

Teilnahmebedingungen



Geltend für alle „STREAMERCUP“ Veranstaltungen

1. Veranstalter

Der Wettbewerb wird vom Team STREAMERCUP veranstaltet.

2. Teilnahmeberechtigung

Durch die Teilnahme an unserem Turnier erklärst du, dass du mindestens 13 Jahre alt bist, dass deine Eltern, dein Elternteil oder dein gesetzlicher Vormund diesen Teilnahmebedingungen zustimmt/zustimmen, wenn dein Alter zwischen 13 Jahren und dem Alter der gesetzlichen Volljährigkeit in dem Land deines Wohnsitzes liegt und dass du nicht zuvor von der Teilnahme durch den Streamercup ausgeschlossen wurdest.

Zusätzlich gelten die Altersfreigaben der einzelnen Spiele.

Teilnehmer der Game-Show „Einfach Besser“ müssen mindestens 16 Jahre alt sein.

3. Wie erfolgt die Teilnahme

Die Anmeldung findet grundsätzlich über www.streamercup.de statt. Grundsätzlich bedeutet, dass es im Ausnahmefall auch andere Teilnahmemöglichkeiten geben kann.

4. Anerkennung der Teilnahmebedingungen

Mit der Teilnahme am Wettbewerb erklären sich die Teilnehmer ausdrücklich mit den Teilnahmebedingungen einverstanden. Insbesondere erklären sich die Teilnehmer einverstanden, dass ihr Twitch-Benutzername auf der eigenen Webseite bzw. den Social Media Aufritten des Streamercups veröffentlicht werden dürfen. Zusätzlich können unter Umständen Tonaufnahmen der eigenen Person auf genannte Kanäle, insbesondere im Twitch-Livestream ausgestrahlt werden. Dies ist beispielsweise in Form von Interviews über Discord mit den Shoutcastern während des Turniers durchaus möglich.

5. Ausschluss von Teilnehmern

Teammitglieder behalten sich das Recht vor, Teilnehmer, die falsche Angaben machen, sich unerlaubter Hilfsmittel während des Wettbewerbs bedienen, bei denen der Verdacht auf

Manipulation besteht, bei Nichtantreten ohne Meldung binnen 24 Stunden vor Turnierbeginn oder die in sonstiger Weise gegen die Teilnahmebedingungen verstoßen, ohne Angabe von Gründen von der Teilnahme auszuschließen. Teilnehmer, die während des aktiven Turnierzeitraums das Turnier vorsätzlich verlassen oder den Verlauf durch Verspätungen maßgeblich verhindern, können vom Event ausgeschlossen werden. Dabei ist ein Ausschluss Netzwerkweit im Einzelfall durchaus möglich.

6. Communitykodex

Wir sind stets bemüht mit dem STREAMERCUP die Communities untereinander zu vernetzen und für ein einmaliges Erlebnis zu sorgen. Aus diesem Grund steht Spaß bei uns an erster Stelle. Auf Grundlage des anykey GLHF-Pledge haben wir folgende Verhaltensrichtlinien aufgestellt:

- 6.1.** Sei ein fairer Sportsmann, egal ob du gewinnst oder verlierst.
- 6.2.** Sei dir immer bewusst das die Menschen, die du online triffst, reale Menschen sind und deine Worte einen Einfluss haben können.
- 6.3.** Zeige immer ein vorbildliches Verhalten.
- 6.4.** Erhebe deine Stimme gegen Rassismus, Hassreden, Mobbing und Misshandlung.
- 6.5.** Zeige deine Integrität indem du die Regeln, deine Gegner und dein Team zu jedem Zeitpunkt achtest.
- 6.6.** Halte inne, höre zu und reflektiere, wenn dir jemand sagt das deine Worte verletzend waren.
- 6.7.** Respektiere andere, auch wenn diese eine andere Meinung haben als du.

7. Spielverhalten

7.1 Streamsniping

Streamsniping ist, sobald es einen offensichtlichen Vorteil mit sich bringt, verboten. Niemand darf während bestimmten Umständen Informationen zum Spielgeschehen von außen bekommen. Bitte sei in diesem Punkt genauso sportlich wie alle anderen auch und lasse andere Streams während der Turniere geschlossen. Falls du selber live gehst solltest du darauf achten, dass keine Nutzer in deinem Chat dir Tipps geben. Informiere dein Moderationsteam in diesem Falle im Voraus über entsprechende Maßnahmen. Diese Regelung betrifft nur die Turniere, in denen durch Livestreams oder dem Community-Chat ein Vorteil entstehen könnte (Beispielsweise Minecraft, VALORANT, Quiz-Events, ...)

Die Turnierleitung versucht auf der eigenen Seite die Möglichkeit des Streamsnipens so gut es geht zu verhindern.

7.2 Bugs und Glitches

Das ausnutzen von Fehlern oder Mechaniken im Spiel, welche nicht vom Entwickler vorgesehen sind ist nicht erlaubt.

8. Gewinnausschüttung

Sollte ein Preis vorher ausgeschrieben sein, erhält der Gewinner / die Gewinner den angegebenen Preis innerhalb von 24 Stunden (ausgenommen physische Gewinne, welche auf postalischem Weg schnellstmöglich versendet werden). Geldgewinne erfolgen grundsätzlich über eine PayPal-Gutschrift. Gutschein-Gewinne werden in der Regel mit dem Gewinner via Discord oder E-Mail kommuniziert.