




# Clash of Clans World Championship 2022

## Regelbuch

# Inhaltsverzeichnis



	1
<b>Inhaltsverzeichnis</b>	2
<b>1. Einführung</b>	5
<b>2. Allgemeine Übersicht</b>	5
2.1. Begriffsdefinitionen	5
2.2. Übersetzung des Regelwerks	6
2.3. Spielversion	6
2.4. Erforderlicher Rathaus-Level	6
2.5. Regeländerungen	7
2.6. Vertraulichkeit	7
2.7. Teilnahmeberechtigung, -bedingungen und -einschränkungen	7
2.8. Teambedingungen und -einschränkungen	8
<b>3. Turnierübersicht</b>	9
3.1. Phasen & Format	9
3.2. Matchformat	14
3.2.1. Kriegseinstellungen	14
3.2.2. Zählung der Matchpunkte und Tiebreaks	15
3.2.3. Angriffsreihenfolge	15
3.2.4. Angriffsreihenfolge für die Übertragung	17
3.2.5. Clanmitglieder: Einschränkungen	17
3.2.6. Spielvorbereitungen	18



3.2.7.	Nichterscheinen	18
<b>3.3.</b>	<b>Matchablauf</b>	18
3.3.1.	World Championship Qualifier – Ablauf und Erwartungen:	18
<b>4.</b>	<b>Turnierplan</b>	19
4.1.	Phase 1: Rangliste/Ladder	19
4.2.	Phase 2: Doppelausscheidung	20
4.3.	Phase 3: Swiss-Format	20
4.4.	Phase 4: Doppelausscheidung	20
4.5.	World Championship Finals	20
<b>5.</b>	<b>Preise</b>	21
5.1.	Clash of Clans World Championship 2022	21
5.2.	Preisgeld	22
<b>6.</b>	<b>Kommunikation &amp; Support</b>	22
6.1.	Kommunikationsplattform	22
6.2.	Support	22
<b>7.</b>	<b>Spieler- &amp; Team-Branding, Sponsoren</b>	23
7.1.	Team-Branding	23
7.2.	Einschränkungen für Sponsoren	23
8.1.	Reisen und Kosten	24
<b>10.</b>	<b>Verhaltenskodex</b>	26
10.1.	Integrität des Wettbewerbs	26
10.3.1.	Geheime Absprache	26
10.3.2.	Betrug/Cheating	27
10.3.3.	Hacking	27
10.3.4.	Bug Exploitation	27
10.3.5.	Absichtliche Verbindungstrennung	27
10.3.6.	Vorgeben, ein anderer Spieler zu sein/einen anderen Spieler für sich spielen lassen	28
10.3.7.	Unprofessionelles Verhalten	28
<b>11.</b>	<b>Strafen</b>	30
11.1.	Warnung	30



11.2.	Aufgabe des Kriegs	30
11.3.	Verfall des Preisgelds	30
11.4.	Disqualifizierung	30
12.	<b>Nutzungsbedingungen</b>	30
13.	<b>Endgültigkeit von Entscheidungen</b>	31



# 1. Einführung

Diese offiziellen Regeln („**Regeln**“) für das Clash of Clans World Championship 2022- („**Turnier**“, oder „**Championship**“) gelten für alle Teilnehmer des Turniers im Jahr 2022 („**Spieler**“). Alle Spieler müssen zustimmen, sich an die in diesem Dokument festgelegten Bedingungen zu halten. Ein Regelverstoß kann zur sofortigen Disqualifizierung vom Turnier und dem Verlust des gesamten Preisgeldes führen, wenn dies von den Turnierveranstaltern („**TV**“ oder „**Verwaltung**“) so beschlossen wird.

Die folgenden Regeln und Bedingungen, die in diesem offiziellen Regelwerk der Clash of Clans World Championship 2022 („**Regeln**“) festgelegt werden, gelten für das Turnier, einschließlich der World Championship Qualifier („**WCQ**“) und World Championship Finals („**WF**“), und die Teilnehmer („**Spieler**“).

Durch eine Teilnahme an der Clash of Clans World Championship stimmen die Teilnehmer Folgendem zu.

Der Turnierveranstalter („**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:** Bezeichnet die gesamte Clash of Clans World Championship 2022, einschließlich aller vier (4) Phasen der World Championship Qualifier und World Championship Finals. Diese Regeln gelten nicht für die von der Community organisierten Goldenes-Ticket-Turniere.
- 2.1.2. **World Championship Qualifier:** Ein fünfwöchiger Online-Wettkampf, der aus vier (4) Phasen besteht. Die besten 4 Teams am Ende des World Championship Qualifiers verdienen ein Goldenes Ticket.
- 2.1.3. **Goldenes Ticket:** Ein Team, das sich durch die World Championship Qualifier oder ein offiziell unterstütztes, von der Clash of Clans-Community organisiertes Goldenes-Ticket-Turnier qualifiziert, erhält ein Goldenes Ticket. Teams, die ein Goldenes Ticket verdient haben, qualifizieren sich für die Clash of Clans World Championship Finals.
- 2.1.4. **World Championship Finals:** Ein Wettbewerb im Doppelausscheidungs-Modus, in dem 8 Teams mit einem Goldenen Ticket untereinander kämpfen, um den Champion der Clash of Clans World Championship 2022 festzustellen.

- 2.1.5. **Krieg:** Bezieht sich auf einen 5-gg.-5-Freundschaftskrieg zwischen zwei teilnehmenden Teams, der gespielt wird, bis ein Gewinner feststeht. Jeder der Spieler darf in einem Krieg jeweils nur einen Angriff ausführen.
- 2.1.6. **Vorbereitungsphase:** Die Zeit, die Teams nutzen können, um zu Beginn eines Testspiels Basis-Layouts zu arrangieren und Verstärkungstruppen anzufordern. Diese Zeitspanne ist während aller Phasen des Turniers auf 5 Minuten begrenzt.
- 2.1.7. **Kriegszeit:** Bezeichnet die Zeitspanne nach der Vorbereitungszeit, in der Teams die gegnerischen Basen angreifen. Diese Zeitspanne kann in jeder Phase des Turniers zwischen 30 und 45 Minuten dauern.
- 2.1.8. **Rangliste:** Teams treten in einer Rangliste gegeneinander an und gewinnen bzw. verlieren Punkte anhand ihrer Siege bzw. Niederlagen. Die 64 Teams, die am Ende die meisten Punkte in der Rangliste erspielt haben, schreiten in die nächste Phase der World Championship Qualifier fort.
- 2.1.9. **Doppelausscheidung:** Teams treten in einem Bracket-Format gegeneinander an. Es gibt zwei Brackets. Ein oberes (für Teams ohne Niederlage) und ein unteres (für Teams mit einer Niederlage). Nach 2 Niederlagen scheidet Teams aus.
- 2.1.10. **Swiss:** Teams werden basierend auf ihren Matchergebnissen gegeneinander gepaart. Zum Beispiel: Ein Team, das 1:0 nach Runde 1 steht, wird am Ende mit einem anderen Team mit demselben Ergebnis gepaart. Teams kommen nach 3 Siegen weiter und scheidet nach 3 Niederlagen aus.
- 2.1.11. **Turnier-Hub:** Eine Plattform in der App, auf der sich Spieler registrieren und am Wettbewerb teilnehmen können.

