

REGELWERK

GG Open Battle Royale, feat. Fortnite

(Stand: August 2025)

Disclaimer:

Dieses Event wird in keiner Weise von Epic Games, Inc. gesponsert, unterstützt oder verwaltet und steht auch sonst in keinem Zusammenhang mit Epic Games, Inc. Die von den Spielern im Zusammenhang mit diesem Event bereitgestellten Informationen werden dem Veranstalter des Events und nicht Epic Games, Inc. zur Verfügung gestellt.

Durch die Teilnahme an diesem Event stimmen die Spieler, soweit gesetzlich zulässig, zu, Epic Games, Inc., deren Lizenzgeber, verbundene Unternehmen sowie deren Mitarbeiter, Führungskräfte, Direktoren, Vertreter, Auftragnehmer und sonstige Repräsentanten von allen Ansprüchen, Forderungen, Klagen, Verlusten, Haftungen und Kosten im Zusammenhang mit dem Event freizustellen und schadlos zu halten.

1. Einführung und Zustimmung der Eltern
2. Event-Aufbau
3. Teilnahmebedingungen für Spieler
4. Probleme
5. Kommunikation
6. Ablauf nach einem Match
7. Verhaltenskodex
8. Regeln und Verstöße
9. Haftungsausschlüsse
10. Werbung, Interview-Einverständnis
11. Datenschutz

1. Einführung und Zustimmung der Eltern

- (1) **Einführung.** Diese Regeln wurden entworfen, um das Event zu schützen, und sollen Spaß, Fairness und Sportsgeist (kein toxisches Verhalten, wie in Abschnitt 8.1 beschrieben) garantieren.
- (2) **Zustimmung dieser Regeln.** Durch die Teilnahme am Event, wozu auch der Beitritt in einem Wettkampfabschnitt oder einem Match im Event zählt, oder durch Zustimmung dieser Regeln per Klick, wird diesen Regeln zugestimmt. Zudem hat jeder Spieler (oder Elternteil bzw. Erziehungsberechtigte, falls der Spieler minderjährig ist) diesen Regeln im Spiel zuzustimmen und sie zu bestätigen, bevor er am Event teilnimmt.
- (3) **Minderjährige.** Wenn der Teilnehmer unter 18 Jahre alt ist (oder die Volljährigkeit in dessen Wohnsitzland nicht erreicht hat) (ein „**Minderjähriger**“), muss er die Erlaubnis von einem Elternteil oder Erziehungsberechtigten haben, diesen Regeln zuzustimmen und am Event teilzunehmen. Wenn der Teilnehmer ein Minderjähriger ist, muss zudem dessen Elternteil oder Erziehungsberechtigter zusätzlich im eigenen Namen und im Namen des Teilnehmers diesen Regeln zustimmen. Wenn Sie als Elternteil oder Erziehungsberechtigter eines Minderjährigen den Regeln zustimmen, bestätigen Sie, dass Sie ein Elternteil oder Erziehungsberechtigter des Minderjährigen sind, und stimmen zu, ihn während seiner Teilnahme am Event zu beaufsichtigen und vollständig für ihn verantwortlich zu sein, auch in Bezug auf die Befolgung dieser Regeln.
- (4) **Änderungen der Regeln.** Der DSC Wanne-Eickel Handball e.V. kann diese Regeln ändern und derartige Änderungen mit angemessenen Mitteln mitteilen, unter anderem über die Bereitstellung der überarbeiteten Regeln im Internet unter <https://www.ggo-pen.de/regelwerk>. Durch die weitere Teilnahme am Event stimmst du den aktualisierten Regeln zu. Solltest du den aktualisierten Regeln nicht zustimmen, musst du deine Teilnahme am Event zurückziehen.

