

Teilnahmebedingungen für das „Rocket League“-Turnier

Veranstalter des Videospiele-Turniers („Turnier“) ist die MediaMarkt E-Commerce GmbH, Wankelstraße 5D, 85046 Ingolstadt (nachfolgend „Veranstalter“ genannt).

Die Teilnahme an dem Gewinnspiel erfolgt ausschließlich zu den nachfolgend aufgeführten Bedingungen. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel akzeptieren die Teilnehmer diese Teilnahmebedingungen.

1. Teilnahmeberechtigung/Anmeldung

Teilnahmeberechtigt sind alle Personen ab 18 Jahre.

Alle volljährige Personen haben die Möglichkeit sich per Online-Anmeldung über <https://www.toornament.com/> für die Teilnahme am Videospiele-Turnier anzumelden. Die Anmeldung startet am 14.01.2022 um 12 Uhr und endet am 23.01.2022 um 23:59 Uhr und ist über die folgenden URL möglich:

24.01.2022

13.00 Uhr

<https://play.toornament.com/de/tournaments/5324477866074120192/>

19.00 Uhr

<https://play.toornament.com/de/tournaments/5324496699225661440/>

25.01.2022

13.00 Uhr

<https://play.toornament.com/de/tournaments/5324500967534624768/>

19.00 Uhr

<https://play.toornament.com/de/tournaments/5324503657412673536/>

Die Anmeldung ist nur online und als Team, bestehend aus 3 Personen, möglich.

Für die Anmeldung ist die Angabe von Vor- und Nachnamen, des Wohnorts, der E-Mail-Adresse und des Geburtsdatums sowie der Epic ID jeweils aller 3 Teilnehmer und eines Team-Namens erforderlich. Eine Person des teilnehmenden Teams (nachfolgend „Kapitän“ genannt) meldet alle Spieler des Teams an.

Bei der Anmeldung ist anzugeben, für welches Qualifikationsturnier (siehe Ziffer 3.2) die Anmeldung erfolgt. Eine Anmeldung ist für mehrere Qualifikationsturniere möglich, muss aber jeweils separat erfolgen.

Für die Richtigkeit der angegebenen Kontaktdaten sind die Teilnehmer/der Kapitän verantwortlich. Bei der Angabe von falschen personenbezogenen Daten erfolgt ein Ausschluss des gesamten Teams vom Turnier.

Die Zulassung zu den Qualifikationsturnieren erfolgt nach dem zeitlichen Eingang bzw. Abschluss der Anmeldung auf der Seite www.toornament.com

Voraussetzung für die Teilnahme am Turnier ist eine streamfähige Internetanbindung.

2. Spielablauf

Gespielt wird das Spiel „Rocket League“.

Jedes Qualifizierungsturnier (insgesamt 4) besteht aus maximal 128 Teams. Die 128 Teams, die sich innerhalb des Anmeldezeitraums zuerst unter Abgabe aller benötigten Daten angemeldet haben, sind zur Teilnahme am Videospiele-Turnier berechtigt. Alle Spieler eines Teams, die sich erfolgreich für das Turnier angemeldet haben, müssen sich bis spätestens 15 Minuten vor dem jeweiligen Turnierstart (24.01.22, 13 Uhr bzw. 19 Uhr, 25.01.22, 13 Uhr bzw. 19 Uhr) auf der Toornament.com Turnierseite anmelden (Check-In), ansonsten verfällt die Teilnahmeberechtigung des gesamten Teams.

Jede Begegnung (nachfolgend "Match" genannt) wird von sechs Spielern, die gegeneinander in zwei Teams spielen, ausgetragen. Die Spieleinstellungen (siehe Ziffer 5) wechseln nicht (Modus 3vs3).

Ein Match im Qualifizierungsturnier (s. Ziffer 3.) besteht aus maximal 3 Runden und endet, wenn ein Team 2 von 3 maximal möglichen Runden gewonnen hat. Eine Runde endet, wenn ein Team aufgibt oder die Spielzeit von 5 Minuten abgelaufen ist. Es gewinnt das Team, das während der Spielzeit die meisten Tore geschossen hat. Sollte es nach Ablauf der regulären Spielzeit keinen Gewinner geben, wird das Spiel in der jeweiligen Runde so lange fortgesetzt, bis ein Team ein Tor schießt (Golden Goal). Das Spiel endet in diesem Fall sofort mit Erzielung des Golden Goal.