## 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 nur die englische Originalversion regelwirksam und im Falle einer Streitigkeit aufgrund von möglicherweise abweichenden Übersetzungen entscheidend.

## 2.3. Spielversion

- 2.3.1. Alle Spieler müssen Version 14.635.4 des Spiels installieren, um teilzunehmen. Die Spielversion 14.635.4 muss für Spieler in ihrer Region verfügbar sein. Updates müssen vor Turnierbeginn installiert werden.

## 2.4. Erforderlicher Rathaus-Level

- 2.4.1. Alle Spieler müssen in allen Turnierphasen ein Spielkonto verwenden, das den aktuell höchstmöglichen Rathaus-Level hat. Alle Spieler, deren Rathaus-Level darunter liegt, können nicht teilnehmen.



## 2.5. Regeländerungen

- 2.5.1. Die Verwaltung behält sich das Recht vor, die in diesem Regelbuch beschriebenen Regeln ohne vorherige Ankündigung zu ergänzen, zu entfernen oder anderweitig zu ändern.
- 2.5.2. Die Verwaltung behält sich das Recht vor, Urteile über Fälle zu treffen, die nicht explizit oder detailliert in diesem Regelwerk beschrieben wurden, und in außergewöhnlichen Fällen im Interesse der Fairness Urteile zu treffen, die den Regeln widersprechen.

## 2.6. Vertraulichkeit

- 2.6.1. Jeglicher Inhalt von Einsprüchen, Supporttickets, Diskussionen und/oder anderer Korrespondenz mit dem Verwaltungsteam wird als streng vertraulich angesehen. Die Veröffentlichung solchen Materials ist ohne vorherige schriftliche Erlaubnis der Verwaltung unzulässig. Die Veröffentlichung zuvor erwähnten Materials ohne vorheriges, schriftliches Einverständnis wird mit Strafen geahndet.
- 2.6.2. Bevor Spieler vertrauliche Informationen erhalten, müssen sie eine Verschwiegenheitsvereinbarung (auf Englisch: Non-Disclosure Agreement, kurz 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.

## 2.7. Teilnahmeberechtigung, -bedingungen und -einschränkungen

- 2.7.1. 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.
- 2.7.2. Der Stichtag für das Mindestalter ist der erste Tag des Wettbewerbs. Spieler, die erst nach diesem Tag 16 Jahre alt werden, können nicht am Turnier teilnehmen.
- 2.7.3. Berechtigte Spieler müssen nach der Qualifikation für Phase 2 der World Championship Qualifier ein Anmeldeformular ausfüllen. Das Anmeldeformular muss vollständig ausgefüllt werden, damit ein Spieler teilnahmeberechtigt sein kann. Das Formular wird am 20. August verfügbar und muss bis zum 26. August ausgefüllt werden. **Alle Spieler des Teams müssen das Formular ausgefüllt haben. Falls ein Spieler das Formular nicht ausgefüllt hat, kann sein Team nicht an Phase 2 der World Championship Qualifier teilnehmen.**
- 2.7.4. Spieler, die am Turnier teilnehmen, müssen ihre Identität nachweisen können. Falls die Identität nicht nachgewiesen wird, hat das eine Disqualifizierung vom Turnier zur Folge. Die Veranstalter behalten sich das Recht vor, Daten der Spieler jederzeit zu überprüfen, falls dies notwendig wird.



- 2.7.5. Zur Überprüfung muss der Verwaltung ein angemessener Identitätsnachweis mit Lichtbild vorgelegt werden. Der Lichtbildausweis muss den vollen Namen und Geburtsdatum des Spielers enthalten. Akzeptierte Identitätsnachweise:
  - 2.7.5.1. Von Behörden ausgestellter Ausweis
  - 2.7.5.2. Von Schulen ausgestellter Ausweis
  - 2.7.5.3. Geburtsurkunde und ein weiterer Ausweis mit Lichtbild
  - 2.7.5.4. Reisepass
- 2.7.6. Teilnehmende Spieler müssen der alleinige Inhaber des Clash of Clans-Spielkontos sein, das sie im Turnier verwenden. Spieler dürfen nur mit einem einzigen Spielkonto am Turnier teilnehmen.
- 2.7.7. Spieler müssen ihren Wohnsitz in einem Land haben, wo Clash of Clans im lokalen App Store heruntergeladen werden kann.
- 2.7.8. Spieler, die bereits ein Goldenes Ticket in 2022 erhalten haben, dürfen mit keinem ihrer Spielkonten an den World Championship Qualifiern teilnehmen.
  - 2.7.8.1. Falls ein Spieler ein Goldenes Ticket gewinnt, während die World Championship Qualifier laufen, muss der Spieler die Teilnahme an den World Championship Qualifiern abbrechen und den Turnierveranstalter kontaktieren.
- 2.7.9. Supercell, die Turnierbetreiber sowie Angestellte von Partnerunternehmen dürfen sich nicht für das Turnier anmelden oder daran teilnehmen.
- 2.7.10. Die nicht autorisierte Übertragung eines laufenden Turniermatches ist verboten. Turniermatches dürfen nur über den offiziellen Supercell-E-Sports-Kanal während des Events gestreamt werden, falls es keine anderweitige Erlaubnis gibt.

## 2.8. Teambedingungen und -einschränkungen

- 2.8.1. Teams, die an den World Championship Qualifiern teilnehmen, müssen eine Teamaufstellung mit 5 Spielern während der Anmeldephase aufweisen können. Wenn die Anmeldephase endet, sind keine Änderungen mehr an der Teamaufstellung erlaubt.
  - 2.8.1.1. **Für die Zusammenstellung des Teams muss ein Clanführer 5 Mitglieder in seinem Clan auswählen. Die ausgewählten Spieler müssen die Anforderungen in 2.7 erfordern und dürfen nicht Teil eines anderen Teams sein.**



- 2.8.2. Sämtliche andere Änderungen an Teamaufstellungen sind nicht erlaubt. Besondere Umstände sind ausgenommen. Wird ein solches Auswechseln eines Spielers gewünscht, muss das betroffene Team den leitenden Admin über Discord kontaktieren, der fallabhängig entscheidet. **Leitende Admins sind nicht verpflichtet, Anfragen zum Wechseln der Spielerliste zu akzeptieren.**

### 3. Turnierübersicht

#### 3.1. Phasen & Format

- 3.1.1. Das Turnier besteht aus zwei Teilen: World Championship Qualifier und World Championship Finals.

