamtzahl der CRL-Punkte aus Monatlichen Finals

4.10.3.1.3. **Tiebreak 3**: Durchschnittliche Platzierung in allen Saisons des Legendenpfad-Rennens

4.10.3.1.3.1. Falls ein Spieler in einer Saison des Legendenpfad-Rennens nicht unter die Top 10.000 gekommen ist, wird der Rang des Spielers für diese Saison als Platz 10.000 angesehen.

4.11. Community-Bestenliste

4.11.1. Spieler haben die Möglichkeit, an offiziell unterstützten, von der Community organisierten Turnieren teilzunehmen, in denen sie Punkte für die Community-Bestenliste verdienen können.

4.11.2. Der Spieler, der Platz 1 auf der Community-Bestenliste erreicht, und noch kein Goldenes Ticket hat, verdient nach dem letzten Community-Turnier ein Goldenes Ticket.

4.11.3. Spieler verdienen entsprechend ihrer endgültigen Platzierung in jedem Community-Turnier Punkte.

Endgültige Platzierung	Punkte
1.	100
2.	80
3.	65
4.	50

5.–6.	40
7.–8.	30
9.–12.	20
13.–16.	10

4.12. Wenn es zwischen mehreren Spielern auf der Community-Bestenliste nach dem Ende des letzten Community-Turniers zu einem Unentschieden kommt, werden folgende Werte verglichen, um das Unentschieden aufzulösen:

4.12.1. **Tiebreak 1:** Gesamtanzahl der Siege in Community-Turnieren

4.12.2. **Tiebreak 2:** Spieler mit den meisten CRL-Punkten

4.12.3. **Tiebreak 3**: Durchschnittliche Platzierung in allen Saisons des Legendenpfad-Rennens

5. Turnierplan

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, den Zeitplan in diesem Regelbuch ohne Vorwarnung zu verändern, anzupassen oder zu entfernen.

Die folgenden Startzeiten sind in der koordinierten Weltzeit (UTC) angegeben. Je nach Zeitzone können Events an einem anderen Datum stattfinden, als sie in der Liste mit UTC-Zeiten angegeben sind.

5.1. Legendenpfad-Rennen

Das Legendenpfad-Rennen beginnt immer um 10:00 Uhr (Zeitzone Helsinki) oder 08:00 Uhr UTC.

Saison	Beginn	Ende
Saison 1	4. März	1. April
Saison 2	1. April	6. Mai
Saison 3	6. Mai	3. Juni
Saison 4	3. Juni	1. Juli
Saison 5	1. Juli	5. August

5.2. Monatlicher Qualifier

Die Anmeldung ist nach dem Ende des Legendenpfad-Rennens möglich. Qualifizierte Spieler können sich während der Anmeldephase vor dem Event anmelden.

Kalender für den Monatlichen Qualifier	
Saison 1	6.–7. April
Saison 2	11.–12. Mai
Saison 3	8.–9. Juni
Saison 4	6.-7. Juli
Saison 5	10.–11. August

Zeitplan für den Monatlichen Qualifier	
Beginn der Registrierungsphase	Mindestens 72 Stunden vor Turnierbeginn
Beginn des Turnier-Check-ins	Tag 1 – 13:30 Uhr MESZ
Ende der Registrierungs- und Check-in-Phase	Tag 1 – 15:30 Uhr MESZ
Beginn von Runde 1 an Tag 1 & 2	16:00 Uhr MESZ

5.3. Monatliches Final

Event	Daten und Zeiten (MESZ)
Saison 1	13. April – 16:00 Uhr MESZ
Saison 2	18. Mai – 16:00 Uhr MESZ
Saison 3	15. Juni – 16:00 Uhr MESZ
Saison 4	13. Juli – 16:00 Uhr MESZ
Saison 5	17. August – 16:00 Uhr MESZ