2. Event-Aufbau

(1) **Schlüsselbegriffe.**

„**Eliminierung**“ steht für ein Ereignis, bei dem ein Spieler die Kondition und Schilde (falls vorhanden) eines anderen Spielers auf 0 bringt. Gemäß Abschnitt 7.1.2 wird die Anerkennung einer Eliminierung über (a) die Kampfnachrichten unten links im Gameplay-Bildschirm und (b) den Bereich der Benutzeroberfläche, der die Gesamtzahl verdienter Eliminierungen eines bestimmten Matches angibt, bestimmt. Eliminierungen werden Spielern jedoch nicht angerechnet, wenn sie zu einem Zeitpunkt eines Matches erfolgen, zu welchem dieser Spieler selbst bereits eliminiert worden ist.

„**Event-Koordinator**“ steht für jegliche DSC-Wanne-Eickel-Handball-e.V.-Mitarbeiter:innen, Repräsentanten oder jedes Mitglied des DSC-Wanne-Eickel-Handball-e.V.-Leitungsteams, -Übertragungsteams, -Produktionsteams, -Event-Personals oder jedwede andere Person, die von DSC-Wanne-Eickel-Handball-e.V. für die Abhaltung des Events beschäftigt wird.

„**Bestenliste**“ steht für die Bestenliste im Spiel des jeweiligen Wettkampfabschnitts.

„**Match**“ steht für eine einzelne Wettkampfeinheit in Fortnite, die gespielt wird, bis ein Spieler einen epischen Sieg erzielt.

„**Wettkampfabschnitt**“ steht für einen Satz von Matches, der gespielt wird, bis ein oder mehrere Sieger an einem der folgenden Punkte bestimmt wird/werden: (a) Abschluss einer bestimmten Matchanzahl oder (b) Verstreichen eines bestimmten Zeitraums.

„**Epischer Sieg**“ steht für ein Ereignis, bei dem ein Spieler die Siegbedingungen des aktuellen Spielmodus des gespielten Matches erfüllt. Typischerweise bezieht sich dies auf einen Matchabschluss mit einem ersten Platz.

- (2) **Format.** Dieses Event findet im Solo- und Battle Royale-Format statt. Jeder Event-Wettkampfabschnitt dauert ungefähr eine Stunde. Die Spieler dürfen während eines Event-Wettkampfabschnitts maximal an zehn (10) Matches teilnehmen. Die Spieler erhalten Punkte gemäß dem Bewertungssystem, das vor Wettbewerbsstart bekanntgegeben wird. Matches des Events werden nur angerechnet, wenn sie beginnen, bevor sich der Wettkampfabschnitt geschlossen hat. Am Ende des Events und gemäß den hier aufgeführten Nutzungsbedingungen werden die Spieler mit den meisten Punkten gemäß den Bestenlisten jedes Wettkampfabschnitts/jeder Region mit Preisen belohnt.

- (3) **Gleichstände.** Im Falle eines Gleichstands wird nach folgender Abfolge entschieden: (1) Gesamtpunktestand, (2) Gesamtzahl epischer Siege im Wettkampfabschnitt, (3) Eliminierungsdurchschnitt im Wettkampfabschnitt, (4) Platzierungsdurchschnitt im Abschnitt und schließlich (5) insgesamt in allen Matches überlebte Sekunden.
- (4) **Plattformen.** Die Spieler erkennen an und stimmen zu, dass das Event plattformübergreifend ist, dass andere Spieler auf unterschiedlichen Plattformen (also: PC, Konsole oder mobiles Gerät) am Event teilnehmen können und dass die unterschiedlichen Plattformen über verschiedene Merkmale verfügen können– wie Controller, Spielerschnittstellen und/oder die Möglichkeit, bestimmte Einstellungen, Empfindlichkeiten usw. des Spiels individuell einzustellen–, was unter Umständen einer Plattform einen Wettbewerbsvorteil gegenüber einer anderen verschaffen kann. Epic nimmt keine Anpassungen am Event vor, um die Plattformunterschiede auszugleichen, und es liegt in der Verantwortung jedes Spielers, die Plattform für die Teilnahme am Event selbst zu wählen.
- (5) **Zeitplan.** Zeitplan und die Termine der Events werden rechtzeitig vor Wettbewerbsbeginn bekanntgegeben. Termine können sich ändern und werden im Spiel angezeigt, sobald sie final sind.
- (6) **Zeitplanänderungen.** DSC-Wanne-Eickel-Handball-e.V. kann den Zeitplan, den Termin und/oder den Spielmodus eines Matches oder Wettkampfabschnitts des Events nach eigenem Ermessen ändern. DSC-Wanne-Eickel-Handball-e.V. wird die Spieler jedoch über alle Änderungen so bald wie möglich informieren).