#### 3.1.2. World Championship Qualifier

- 3.1.2.1. Die World Championship Qualifier sind ein Wettbewerb, der innerhalb von 5 Wochen abgehalten wird und aus 4 Phasen besteht. Die besten Teams jeder Phase schreiten in die nächste Phase der World Championship Qualifier vor. Die letzten 4 Teams der World Championship Qualifier verdienen ein Goldenes Ticket und schreiten in die World Championship Finals vor.

Übersicht für die World Championship Qualifier			
Phase	Termine	Format	Weiterk. Teams
Phase 1	10.–20. August	Rangliste	Die besten 64 Teams
Phase 2	27. August	Doppelausscheidung	Die besten 16 Teams
Phase 3	3. September	Swiss-Format	Die besten 8 Teams
Phase 4	10. September	Doppelausscheidung	Die besten 4 Teams

#### 3.1.3. Phase 1: Rangliste/Ladder

- 3.1.3.1. Die Rangliste in Phase 1 ist ein 10-tägiger Wettbewerb, der über den In-App-Turnier-Hub verwaltet wird. Teams treten gegeneinander an und gewinnen oder verlieren Punkte basierend auf ihren Siegen bzw. Niederlagen.

- 3.1.3.2. Um in der Rangliste anzutreten, müssen alle 5 Spieler sich über den Turnier-Hub im Spiel angemeldet haben. Alle Spieler des Teams müssen Teil des Clans sein, der mit ihrem Team verbunden ist, um an den Ranglistenmatches teilzunehmen. Der Kapitän des Teams muss ein Anführer oder Vize-Anführer des jeweiligen Clans sein.
- 3.1.3.3. Alle Teams starten mit 1000 Ranglistenpunkten. Die Anzahl an Punkten, die nach jedem Match vergeben oder abgezogen werden, basiert auf dem Punktunterschied beider Teams. Das Punktesystem basiert auf dem ELO-Bewertungssystem. Teams werden auf der Rangliste platziert, nachdem ihr erstes Match abgeschlossen ist. Sie erhalten bzw. verlieren Punkte nach ihrem ersten Match.
  - 3.1.3.3.1. Beispiel: Falls ein Team auf der Rangliste auf Position 1 ist und gegen das letzte Team der Rangliste spielt, kriegt das höhere Team nur wenige Punkte für einen Sieg. Wenn das am niedrigsten platzierte Team das Match gewinnt, kriegt es dadurch eine große Menge an Punkten.
- 3.1.3.4. Am Ende der Ranglistenphase rücken die **64** höchstplatzierten Teams in Phase 2 des Wettbewerbs vor.
  - 3.1.3.4.1. Sobald die Ranglistenphase vorbei ist, erhalten die 90 höchstplatzierten Spieler ein Formular, das bis zum **26. August um 14:00 Uhr MESZ** ausgefüllt werden muss. Teams auf den Plätzen 65–90 sollten die Formulare außerdem auch ausfüllen, falls ein Team auf Platz 64 oder besser disqualifiziert wird. **Falls ein Spieler, der Teil des Teams ist, das Formular nicht bis zum 26. August um 14:00 Uhr MESZ ausgefüllt hat, wird sein Team vom Wettbewerb ausgeschlossen und das nächste qualifizierte Team rückt in Phase 2 des Wettbewerbs nach.**
- 3.1.3.5. Die finale Ranglistenplatzierung wird durch die Anzahl an Ranglistenpunkten, nachdem alle Ranglistenmatches abgeschlossen sind, ermittelt.
- 3.1.3.6. Bei einem Punktegleichstand werden für die finale Ranglistenplatzierung folgende Tiebreak-Regeln angewendet:
  - 3.1.3.6.1. Durchschnittlich erzielte Sterne pro Match (Matches, in denen der Gegner nicht erschienen ist, zählen nicht)

- 3.1.3.6.2. Durchschnittliche Zerstörung
      - 3.1.3.6.3. Schnellste durchschnittliche Angriffsdauer
      - 3.1.3.6.4. 1-gg.-1-Einzelausscheidung
    - 3.1.3.7. Teams können jederzeit während der Ranglistenphase nach einem Match suchen. Teams können höchstens 6 Matches in 24 Stunden spielen.
      - 3.1.3.7.1. Wenn ein Team z. B. am 10. August um 19:00 Uhr MESZ sein erstes Match spielt und sofort danach 5 weitere spielt, kann es bis zum 11. August um 19:00 Uhr MESZ kein weiteres Match finden.
    - 3.1.3.8. Teams können über die Funktion „Match suchen“ im Turnier-Hub ein Match finden. Sie werden dann gegen andere Teams gepaart, die sich ebenfalls in der Gegnersuche befinden. Teams werden gegeneinander auf einer „First-in-First-out“-Basis gepaart, damit sie schnell Gegner finden können.
      - 3.1.3.8.1. Um Siegabsprachen („Win Trading“) zu vermeiden, kann ein Team während der Ranglistenphase nicht mehr als einmal gegen dasselbe Team antreten.
    - 3.1.3.9. Siegabsprachen („Win Trading“) oder jegliche andere Versuche, die Rangliste zu manipulieren, sind strengstens verboten. Falls der Turnierveranstalter zu dem Schluss kommt, dass ein Team die Rangliste manipuliert hat, kann dieses Team mit Strafen belegt werden, die bis zur Disqualifizierung vom Turnier reichen.
  - 3.1.4. **Phase 2: Doppelausscheidung**
    - 3.1.4.1. Phase 2 der World Championship Qualifier besteht aus einer Doppelausscheidung mit 64 Teams, die im Turnier-Hub des Spiels abgehalten wird. Der Startplatz der Teams im Bracket basiert auf ihrer finalen Ranglistenplatzierung in Phase 1.
    - 3.1.4.2. Die qualifizierten Teams werden automatisch im Bracket platziert. Als qualifiziert gilt ein Team, das in Phase 1 unter den besten 64 der Rangliste war, das Spielerformular rechtzeitig ausgefüllt hat und den Fair-Play-Check bestanden hat.
    - 3.1.4.3. Das Bracket wird gespielt, bis 16 Teams übrig bleiben. Teams scheiden nach 2 Niederlagen aus. Die ersten 3 Runden des oberen Brackets und die ersten 4 Runden des unteren Brackets werden gespielt. **Sobald alle Runden abgeschlossen sind, rücken die**

**verbleibenden 16 Spieler in Phase 3 vor.** 8 Teams qualifizieren sich durch das obere Bracket. 8 weitere Teams qualifizieren sich durch das untere Bracket.

3.1.4.4. Teamkapitäne müssen am Beginn jeder Runde den Match-Check-in abschließen, indem sie auf „Einchecken“ im In-App-Turnier-Hub tippen. Der Match-Check-in ist am Beginn jeder Runde für 5 Minuten möglich. Falls der Teamkapitän nicht während des Zeitfensters zum Match-Check-in eincheckt, wird dieses Match als verloren für sein Team gewertet.

3.1.4.4.1. Falls ein technisches Problem auftritt, muss der Teamkapitän 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. Teamkapitäne müssen den Administratoren das Problem vor der genannten Frist melden, sonst riskieren sie, dass das Matchergebnis bestehen bleibt.