6. Preise

6.1. Monatliche Finals

Platzierung	Preis
1.	17.000 US-Dollar
2.	11.000 US-Dollar
3.	8000 US-Dollar
4.	5000 US-Dollar
5.–6.	3000 US-Dollar
7.–8.	1500 US-Dollar

6.2. World Finals

Platzierung	Preis
1.	200.000 US-Dollar
2.	100.000 US-Dollar
3.	75.000 US-Dollar
4.	45.000 US-Dollar
5.–6.	25.000 US-Dollar
7.–8.	15.000 US-Dollar

6.3. Preisgeld

6.3.1. Wenn sich Spieler für ein Preisgeld qualifizieren, werden sie kontaktiert, um den Auszahlungsprozess zu beginnen. Spieler müssen innerhalb von 7 Tagen nach Abschluss des Wettbewerbs ihre Zahlungsinformationen übermittelt haben.

6.3.2. Falls die Zahlungsinformationen fehlerhaft oder unvollständig sind, wird die Auszahlung aufgeschoben, bis die Informationen korrigiert oder vervollständigt wurden.

6.3.3. Spieler sind für sämtliche Kosten und Ausgaben, die in Verbindung mit ihrem Preisgeld stehen, selbst verantwortlich, sofern hier nicht weiter angegeben. Sämtliche Steuern und Abgaben auf staatlicher und kommunaler Ebene, einschließlich möglicher Umsatz- und Mehrwertsteuern, die mit dem Erhalt oder der Verwendung jeglichen Preisgelds verbunden sind, sind komplett vom Spieler zu tragen.

6.3.4. Spieler haben sechzig (60) Tage, von dem Zeitpunkt gezählt, an dem sie ihr Preisgeld annehmen können, um ihr Preisgeld einzufordern. Spieler, die ihr Preisgeld nicht in der bestimmten Zeit einfordern, geben ihr Recht auf das Preisgeld auf.

6.3.5. Spieler, deren Wohnsitzland momentan unter Finanzsanktionen der Vereinigten Staaten von Amerika oder der Europäischen Union steht, die Finanztransaktionen oder Zahlungen in dieses Land verbieten, können keine Geldpreise sowie Bargeld-Alternativpreise einfordern.

6.3.6. Alle Preisgelder sind in US-Dollar angegeben und unterliegen Wechselkursen von Währungen.

6.3.7. Berechtigung zu Geldpreisen

Spieler, deren Wohnsitzland momentan unter Finanzsanktionen der Vereinigten Staaten von Amerika oder der Europäischen Union steht, die Finanztransaktionen oder Zahlungen in dieses Land verbieten, können keine Geldpreise sowie Bargeld-Alternativpreise einfordern.

7. Kommunikation

7.1. Kommunikationsplattform

7.1.1. Discord ist die primäre Plattform, um das Turnierverwaltungsteam zu kontaktieren und unmittelbar Antworten bezüglich dringender Anfragen zum Turnier zu erhalten.

7.1.2. Der Discord-Server des Turniers ist nur für die Nutzung durch registrierte und berechtigte Teilnehmer vorgesehen. Spieler müssen dem Discord-Server des Turniers im Rahmen des Anmeldeprozesses beitreten.

7.1.3. **Support**

7.1.3.1. Die Administratoren stehen für Fragen zum Regelwerk, dem Veranstaltungsplan und bei Auseinandersetzungen zur Verfügung.

7.1.3.2. Helper.gg

7.1.3.2.1. Helper.gg ist ein Bot, über den Spieler Support-Tickets erstellen und so Hilfe von einem Administrator in einer persönlichen Sitzung erhalten können.

7.1.3.2.2. Tickets können über den #Support-Kanal erstellt werden.

7.1.3.2.3. Helper.gg hat ein eingebautes Zweiwege-Übersetzungstool. Der Support ist standardmäßig in Englisch. Um über Helper.gg Support in ihrer bevorzugten Sprache zu erhalten, können Spieler diese dem Administrator mitteilen, damit das Tool entsprechend eingestellt werden kann.