3. Teilnahmebedingungen für Spieler

- (1) **Mindestalter.** Spieler müssen mindestens 13 Jahre alt sein (oder älter, falls dies entsprechend dem Wohnsitzland erforderlich ist). Sie müssen sicherstellen, dass die Altersangaben des Kontos zutreffend sind. Mit einem eingeschränkten Konto ist keine Teilnahme am Event möglich.
- (2) **Epic-Nutzungsbedingungen und Fortnite-EULA.** Die Epic-Nutzungsbedingungen (<https://www.epicgames.com/site/de/tos>) und die Endnutzer-Lizenzvereinbarung von Fortnite („**Fortnite-EULA**“) (<https://www.epicgames.com/fortnite/eula>) sind einzuhalten, einschließlich aller Regeln, Richtlinien und anderen Bedingungen, auf die sich in den Epic-Nutzungsbedingungen und der Fortnite-EULA bezogen wird. Diese Regeln sind eine Ergänzung zur Fortnite-EULA und ersetzen diese nicht.
- (3) **Spielernamen.** Alle individuellen Spielernamen müssen dem in Abschnitt 8 festgelegten Verhaltenskodex entsprechen. Die Event-Koordinatoren behalten sich das Recht vor, die Tags oder Bildschirmnamen von Einzelteilnehmern aus beliebigem Grund zu ändern. Namen von Einzelspielern dürfen die Begriffe Fortnite, Epic oder sonstige Handelsmarken, Handelsnamen oder Logos, die Eigentum von Epic sind oder von Epic lizenziert werden, nicht enthalten. Bei der Wahl des Spielernamens darf es nicht zur Imitation eines anderen Spielers, Streamers, Prominenten, Regierungsvertreters oder einer anderen Person oder Entität kommen.
- (4) **Kein negatives Verhalten.** Das in Verbindung mit diesem Event verwendete Epic-Konto muss unbescholten sein und darf keine nicht offengelegten Verstöße begangen haben. Dies bedeutet auch, dass das Epic-Konto auf den Namen des Spielers registriert sein muss und nicht zuvor von einem anderen Spieler gekauft, verschenkt oder anderweitig übertragen worden sein darf. Das Epic-Konto des Spielers darf nicht gegen die offiziellen Epic-Regeln verstoßen haben bzw. mögliche Sperrungen oder sonstige Strafen für frühere Regelverstöße müssen voll abgegolten worden sein. Zudem ist die Teilnahme am Event nicht erlaubt, wenn das Konto des Spielers 14 Tage oder länger für Wettkämpfe gesperrt ist/wurde.
- (5) **Zusätzliche Beschränkungen.** Das gesamte Event ist ausschließlich für Spieler zugänglich, die am Veranstaltungsort persönlich anwesend sind. Für jeden Wettkampfabschnitt ist nur eine (1) Teilnahmeberechtigung (mit einem (1) Epic-Konto) möglich. Es ist ausdrücklich verboten, zusätzliche Event-Teilnahmen über ein oder mehrere zusätzliche oder sekundäre Epic-Konten wahrzunehmen.