### 3.1.5. Phase 3: Swiss-Format

3.1.5.1. Die dritte Phase der World Championship Qualifier besteht aus einem Wettbewerb mit 16 Teams im Swiss-Format. Dieser wird über den Turnier-Hub im Spiel abgehalten. Für Runde 1 werden Teams aus dem oberen Doppelausscheidungs-Bracket zufällig gegen Teams aus dem unteren Doppelausscheidungs-Bracket von Phase 2 gepaart.

3.1.5.2. Die besten 16 Spieler des Doppelausscheidungs-Events in Phase 2 erhalten automatisch einen jeweiligen Startplatz im Event.

3.1.5.3. Um zur 4. Phase, dem Doppelausscheidungs-Event zu kommen, müssen Teams 3 Runden gewinnen, ohne 3 Niederlagen einzufahren. Während des Swiss-Wettbewerbs in Phase 3 spielen Teams höchstens 5 Runden. **Wenn alle 5 Runden abgeschlossen sind, qualifizieren sich alle 8 Teams mit 3 Siegen für Phase 4, das Doppelausscheidungs-Event.**

3.1.5.4. Ab Runde 2 werden Teams automatisch gegen Teams mit denselben Matchergebnissen gepaart. Wenn ein Team also 2:0 steht, kämpft es gegen ein anderes Team, das 2:0 steht.

3.1.5.5.

3.1.5.6. Teamkapitäne müssen nach denselben Regeln wie im Doppelausscheidungs-Event in Phase 2 während des Zeitfensters

zum Match-Check-in einchecken. Bitte schaue dir Regel 3.1.4.5 an, wenn du mehr wissen willst.

#### 3.1.6. Phase 4: Doppelausscheidung

- 3.1.6.1. Phase 4 der World Championship Qualifier besteht aus einer Doppelausscheidung mit 8 Teams, die im Turnier-Hub des Spiels abgehalten wird. Teams werden zufällig im Bracket platziert.
- 3.1.6.2. Die besten 8 Spieler des Swiss-Events in Phase 3 erhalten automatisch einen jeweiligen Startplatz im Event.
- 3.1.6.3. Das Bracket wird gespielt, bis 4 Teams übrig bleiben. Teams scheiden nach 2 Niederlagen aus. Die ersten 2 Runden des oberen Brackets und die ersten 2 Runden des unteren Brackets werden gespielt. **Wenn alle Runden abgeschlossen sind, werden die 4 verbleibenden Teams ein Goldenes Ticket erhalten und in die World Championship Finals fortschreiten!** 2 Teams qualifizieren sich durch das obere Bracket. 2 weitere Teams qualifizieren sich durch das untere Bracket.
- 3.1.6.4. Teamkapitäne müssen nach denselben Regeln wie im Doppelausscheidungs-Event in Phase 2 während des Zeitfensters zum Match-Check-in einchecken. Bitte schaue dir Regel 3.1.4.5 an, wenn du mehr wissen willst.

#### 3.1.7. World Championship Finals

- 3.1.7.1. Die World Championship Finals bestehen aus insgesamt 8 Teams. 4 Teams, die es über die World Championship Qualifier geschafft haben, und 4 Teams, die ein Goldenes Ticket in offiziell abgehaltenen Turnieren verdient haben.
- 3.1.7.2. Die 8 qualifizierten Teams treten in einem dreitägigen Doppelausscheidungswettbewerb gegeneinander an. Teams scheiden nach 2 Niederlagen aus.
- 3.1.7.3. Der Wettbewerb findet vom 23. bis 25. September jeweils um 09:00 Uhr MESZ in Helsinki, Finnland statt.
- 3.1.7.4. Die Bracket-Startplätze für die World Championship Finals werden zufällig vergeben. Um die Wettbewerbsintegrität sicherzustellen, können alle Teams bei der Zufallsauswahl zusehen.
- 3.1.7.5. Sämtliche Matches werden im Freundschaftskrieg-Modus gespielt, abseits des Turnier-Hubs. Jedem Team wird ein Clan auf Level 10 zur Verfügung gestellt, der nur für Turnierkämpfe ausgelegt ist.
- 3.1.7.6. Das zufällig ausgewählte Team attackiert als Zweites.



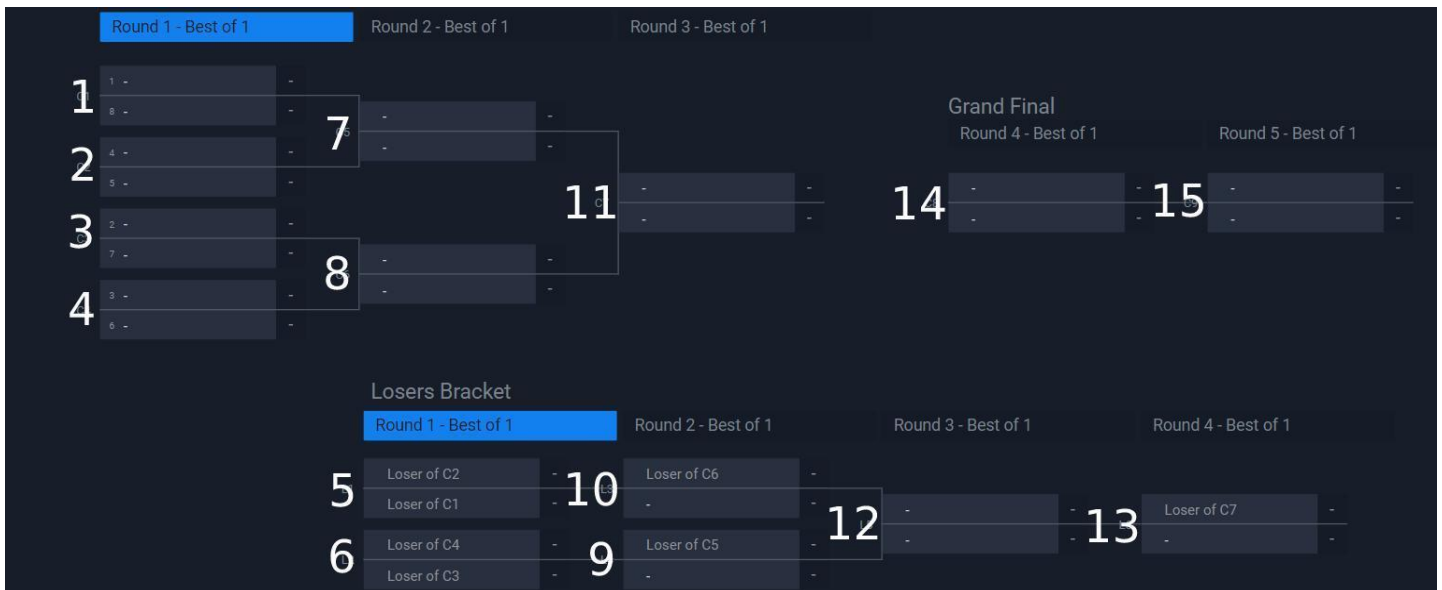
### 3.1.7.7. World-Championship-Finals-Bracket:

## 3.2. Matchformat

### 3.2.1. Kriegseinstellungen

#### Phase 1: Rangliste/Ladder

- Vorbereitungsphase: 5 Minuten
- Kampfphase: 30 Minuten
- Anzahl Angriffe: 1
- Innerhalb dieser 30 Minuten können die Angriffe zu beliebiger Zeit geschehen.