7.1.3.3. Bezüglich Problemen und Fragen, für die keine sofortige Unterstützung nötig ist, können Spieler eine E-Mail an clashroyale_admin@ee.gg senden.

8. Sponsorships, Kleidung und Marken

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

8.1. Einschränkungen für Sponsoren

Spielern ist es nicht gestattet, persönliche oder Gruppenmarken, -sponsoren oder -logos zu promoten, die den Prinzipien des Turniers widersprechen. Beispielsweise verstoßen folgende Dinge gegen die Richtlinien:

8.1.1. Alkohol
8.1.2. Nicht rezeptfreie Medikamente
8.1.3. Glücksspiel-Webseiten
8.1.4. Kryptowährung, Kryptomärkte oder sonstige mit Kryptowährung in Verbindung stehende Produkte und Dienstleistungen
8.1.5. Tabakprodukte
8.1.6. Schusswaffen
8.1.7. Pornografie

8.1.8. Konkurrenzprodukte
8.1.9. Andere Spieleentwickler, Spiele-Publisher und/oder Spiele-Plattformen
8.1.10. Mit Kryptowährung in Verbindung stehende Produkte, Webseiten und Austausch

9. Verhaltenskodex

Alle Teilnehmer unterliegen den Richtlinien zu sicherem und fairem Spiel, die Supercell als Turnierveranstalter **hier** festgelegt hat.

9.1. Integrität des Wettbewerbs

Von Spielern wird erwartet, dass sie in jedem Turnierspiel nach bestem Können spielen, und dass sie Verhaltensweisen vermeiden, die die Prinzipien von Sportsgeist, Ehrlichkeit und Fairplay verletzen.

9.2. Untersuchung von Spielerverhalten

Spieler dürfen keine Botschaften politischer Natur vermitteln. Spieler, die Botschaften politischer Natur vermitteln, werden disqualifiziert und ihr Preisgeld verfällt. Falls ein Spieler unsicher ist, ob eine Äußerung diese Regel bricht, muss die Verwaltung kontaktiert werden, um eine Genehmigung einzuholen. Politische Botschaften können z. B. in folgender Form auftreten:

9.2.1. Schriftliche oder mündliche Kommunikation
9.2.2. Das Halten oder Tragen politischer Gegenstände

9.3. Untersuchung von Spielerverhalten

Falls ein Veranstalter feststellt, dass ein Spieler gegen die Nutzungsbedingungen von Clash Royale, Regeln von Clash Royale oder Regeln von Supercell verstoßen hat oder vom Veranstalter als unerlaubtes Verhalten angesehenes Verhalten an den Tag gelegt hat, kann der Veranstalter nach eigenem Ermessen Strafen verhängen. Wendet sich die Verwaltung an einen Spieler, um die Untersuchung zu besprechen, so ist dieser verpflichtet, die Wahrheit zu sagen. Hält ein Spieler Informationen zurück oder versucht, die Verwaltung zu täuschen, und behindert damit die Untersuchung, dann führt das zu einer Bestrafung des Spielers.

9.4. Unfaires Spiel

Die folgenden Verhaltensweisen werden als unfaires Spiel gewertet und führen zu Strafen bis hin zur Disqualifizierung. Endgültige Entscheidungen werden nach eigenem Ermessen des Veranstalters getroffen.

9.4.1. Geheime Absprache

Unter einer geheimen Absprache versteht man eine Übereinkunft zweier Spieler, den Ausgang des Matches zu beeinflussen. Spieler, die an solchen Unterredungen teilnehmen, werden überprüft. Falls festgestellt wird, dass ein Spieler diese Regel gebrochen hat, wird er vom Turnier disqualifiziert und sämtliches Preisgeld verfällt. Eine geheime Absprache umfasst unter anderem folgende Handlungen:

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

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

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

9.4.2. Betrug/Cheating

9.4.2.1. DDoS-Attacken

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

9.4.2.2. Software oder Hardware

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

9.4.3. Hacking

Unter Hacking versteht man jede Art von Modifikation des Clash Royale-Clients durch einen Spieler oder eine anderen Person, die im Auftrag eines Spielers handelt.