3. Turniermodus

3.1 Turnierablauf

Die Teams erfahren den Zeitpunkt ihrer Matches und Gegnerinformationen über die Onlineplattform Toornament.com. Alle Teams haben nach Erstaufwurf/Erstanzeige 5:00 min Zeit sich im entsprechenden Match einzufinden und vorzubereiten. Das Match beginnt, sobald alle Spieler ihre Spielbereitschaft erklärt haben. Das laufende Match darf nicht pausiert werden. Jede Pausierung des laufenden Matches führt zu einem Ausscheiden des pausierenden Teams.

Sollten diese Regeln nicht eingehalten werden, ein Spieler oder das Team zu spät kommen oder gar nicht erscheinen, haben die weiteren Spieler dies unmittelbar der Turnierleitung mitzuteilen und bestenfalls die Erbringung von Beweismitteln. Das Team, dessen Spieler gegen diese Vorgaben verstößt, wird aus dem laufenden Turnier ausgeschlossen.

3.2 Ablauf

Es gibt zwei Qualifikationstage mit jeweils 2 Qualifikationsturnieren. Am 24.01.2022 und am 25.01.2022 um jeweils 13:00 Uhr und 19:00 Uhr starten die Qualifikationsturniere. Pro Turnier können sich maximal 128 Teams für das Turnier anmelden. Jedes Team tritt hierbei allein und ohne fremde Unterstützung (Coach, etc.) an. Eine Stellvertretung des angemeldeten Teams und der Personen ist nicht zulässig. Die Turniere werden im Double Elimination 3vs3 Verfahren gespielt. Ein Team kann sich für alle 4 Qualifikationsturniere anmelden. Gewinnt ein Team ein Qualifikationsturnier ist es für die folgenden Qualifikationsturniere nicht berechtigt teilzunehmen.

Der Turnierbaum der Qualifikationsturniere wird zufällig generiert. Die Turnierleitung hat keinen Einfluss auf die Platzierung der einzelnen Matches und Teams. Die Paarungen müssen die Spieler/Teams immer vor dem Beginn jedes Matches über die Online Plattform Toornament.com einsehen.

Die 4 Teams, die das jeweilige Qualifikationsturniere gewonnen haben, qualifizieren sich automatisch für die Matches am 26.01.2022.

Die beiden Teams, die ihr jeweiliges Match am 26.01. gewonnen haben, qualifizieren sich für das Match am 28.01.2022.

3.3 Zeitlicher Ablauf

- a. Die vier Qualifikationsturniere starten jeweils am 24.01.2022 und 25.01.2022 um 13:00 Uhr und 19:00 Uhr
- b. Die beiden Matches am 26.01.2022 finden um 17:00 Uhr statt.
- c. Das Match am 28.01.2022 findet um 19:00 Uhr statt.
- d. Der Check-In startet am jeweiligen Turniertag jeweils eine Stunde vor Turnierbeginn und muss bis spätestens 15 min vor jeweiligem Turnierbeginn abgeschlossen sein.
- e. Bei einem nicht erfolgten oder nicht rechtzeitig erfolgten Check-In entfällt der Teilnahmeanspruch für das gesamte Team.

4. Turnierleitung

Die Turnierleitung befindet sich am Turniertag ab mindestens einer Stunde vor Turnierstart im Discordchannel „Xperion_Saturn“. Nach jeder Partie teilt der jeweilige Kapitän des Sieger-Teams das Ergebnis der Plattform Toornament.com mit. Eine falsche Mitteilung der Ergebnisse führt zum Ausschluss des Teams aus dem Turnier. Die Anordnungen der Turnierleitung sind für alle Beteiligten verbindlich. Eine Protest- oder Einspruchsmöglichkeit gegen die Entscheidung der Turnierleitung besteht nicht.

5. Spieleinstellungen

Die Turnierpartien werden mit dem Spiel „Rocket League“ auf der Playstation 4, Playstation 5, PC (Steam), Xbox One oder Xbox One X online durchgeführt.

Folgende Einstellungen sind in allen Matches vorzunehmen:

- Modus: 3vs3 Double Elimination (Gewinner und Verlierer Baum)
- Botdifficulty: Keine Bots
- Teams: 3 Spieler pro Team
- Mutators: Keine
- Rundenzeit: 5 Minuten
- Fahrzeuge: Alle Fahrzeuge
- Joinable by: Name/Password
- Arena/Stadion: DFH Stadium
- Rundenanzahl: Qualifikationsturnier BO3 (Bis ein Team 2 Runden gewonnen hat)
- Matchanzahl: abhängig von Anzahl der Anmeldungen.