#### Phase 2: Doppelausscheidung, Phase 3: Swiss-Format & Phase 4: Doppelausscheidung:

- Vorbereitungsphase: 5 Minuten
- Kampfphase: 45 Minuten
- Hier müssen die Angriffe der Angriffsreihenfolge entsprechen (siehe 3.2.3).
  - Einige Matches werden offiziell gestreamt. Bei Matches, die offiziell gestreamt werden, müssen Teams die von der Übertragung vorgegebene Angriffsreihenfolge einhalten (siehe 3.2.4).





- Verwalter des Turniers werden beide Teams darüber unterrichten, dass die Angriffsreihenfolge eingehalten werden muss.
- Clans dürfen nur aus den fünf (5) teilnehmenden Spielern bestehen. Hinzu kommen nur die Spielkonten der Admins und der offiziellen Spielbeobachter.

### World Championship Finals:

- Vorbereitungsphase: 5 Minuten
- Kampfphase: 45 Minuten
- Hier müssen die Angriffe der Angriffsreihenfolge entsprechen (siehe 3.2.4).
- Clans dürfen nur aus den fünf (5) teilnehmenden Spielern bestehen. Hinzu kommen nur die Spielkonten der Admins und der offiziellen Spielbeobachter.

### 3.2.2. Zählung der Matchpunkte und Tiebreaks

Am Ende jedes Matches wird das siegreiche Team anhand folgender (in absteigender Priorität aufgeführter) Kriterien ermittelt:

1. Gesamtzahl Sterne
2. Höchster Zerstörungsprozentsatz
3. Schnellste durchschnittliche Angriffsdauer

**Tiebreak-Runde:** Falls es nach Anwendung der obigen Kriterien ein Unentschieden gibt, treten die betroffenen Teams in einem Best-of-1-Freundschaftsspiel an. Jedes Team wählt ein Teammitglied aus, das mit je 1 Angriff antritt. Die obigen Kriterien werden dann auch auf dieses Freundschaftsspiel angewendet. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis ein Sieger ermittelt werden kann.

- Falls es zu einem Unentschieden kommt, sollten beide Teams ein Best-of-1-Freundschaftsspiel starten. Sobald das Best-of-1-Freundschaftsspiel abgeschlossen ist, müssen Teams ein Ticket abschicken, in dem das Ergebnis ersichtlich ist. Die Administratoren werden daraufhin das Ergebnis bestätigen und das Ergebnis des Matches bekanntgeben.

### 3.2.3. Angriffsreihenfolge

Die Angriffsreihenfolge legt fest, wann jeder Spieler seine Angriffe startet.

**Verbleibende Kriegszeit** bezeichnet die auf dem Timer im Spiel angezeigte Zeit, die ab Beginn der Kriegsphase abnimmt.

Das **linke Team** bezeichnet das Team, das während des Matches im Turnier-Hub links angezeigt wird. Das linke Team hat zu Beginn den besseren Startplatz.



Das **rechte Team** bezeichnet das Team, das während des Matches im Turnier-Hub rechts angezeigt wird.

Falls ein Krieg außerhalb des Turnier-Hubs stattfindet, legen die Turnierveranstalter eine Seite für jedes Team fest.

Die Teams müssen keine Angriffsreihenfolge bekanntgeben.

<b>Zeitplan der Angriffsreihenfolge</b>		
<b>Angriff Nr.</b>	<b>Verbleibende Kriegezeit</b>	<b>Team – Angreifer</b>
1	37 Minuten und 0 Sekunden	Rechtes Team – Spieler 1
2	33 Minuten und 0 Sekunden	Linkes Team – Spieler 1
3	29 Minuten und 0 Sekunden	Rechtes Team – Spieler 2
4	25 Minuten und 0 Sekunden	Linkes Team – Spieler 2
5	21 Minuten und 0 Sekunden	Rechtes Team – Spieler 3
6	17 Minuten und 0 Sekunden	Linkes Team – Spieler 3
7	13 Minuten und 0 Sekunden	Rechtes Team – Spieler 4
8	9 Minuten und 0 Sekunden	Linkes Team – Spieler 4
9	5 Minuten und 0 Sekunden	Rechtes Team – Spieler 5
10	1 Minute und 0 Sekunden	Linkes Team – Spieler 5

Spieler müssen ihren Angriff innerhalb von 15 Sekunden zur angegebenen verbleibenden Zeit ausführen, unabhängig davon, wie es um den Angriff des Gegners steht. Spieler können Screenshots machen und es melden, wenn andere von diesem Zeitplan abweichen. Abhängig von der Häufigkeit und der Schwere der Verstöße entscheidet der Turnierveranstalter, ob eine Verwarnung oder die Disqualifizierung des Teams angebracht ist.



Beispiel: Der 5. Spieler des rechten Teams muss seinen Angriff mit mindestens 5 Minuten Restzeit beginnen. Das bedeutet, er kann seinen Angriff frühestens mit 5 Minuten und 15 Sekunden und spätestens mit 4 Minuten und 45 Sekunden verbleibender Zeit beginnen.

#### 3.2.4. Angriffsreihenfolge für die Übertragung

3.2.4.1. Während Phase 2: Doppelausscheidung, Phase 3: Swiss-Format, Phase 4; Doppelausscheidung und in den World Championship Finals wird die Angriffsreihenfolge leicht für die übertragenen Matches angepasst.

3.2.4.2. Teams müssen dem Turnierveranstalter ihre geplante Angriffsreihenfolge vorher bekanntgeben. Die Reihenfolge muss dem Turnierveranstalter übermittelt werden, bevor die verbleibende Kriegezeit auf 40 Minuten und 0 Sekunden fällt. Teams, die ihre Angriffsreihenfolge nicht rechtzeitig mitteilen oder davon abweichen, werden bestraft.

3.2.4.3. Statt des Zeitplans für die Angriffsreihenfolge bekommen Spieler im Clan Chat Anweisungen von den Turnierveranstaltern.

#### 3.2.5. Clanmitglieder: Einschränkungen

3.2.5.1. Während Phase 2: Doppelausscheidung, Phase 3: Swiss-Format: & Phase 4 Doppelausscheidung, sowie in den World Championship Finals dürfen Clans nur aus den 5 offiziell angemeldeten Teammitgliedern bestehen. **Teilnehmende Clans dürfen nur aus den 5 offiziell registrierten Teammitgliedern bestehen, bevor das erste Match des Tages beginnt. Während der World Championship Qualifier müssen Spieler Mitglied im Clan sein, den sie mit ihrem Team vertreten.**

3.2.5.2. Admins können jederzeit während des Turniers Zugang zu Clans erbitten, um bei Problemen zu helfen und den Matchablauf glatt zu gestalten. Außerdem müssen die Spielkonten offizieller Beobachter in den Clan eingeladen werden, um die Live-Berichterstattung zu jedem Krieg möglich zu machen.