9.4.4. Bug Exploitation

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

9.4.5. Absichtliche Verbindungstrennung

Eine absichtliche Verbindungstrennung ohne berechtigten und ausdrücklich genannten Grund, die zum eigenen Vorteil herbeigeführt wird.

9.4.6. Vorgeben, ein anderer Spieler zu sein/einen anderen Spieler für sich spielen lassen

Das Spielen mit dem Spielkonto eines anderen Spielers oder das Anstacheln, Motivieren oder Anleiten eines anderen Spielers zur Nutzung eines fremden Spielkontos.

9.4.7. Unprofessionelles Verhalten

9.4.7.1. Belästigung/Mobbing

Belästigung/Mobbing wird als systematische, feindselige und/oder wiederholte Handlung definiert. **Falls ein Turnierteilnehmer beim Belästigen anderer Spieler oder Turnierveranstalter ertappt wird, wird eine Warnung ausgesprochen, dieses anstößige Verhalten zu unterlassen. Wiederholte Verstöße führen zu weiteren Strafen.**

9.4.7.2. Sexuelle Belästigung

Zu sexueller Belästigung gehören unter anderem: unliebsame sexuelle Anspielungen, Bitten nach sexuellen Gefallen und andere verbale oder physische Belästigungen sexueller Natur. Fälle werden basierend darauf beurteilt, ob eine vernünftige Person das Verhalten als unerwünscht oder anstößig empfinden würde. Drohungen sexueller Natur und das Verlangen sexueller Gegenleistungen sind strengstens verboten.

9.4.7.3. Diskriminierung

Spielern ist es nicht gestattet, die Würde oder Integrität eines Landes, einer Privatperson oder Personengruppe durch herablassende, diskriminierende oder verunglimpfende Worte oder Handlungen aufgrund von ethnischer Herkunft, Hautfarbe, Ursprungsland, sozialer Herkunft, Geschlecht, Sprache, Religion, politischer oder anderer Meinung, finanziellem Status, Geburts- oder einem anderen Status, sexueller Orientierung oder aus einem anderen Grund herabzusetzen.

9.4.7.4. Spieler dürfen sich weder explizit noch implizit in jeglicher Art von öffentlicher Äußerung als Vertreter von Supercell oder einem der Supercell-Spiele ausgeben.

9.4.8. Äußerungen bezüglich Clash Royale League, Supercell und Clash Royale: Spielern ist es nicht gestattet, Aussagen oder Handlungen zu treffen, zu genehmigen oder zu befürworten, die sich nach eigenem Ermessen der Verwaltung schädlich oder nachteilig auf das Turnier, Clash Royale, Supercell oder verbundene Unternehmen auswirken.

9.4.9. **Kriminelle Handlungen**

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

9.4.10. **Verwerflichkeit**

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

9.4.11. **Vertraulichkeit**

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

9.4.12. **Bestechung**

Keinem Spieler ist es gestattet, anderen Spielern, Coaches, Managern, den Administratoren oder Personen, die bei einem anderen Spieler arbeiten oder mit ihm in Verbindung stehen, Geschenke oder Belohnungen für versprochene oder erbrachte Leistungen anzubieten. Dies bezieht sich auch auf Leistungen, die durch den Versuch, ein Match oder Spiel zu stören, absichtlich zu verlieren oder zu manipulieren, erbracht werden.

9.4.13. **Geschenke**

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

sich auch auf Leistungen, die durch einen Sieg über einen gegnerischen Spieler oder den Versuch, einen gegnerischen Spieler zu besiegen, ein Match oder Spiel zu stören oder zu manipulieren, erbracht werden. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel stellt eine leistungsabhängige Vergütung dar, die der offizielle Sponsor oder die Organisation eines Spielers diesem zahlt.