Je nach Turnierabschnitt werden folgende Systeme gespielt:

- a) Qualifikationsrunden

Hier werden maximal 128 Teams pro Qualifikationsturnier zugelassen. Die 64 Matches der ersten Stage werden ebenso wie alle weiteren Stages (Gewinner und Verliererbaum) bis zum Halbfinale des Qualifikationsturniers parallel gespielt. Ein Match endet, wenn ein Team 2 von 3 möglichen Runden innerhalb eines Matches gewonnen hat. Im Finale des Qualifikationsturniers startet das Team, das aus dem Gewinnerbaum für das Finale qualifiziert hat, mit einer Runde Vorsprung vor dem Team, das sich im Verliererbaum für das Finale qualifiziert hat. Die Sieger des Finales im Qualifikationsturnier qualifizieren sich für die Matches am 26.01.2022.

Alle nicht erwähnten Einstellungen werden auf den Standardwert gesetzt.

b) 26.01.2022:

Hier werden die vier Gewinner der Qualifikationsturniere zugelassen. Für das Match am 28.01.2022 qualifizieren sich die beiden Teams, die in ihrem Match zuerst jeweils 4 von 7 möglichen Runden gewonnen haben.

Alle nicht erwähnten Einstellungen werden auf den Standardwert gesetzt.

c) 28.01.2022:

Hier werden die Gewinner des Matches am 26.01.2022 zugelassen. Gewinner dieses Matches ist das Team welches zuerst 7 aus möglichen 12 Runden gewonnen hat.

Alle nicht erwähnten Einstellungen werden auf den Standardwert gesetzt.

6. Fairplay / Verhaltensregeln

Um einen reibungslosen Ablauf der Turniere zu gewährleisten, ist ein Mindestmaß an Fairplay erforderlich. Jeder Spieler/jedes Team verpflichtet sich, mit seinen Gegnern so umzugehen, wie er/es auch von diesen behandelt werden möchte. Bei Missachtung dieses Fairplay-Gebotes behält sich die Turnierleitung weitere Sanktionen vor.

Beleidigungen, missachtende Gestik oder ähnliche unsportliche Verhaltensweisen werden nicht geduldet und führen zum Ausschluss des Teams aus dem Turnier.

Der In-Game Name (Epic ID) eines Spielers und des Teams sollte angemessen für ein junges Publikum sein. Die Turnierleitung behält sich vor die Spieler/Teams um einen Namenswechsel zu bitten. Sollte sich keine Einigung mit der Leitung finden, kann das Team nicht an der Turnierreihe teilnehmen.

7. Turniersoftware / Turnierhardware

Das Turnier wird über die Online-Turniersoftware „Toornament“ verwaltet. Hier können die Spieler/Teams live das aktuelle Bracket verfolgen und ihre nächsten Gegner bereits im Vorfeld erkennen.

Sämtliche Turnierhardware wie z.B. Software, Spielstation, Controller, Maus, Keyboard, Headset ist von den Spielern selbst zu stellen.

8. Gewinne

Die beiden Teams des Matches vom 28.01.2022 erhalten folgende Preise:

1. Platz: Sachpreise im Wert von bis max. 3.000,00 € oder einen MediaMarkt oder Saturn Gutschein jeweils nach Wahl des Teams.
2. Platz: Sachpreise im Wert von bis max. 1.500,00 € oder einen MediaMarkt oder Saturn Gutschein jeweils nach Wahl des Teams.

Eine Barauszahlung des Gewinns ist ausgeschlossen. Die Gewinne sind nicht übertragbar oder austauschbar.

Saturn haftet nicht für Sach- und Rechtsmängel der Sachpreise und ist mit Übergabe der Sachpreise von jeglicher Verpflichtung und Haftung gegenüber den Gewinnern befreit.

9. Rechtliche Hinweise

Saturn behält sich das Recht vor, Teilnehmer bei Vorliegen eines wichtigen Grundes, insbesondere bei Verletzung der Teilnahmebedingungen und / oder dem Verdacht auf Manipulationen vom Turnier auszuschließen.

Saturn behält sich ferner das Recht vor, das Turnier jederzeit ohne Vorankündigung zu unterbrechen oder vorzeitig zu beenden, sowie die Teilnahmebedingungen anzupassen. Saturn ist hierzu insbesondere dann berechtigt, wenn eine ordnungsgemäße Durchführung des Turniers aus technischen, rechtlichen oder wirtschaftlichen Gründen nicht mehr gewährleistet werden kann und/oder nicht sinnvoll erscheint.

Das Turnier unterliegt dem Recht der Bundesrepublik Deutschland. Der Rechtsweg ist hinsichtlich der Durchführung des Turniers, der Gewinnentscheidung und Gewährung des Gewinns ausgeschlossen.

10. Schlusswort

Der Turnierleitung obliegt die Entscheidungsmacht über nicht in den Regeln aufgeführte Situationen.