3.2.5.3. Wenn ein Team (Admins und Spielbeobachter ausgenommen) mehr als die fünf (5) offiziell angemeldeten Teammitglieder im Clan hat, wird das Team disqualifiziert.

3.2.5.4. Wenn Teams nicht während der World Championship Qualifier und World Championship Finals spielen, müssen Spieler den Clan verlassen.

- 3.2.5.4.1. Während Phase 1: Rangliste. Alle Spieler müssen dem Clan beitreten, bevor die Gegnersuche gestartet wird.
- 3.2.5.4.2. Während Phase 2–4: Alle Spieler müssen eine Stunde vor dem Beginn des Match-Check-ins Teil des Clans sein.
- 3.2.5.4.3. Während der World Championship Finals müssen Spieler eine Beitrittsanfrage zwei Stunden vor dem ersten Match des Tages tätigen.

### 3.2.6. Spielvorbereitungen

Die Teilnahme am Turnier setzt eine funktionstüchtige Hardware und eine stabile Internetverbindung voraus. Es wird von den Spielern erwartet, dass sie vor Turnierbeginn sicherstellen, dass ihre Hardware und die genutzte Internetverbindung ausreichend ist. Probleme mit Hardware oder der Verbindung während eines Matches können zu einer Disqualifizierung führen.

### 3.2.7. Nichterscheinen

In Phase 1 hat jedes Team bis zu 5 Minuten nach der offiziellen Matchstartzeit, um zu starten. Die Nachricht wird über den Turnier-Hub im Spiel geschickt. Es kann zu einer Disqualifizierung führen, wenn Teams nach dieser 5-minütigen Toleranz erscheinen.

Während der World Championship Finals werden Admins sich um die zeitnahe Übertragung kümmern, und dabei etwas genauer sein. Dies wird Spielern über den offiziellen Discord-Server mitgeteilt.

## 3.3. Matchablauf

### 3.3.1. World Championship Qualifier – Ablauf und Erwartungen:

#### 3.3.1.1. Registrierung:

Teilnehmer müssen auf Rathaus-Level 14 sein. Spieler müssen ins Team vom Clananführer angenommen werden und sie müssen sich über den Turnier-Hub im Spiel registriert haben. Sollte die Registrierung nicht abgeschlossen werden, werden der Spieler und das Team von der Teilnahme ausgeschlossen.

#### 3.3.1.2. Teilnahme:

Qualifizierte Teams müssen die Registrierung abgeschlossen haben. Die Teamaufstellung muss von dem Teamkapitän festgelegt worden sein. Teams müssen außerdem der Check-In-Prozedur folgen, die in den Abschnitten 3.1.4.4 & 3.1.4.5 des Regelwerks genauer erklärt wird.

Während Phase 2, 3 und 5 müssen Clans außerdem ihre Beitrittsvoraussetzungen so ändern, dass offizielle Zuschauer Zutritt zu dem Clan haben. Die benötigten Claneinstellungen lauten wie folgt:

- Rathaus-Level 1
- 0 Trophäen
- 0 Bauarbeiterbasis-Trophäen

3.3.1.3. Probleme und Konflikte:

Falls es ein Problem während eines Matches gibt, muss das Team dies der Turnierverwaltung weitergeben, während das Match läuft oder nachdem es beendet ist, aber in jedem Fall bevor die Deadline für die Meldung von Problemen abgelaufen ist, die zum Beginn jeder Runde verkündet wird. Falls Probleme nicht vor dem Beginn der nächsten Runde an Matches besprochen wurden, führt dies zu einer ungültigen Problemmeldung und es werden keine Änderungen am Match vorgenommen.

3.3.1.4. Aktiver Krieg:

Teams dürfen kein Teil eines aktiven Clankriegs oder Testspiels sein, das gleichzeitig mit der Startzeit eines Matches im Turnier stattfindet. Falls ein Team nicht durch die Teilnahme an einem aktiven Clankrieg oder einem Testspiel teilnehmen kann, wird dies als Niederlage im Turniermatch gezählt. Spieler können nicht gleichzeitig an zwei Kriegen teilnehmen.

3.3.1.5. Featured Matches:

Während Phase 2, 3 und 4 der World Championship Qualifier werden einige Spiele als „Featured Matches“ deklariert. Wenn ein Spiel als „Featured Match“ deklariert wird, dürfen Spieler es nicht starten bevor ein Admin ihnen grünes Licht gibt. Falls ein Match ein „Featured Match“ ist, wird es im offiziellen Discord-Server angesagt. Beide Teams werden über Discord kontaktiert. Falls das Spiel ein „Featured Match“ ist, müssen beide Teams mit dem Administrator kommunizieren, um die Übertragung zu gewährleisten. Das Match wird unter den in Abschnitt 3.2.4 beschriebenen Übertragungsregeln abgehalten.

## 4. 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.

#### 4.1. Phase 1: Rangliste/Ladder

Die Ranglistenphase dauert 10 Tage. Spieler können jederzeit während dieser 10-tägigen Phase Ranglistenmatches spielen.

Die Anmeldephase wird 7 Tage vor dem Beginn der Ranglistenphase geöffnet. Neue Teams können sich während der Anmeldephase vor dem Event oder während der Ranglistenphase anmelden.

Event	Termine (UTC)	Startzeiten (UTC)
Registrierungsbeginn	3. August	14:00 Uhr
Registrierungsschluss	10. August	14:00 Uhr
Beginn der Ranglistenphase	10. August	16:00 Uhr
Ende der Ranglistenphase	20. August	16:00 Uhr
Die besten 90 Teams erhalten Spielerformulare	20. August	16:00 Uhr
Ende der Abgabefrist für Spielerformulare	26. August	12:00 Uhr

#### 4.2. Phase 2: Doppelausscheidung

Event	Termine (UTC)	Startzeiten (UTC)
Beginn des Match-Check-ins für Runde 1	27. August	14:00 Uhr

#### 4.3. Phase 3: Swiss-Format

Event	Termine (UTC)	Startzeiten (UTC)
Beginn des Match-Check-ins für Runde 1	3. September	14:00 Uhr





#### 4.4. Phase 4: Doppelausscheidung

Event	Termine (UTC)	Startzeiten (UTC)
Beginn des Match-Check-ins für Runde 1	10. September	14:00 Uhr

#### 4.5. World Championship Finals

Spieler erhalten vor Beginn des Events einen detaillierten Zeitplan. Spieler müssen 2 Stunden vor Beginn des ersten Matches am Veranstaltungsort sein.