9.4.14. **Nichteinhaltung**

Keinem Spieler ist es gestattet, die Anweisungen oder Entscheidungen der Turnierverwaltung, sofern zumutbar, zu verweigern oder zu missachten.

9.4.15. **Matchmanipulation**

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

9.4.16. **Anforderung von Dokumenten und sonstige Anfragen**

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

9.4.17. **Verbindung zum Glücksspiel**

Spielern oder Administratoren ist es verboten, sich direkt oder indirekt an Wetten oder Glücksspiel in Bezug auf Ergebnisse des Turniers zu beteiligen.

10. Strafen

Jede Person, die nachweislich eine Handlung begangen hat, die nach dem alleinigen Ermessen der Turnierverwaltung als unfaires Spiel erachtet wird, oder einen Versuch dazu unternommen hat, hat eine Strafe zu erwarten. Wird festgestellt, dass ein Spieler gegen die Regeln verstoßen hat, kann die Turnierverwaltung ohne Beschränkung ihrer Handlungsvollmacht die folgenden Strafen verhängen:

10.1. Warnung

10.2. Matchverlust

10.3. Verfall des Preisgelds

10.4. Disqualifizierung

10.5. Vorübergehende oder permanente Sperre für wettkampforientiertes Spielen

10.6. Duell-Strafen

10.6.1. Spieler sind dafür verantwortlich, dass alle Decks, mit denen sie zu einem Match antreten, den Regeln des Duellformats entsprechen (siehe Abschnitt 2.1.4).

10.6.2. Falsche Deckauswahl

10.6.2.1. Beginnt ein Spieler eine Spielrunde mit einem Deck, das eine bereits gespielte Karte enthält, wird sie für diesen Spieler als **Niederlage** gewertet.

10.6.2.1.1. Eine normale Karte und ihre Kartenentwicklung gelten als dieselbe Karte, die nicht in mehr als einem Deck pro Match verwendet werden kann.

10.6.2.1.2. Dieselbe Turmtruppen-Karte darf in mehreren Decks verwendet werden und gilt nicht als doppelte Karte.

10.6.2.2. Falls beide Spieler eine Spielrunde mit einem doppelten Deck bestreiten, gilt das Spielrundenergebnis. Wiederholte Verstöße können eine automatische Spielrundenniederlage zur Folge haben.

10.6.3. Die Karten in dem jeweiligen Deck zählen als bereits ausgespielt und dürfen in diesem Match in keiner anderen Spielrunde mehr verwendet werden. Der Spieler, der als Sieger gezählt wird, darf sein zu dieser Zeit ausgewähltes Deck in weiteren Matches der Paarung ebenfalls nicht einsetzen.

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

11. Nutzungsbedingungen

Alle Teilnehmer unterliegen den Nutzungsbedingungen, die Supercell als Turnierveranstalter hier festgelegt hat.

12. Endgültigkeit von Entscheidungen

Die Endgültigkeit von Entscheidungen zur Auslegung dieser Regeln, der Teilnahmeberechtigung einzelner Spieler, des Veranstaltungsplans für das Turnier und den sich anschließenden Events und der Strafen für Fehlverhalten obliegt ausschließlich Supercell und dem Veranstalter. Gegen die Entscheidungen von Supercell und dem Veranstalter zu diesen Regeln und/oder dem Turnier kann kein Einspruch eingelegt werden. Es dürfen auch keine Ansprüche auf finanziellen Schaden oder juristische oder gleichwertige Rechtsmittel durchgesetzt werden. Dieses Regelwerk kann von Supercell und dem Veranstalter jederzeit verändert, modifiziert oder ergänzt werden, um unter anderem die Fairness und Sicherheit des Turniers zu gewährleisten.