4. Probleme

(1) **Begriffsdefinitionen.**

„**Bug**“ steht für einen Fehler, Makel, Fehlschlag, Defekt oder ein anderes technisches Problem, das zu einem falschen oder unerwarteten Ergebnis oder auf eine andere Weise dazu führt, dass Fortnite und/oder die Hardware auf unbeabsichtigte Weise funktioniert.

„**Absichtlicher Verbindungsabbruch**“ steht für den Fall, dass die Verbindung eines Spielers zu Fortnite aufgrund der Taten oder Untätigkeit des Spielers abbricht. Absichtliche Verbindungsabbrüche gelten nicht als technische Probleme, die ein Wiederholungsmatch rechtfertigen.

„**Serverabsturz**“ steht für den Fall, dass die Verbindung aller Spieler zu Fortnite durch ein Problem mit dem Spielserver abbricht.

„**Unbeabsichtigter Verbindungsabbruch**“ steht für den Fall, dass die Verbindung eines Spielers zu Fortnite durch Probleme oder Fehler des Spiel-Clients, der Plattform, des Netzwerks oder des PCs abbricht.

- (2) **Technische Probleme.** Sofern vom Event-Koordinator in alleinigem Ermessen nicht anderweitig festgelegt, können wir aufgrund von Beschaffenheit und Umfang eines Online-Wettkampfes Matches, in denen Fehler oder technische Probleme aufgetreten sind oder in denen es zu absichtlichen Verbindungsabbrüchen, Serverabstürzen oder unbeabsichtigten Verbindungsabbrüchen gekommen ist, weder neu starten noch annullieren. Sofern vom Event-Koordinator in alleinigem Ermessen nicht anderweitig festgelegt, muss trotz jeglicher auftretenden Bugs weitergespielt werden. Dies gilt auch nicht als Anlass für ein Wiederholungsmatch. Es ist Spielern untersagt, Bugs so zu ihrem Vorteil zu nutzen oder sie anderweitig so auszunutzen, dass sie an einer beliebigen Runde oder Phase des Events teilnehmen können, ohne sich zuvor gemäß den Bedingungen dieser Regeln für eine solche Runde oder Phase qualifiziert zu haben.

5. Kommunikation

- (1) **Kommunikation.** Die Event-Koordinatoren stehen zur Verfügung, um im Verlauf des Events spieterspezifische Fragen zu beantworten und auch anderweitig weiterzuhelfen. Dafür muss Kontakt per Mail (turnierleitung@ggopen.de) oder persönlich in der Event-Location zur Turnierleitung des Event-Koordinators aufgenommen werden. Jegliche online geäußerten Antworten oder Kommentare ändern nicht diese Regeln.

6. Ablauf nach einem Match

- (1) **Punktevergabe.** Der Fortnite-Spiel-Client zeichnet die Punkte eines Spielers auf und meldet diese nach Abschluss eines Matches, an dem dieser Spieler teilgenommen hat. Gelegentlich können unvorhergesehene Probleme auftreten und dazu führen, dass die Meldung von Punkten verzögert oder mit einem falschen Wert erfolgt. Für die Dauer des Events wird die in der Bestenliste angezeigte Punktzahl allgemein akzeptiert, und zwar unabhängig von ihrer Genauigkeit.