Event	Termine (UTC)	Startzeiten (UTC)
World Championship Finals	23.–25. September	07:00 Uhr

## 5. Preise

### 5.1. Clash of Clans World Championship 2022

Teams, die an der Clash of Clans World Championship 2022 teilnehmen, erhalten Preisgeld abhängig von ihrer Platzierung.

Phase	Rang	Preisgeld
World Championship Finals	1	300.000 US-Dollar
	2	150.000 US-Dollar
	3	100.000 US-Dollar
	4	80.000 US-Dollar
	5–6	60.000 US-Dollar
	7–8	40.000

		US-Dollar
Phase 4: Doppelausscheidung	9–10	30.000 US-Dollar
	11–12	20.000 US-Dollar
Phase 3: Swiss-Format	13–15	12.500 US-Dollar
	16–18	7500 US-Dollar
	19–20	5000 US-Dollar

## 5.2. Preisgeld

- 5.2.1. Wenn ein Team sich für Preise qualifiziert hat, werden Teamkapitäne für deren Verarbeitung kontaktiert. Teams müssen innerhalb von 7 Tagen nach Abschluss des Wettbewerbs ihre Zahlungsinformationen übermittelt haben.
- 5.2.2. Falls die Zahlungsinformationen fehlerhaft oder unvollständig sind, wird die Auszahlung aufgeschoben, bis die Informationen korrigiert oder vervollständigt wurden.
- 5.2.3. 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.
- 5.2.4. 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.
- 5.2.5. Alle Preisgelder sind in US-Dollar angegeben und unterliegen Wechselkursen von Währungen.

## 6. Kommunikation & Support

### 6.1. Kommunikationsplattform

- 6.1.1. Discord ist die primäre Plattform, um das Turnierverwaltungsteam zu kontaktieren und unmittelbar Antworten bezüglich dringender Anfragen zum Turnier zu erhalten.
- 6.1.2. Der Discord-Server für das Turnier steht nur angemeldeten und berechtigten Teilnehmern offen. Spieler treten dem Discord-Server als Teil der Registrierung bei.

### 6.2. Support

- 6.2.1. Der Discord-Server für das Turnier bietet Teilnehmern zusätzliche Turnierressourcen. Hier stehen Admins und Moderatoren zur Verfügung, welche die Fragen der Spieler beantworten und bei für das Turnier relevanten Problemen helfen.
- 6.2.2. Bezüglich Problemen und Fragen, für die keine sofortige Unterstützung nötig ist, können Spieler eine E-Mail an [clashofclans\\_admin@ee.gg](mailto:clashofclans_admin@ee.gg) senden.

## 7. Spieler- & Team-Branding, Sponsoren

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.

### 7.1. Team-Branding

Von den Teams wird erwartet, dass sie während des Wettbewerbs durchgängig dieselben Spitznamen und denselben Teamnamen verwenden.

- 7.1.1. Teams können sich 1-mal pro Turnier rebranden. Die Turnierverwaltung muss bezüglich des Rebranding bis zum 11. September 2022 informiert werden.
- 7.1.2. Falls ein Team, das vorher keinen Sponsor hatte, von einer Organisation gesponsert wird, zählt das als Rebranding.
- 7.1.3. Falls ein Team seinen Sponsor verliert, muss es danach zu seinem ursprünglichen Namen zurückkehren. Dies zählt nicht als Rebranding.

### 7.2. 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:



- 7.2.1. Alkohol
- 7.2.2. Nicht rezeptfreie Medikamente
- 7.2.3. Glücksspiel-Webseiten
- 7.2.4. Kryptowährung, Kryptomärkte oder sonstige mit Kryptowährung in Verbindung stehende Produkte und Dienstleistungen
- 7.2.5. Tabakprodukte
- 7.2.6. Schusswaffen
- 7.2.7. Pornografie
- 7.2.8. Konkurrenzprodukte
- 7.2.9. Andere Spieleentwickler, Spiele-Publisher und/oder Spiele-Plattformen

## **8. Event-Regeln und Erwartungen für die World Championship Finals**

### **8.1. Reisen und Kosten**

- 8.1.1. Spieler müssen sich auf eigene Kosten um alle Pässe, Visa und andere Dokumente kümmern, die für die Reise nach Helsinki, Finnland benötigt werden. Wenn die für die Einreise nach Finnland benötigten Dokumente nicht bereitgestellt werden, zieht das eine Disqualifizierung vom Turnier nach sich. Falls einem Spieler die Einreise nach Finnland verweigert wird, muss sein Team sofort die Turnierverwaltung kontaktieren.
- 8.1.2. Der Turnierveranstalter erstattet die Reisekosten und bietet Essen und Unterkunft für alle Spieler, die sich für die World Championship Finals qualifizieren.
- 8.1.3. Spieler, die 18 Jahre oder jünger sind, müssen von einem Erwachsenen wie z. B. einem Elternteil oder Vormund begleitet werden. Falls ein Spieler von einem Erwachsenen begleitet wird, erstattet der Turnierveranstalter auch für diese Person die Reisekosten und bietet eine Unterkunft.
- 8.1.4. Spieler sind für jegliche andere Ausgaben im Rahmen ihrer Teilnahme an den World Championship Finals selbst verantwortlich.

### **8.2. Spieler-Briefing und Aktivitäten vor dem Event**

- 8.2.1. Vor dem Beginn der World Championship Finals erhalten Spieler ein Dokument, das wichtige Informationen bezüglich der World Championship Finals beinhaltet.



Dieses Dokument wird als Erweiterung des Regelbuchs für die Clash of Clans World Championship 2022 angesehen.

- 8.2.2. In den Tagen vor dem Event müssen Spieler an geplanten Event-Proben und Mediensitzungen teilnehmen. Spieler müssen aktiv an diesen Sitzungen teilnehmen und allen Anfragen und Anweisungen der Turnierverwaltung Folge leisten.

### **8.3. Equipment**

- 8.3.1. Der Turnierveranstalter stellt Mobilgeräte, Kopfhörer und jegliches andere Equipment, das für die Verwendung während des Turniers benötigt wird. Spieler müssen das von dem Turnierveranstalter bereitgestellte Equipment verwenden, sofern nichts Anderes von der Turnierverwaltung gebilligt wurde.
- 8.3.2. Spieler sind dafür verantwortlich, zu überprüfen und zu bestätigen, dass ihr von dem Turnierveranstalter bereitgestelltes Equipment ordnungsgemäß funktioniert. Vor Beginn jedes Matches haben Spieler Gelegenheit, die Turnierverwaltung über jegliche Probleme mit dem Equipment zu informieren. Falls ein Spieler die Turnierverwaltung nicht über ein Problem mit dem Equipment informiert, von dem man erwarten kann, dass es vor Matchbeginn hätte auffallen müssen, und ein solches Problem dann während eines Matches auftritt, kann die Turnierverwaltung eine Annullierung oder Änderung der Matchergebnisse trotz der Fehlfunktion verweigern.
- 8.3.3. Falls während eines Matches eine Fehlfunktion auftritt, müssen Spieler ihr Match zunächst weiterspielen und dann das Problem bei der ersten Gelegenheit an die Turnierverwaltung melden. Jeder Versuch, das Spiel zu stoppen (wie z. B. das Verlassen des Spielbereichs oder Niederlegen des Mobilgerätes) ist untersagt.
- 8.3.4. Spieler dürfen das vom Turnierveranstalter bereitgestellte Equipment in keiner Weise manipulieren. Spieler dürfen das Equipment nicht für persönliche Verwendungszwecke beanspruchen, wie z. B. das Browsen im Internet oder soziale Medien.

### **8.4. Kleidung**

- 8.4.1. Spieler müssen Schuhe, die die Zehen verdecken, und lange Hosen tragen. Während des Turniers muss jegliche Kleidung von der Turnierverwaltung genehmigt werden.
- 8.4.2. Spieler dürfen keine Sponsoren, Werbung oder Marken zeigen, die in eine der nicht genehmigten Sponsorenkategorien fallen (siehe Abschnitt 7.2).

### **8.5. Verhalten**

- 8.5.1. Spieler müssen sich an professionelle Standards halten und sich selbst, ihr Team oder Organisation und den Turnierveranstalter jederzeit in einem positiven Licht

repräsentieren. Das gilt sowohl während als auch außerhalb von Übertragungen sowie im Spiel.

8.5.2. 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 Turnierverwaltung kontaktiert werden, um eine Genehmigung einzuholen. Politische Botschaften können z. B. in folgender Form auftreten:

8.5.2.1. Verbale Kommunikation

8.5.2.2. Das Halten oder Tragen politischer Gegenstände

8.5.3. Sofern nicht anders von der Turnierverwaltung genehmigt, dürfen Spieler kein Essen mit in den Turnierbereich bringen, einschließlich des Bereichs auf der Bühne und der Übungsbereiche.

8.5.4. Spieler dürfen Getränke ohne Etikett mit auf die Bühne bringen. Diese Getränke müssen unter dem Tisch und außerhalb des Sichtfelds der Übertragung behalten werden.

8.5.5. Rauchen oder das Dampfen von E-Zigaretten innerhalb des Veranstaltungsgebäudes ist strengstens verboten.

8.5.6. Spieler dürfen keine Aufnahmen hinter den Kulissen oder auf der Bühne machen, sofern dies nicht von der Turnierverwaltung erlaubt wurde.

## 9. Content-, Medien- und Turnierpflichten

Sämtliche Spieler, die sich für die World Championship Finals qualifiziert haben, müssen an den Medienaktivitäten und Turniervorbereitungsaktivitäten teilnehmen, falls sie darum gebeten werden. Dazu gehören unter anderem:

- Interviews vor dem Match
- Interviews nach dem Match
- Pressekonferenzen
- Fotoshootings
- Videoaufzeichnungen hinter den Kulissen
- Sonstige Videoaufnahmen
- Technische Proben
- Generalprobe

## 10. Verhaltenskodex

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



### 10.1. **Integrität des Wettbewerbs**

Von Teams 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.

### 10.2. **Untersuchung von Spielerverhalten**

Stellt das Turnierverwaltungsteam fest, dass ein Team oder Teammitglied gegen die Nutzungsbedingungen von Clash of Clans oder andere Regeln von Clash of Clans und/oder Supercell verstoßen hat, können nach eigenem Ermessen der Verwaltung Strafen verhängt werden. Wendet sich das Verwaltungsteam 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.

### 10.3. **Unfares Spiel**

Die folgenden Verhaltensweisen werden als unfaires Spiel gewertet und führen zu Strafen bis hin zur Disqualifizierung. Die endgültige Entscheidung darüber obliegt allein dem Turnierverwaltungsteam nach eigenem Ermessen.

#### 10.3.1. Geheime Absprache

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

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

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

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

#### 10.3.2. Betrug/Cheating

##### 10.3.2.1. DDoS-Attacken

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

#### 10.3.2.2. 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, skriptgesteuerte Angriffe. Weitere Informationen findest du unter den Artikeln Sicheres und faires Spiel und Nutzungsbedingungen von Supercell.

#### 10.3.3. Hacking

Unter Hacking versteht man jede Art von Modifikation des Clash of Clans-Clients durch einen Spieler, Team oder einer anderen Person, die im Auftrag eines Spielers oder Teams handelt.

#### 10.3.4. 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.

#### 10.3.5. Absichtliche Verbindungstrennung

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

#### 10.3.6. 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.

#### 10.3.7. Unprofessionelles Verhalten

##### 10.3.7.1. 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.**

##### 10.3.7.2. 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.

#### 10.3.7.3. 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.

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

10.3.8. Teammitgliedern ist es nicht gestattet, Aussagen oder Handlungen zu treffen, zu genehmigen oder zu befürworten, die sich nach eigenem Ermessen der Turnierverwaltung schädlich oder nachteilig auf die Clash of Clans World Championship, Supercell, Clash of Clans oder verbundene Unternehmen auswirken.

#### 10.3.9. **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.

#### 10.3.10. **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.

#### 10.3.11. **Vertraulichkeit**

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

#### 10.3.12. **Bestechung**



Keinem Spieler ist es gestattet, Spielern, Coaches, Managern, dem Verwaltungsteam oder Personen, die bei einem anderen Turnierteam arbeiten oder damit in Verbindung stehen, Geschenke oder Belohnungen für versprochene oder erbrachte Leistungen anzubieten. Dies beinhaltet auch Leistungen, die durch einen Sieg über ein gegnerisches Team oder den Versuch, ein gegnerisches Team zu besiegen, erbracht werden.

**10.3.13. 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 Eigentümer eines Teams einem Spieler zahlt.

**10.3.14. Nichteinhaltung**

Keinem Spieler ist es gestattet, angemessene Anweisungen oder Entscheidungen der Administratoren zu missachten oder dagegen zu verstoßen.

**10.3.15. 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.

**10.3.16. 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 Turnierverwaltungsteam entsprechen, führt dies zu einer Bestrafung des Teams. Strafen können verhängt werden, wenn die angeforderten Gegenstände nicht rechtzeitig oder unvollständig erhalten wurden.

**10.3.17. 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.

## 11. Strafen

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

- 11.1. Warnung
- 11.2. Aufgabe des Kriegs
- 11.3. Verfall des Preisgelds
- 11.4. Disqualifizierung
- 11.5. Vorübergehende oder permanente Sperre für wettkampforientiertes Spielen

Wiederholte Verstöße werden mit verschärften Strafen bis hin zum Ausschluss von der zukünftigen Teilnahme an Clash of Clans-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 das Verwaltungsteam geahndet zu werden.

## 12. Nutzungsbedingungen

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

## 13. 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 Turnierveranstalter. Gegen die Entscheidungen von Supercell und dem Turnierveranstalter 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 Turnierveranstalter jederzeit verändert, modifiziert oder ergänzt werden, um unter anderem die Fairness und Sicherheit des Turniers zu gewährleisten.