7. Verhaltenskodex

- (1) **Persönlicher Umgang.** Alle Spieler müssen sich jederzeit so verhalten, dass sie nicht gegen (a) den Verhaltenskodex in Abschnitt 7 („**Verhaltenskodex**“) und (b) die allgemeinen Prinzipien persönlicher Integrität, Ehrlichkeit und Sportlichkeit verstoßen. Spieler müssen sich anderen Spielern, den Event-Koordinatoren und Zuschauern gegenüber respektvoll verhalten.
- (2) **Toxisches Verhalten.** Spieler dürfen sich nicht auf eine Weise verhalten, (a) die gegen diese Regeln verstößt, (b) die als störend, nicht sicher oder destruktiv gilt oder (c) die den von Epic sowie den Event-Koordinatoren angestrebten Spaß an Fortnite der anderen Benutzer beeinträchtigt. Im Einzelnen ist es Spielern untersagt, andere zu belästigen, sie respektlos zu behandeln, beleidigende oder verletzendende Ausdrücke zu verwenden, ein Spiel zu sabotieren sowie gesetzwidrigen Aktivitäten nachzugehen, wie zum Beispiel Spam, sozialer Manipulation oder Betrug („**Toxisches Verhalten**“). Spielern ist es verboten, (a) zu verkünden, dass sie gesperrt wurden oder Cheater/Regelbrecher sind, oder sich auf diese Weise zu präsentieren oder (b) das Brechen von Regeln bzw. Verstöße gegen diese zu verherrlichen oder auf eine andere Weise zu befürworten. Ein Verstoß gegen diese Regeln kann Disziplinarstrafen, für den Spieler zur Folge haben, unabhängig davon, ob der Verstoß absichtlich begangen wurde.
- (3) **Wettbewerbsintegrität.** Es wird von jedem Spieler erwartet, sich während eines Matches jederzeit sportlich fair zu verhalten und sich an diese Regeln zu halten. Jegliche Form unfairen Verhaltens wird durch diese Regeln verboten und kann Disziplinarmaßnahmen zur Folge haben. Beispiele für unfaires Verhalten:
- a. Absprachen (wie unten definiert), Spielmanipulation, Bestechung eines Schiedsrichters oder Spielleiters oder jede andere unfaire oder illegale Handlung oder Vereinbarung, um das Ergebnis eines Matches oder Events vorsätzlich zu beeinflussen (oder den Versuch dazu zu unternehmen).
 - b. Das Hacken oder ein anderweitiges Modifizieren der vorgesehenen Funktion des Spiel-Clients.
 - c. Das Spielen mit einem Epic-Konto, das auf eine andere Person registriert wurde, bzw. einem anderen Spieler dies zu erlauben (oder jemanden dazu zu drängen, zu ermutigen oder anzuweisen, dies zu tun).

- d. Der Einsatz von Cheat-Geräten, -Programmen oder anderer Methoden, um sich einen Vorteil im Spiel zu verschaffen.
- e. Das absichtliche Ausnutzen von Spielfehlern (z.B. ein Bug oder Glitch im Spiel) auf eine Weise, die von Epic nicht beabsichtigt wurde, um sich einen Vorteil im Spiel zu verschaffen.
- f. Der Einsatz von verteilten Denial-of-Service-Attacken, Swatting-Angriffen oder ähnlichen Methoden, um die Verbindung zum Fortnite-Spiel-Client eines anderen Teilnehmers zu stören.
- g. Der Einsatz von Makro-Tasten oder ähnlichen Methoden, um Aktionen im Spiel zu automatisieren.
- h. Das Annehmen jeglicher Geschenke, Belohnungen, Bestechungen oder Kompensationen für versprochene, erbrachte oder zu erbringende Dienste, die in Zusammenhang mit einer unfairen Spielweise in Fortnite stehen (z.B. Dienste, die zum absichtlichen Verlieren oder Manipulieren eines Matches oder Wettkampfabschnitts führen).
- i. Die Inanspruchnahme von äußerer Hilfe in Zusammenhang mit der Position anderer Spieler, der Kondition oder Ausrüstung anderer Spieler oder jeglichen anderen Informationen, die der Spieler selbst nicht durch seinen eigenen Bildschirm erhält (z.B. der Blick auf Monitore von Beobachtern, während man sich noch im Match befindet). Zum Verständnis: Die Inanspruchnahme eines Trainers oder die Nutzung des Wiederholungs-Tools im Spiel fallen nicht unter diese Kategorie.

(4) **Absprachen.** Spieler dürfen nicht zusammenarbeiten, um andere Spieler während eines Matches zu täuschen oder anderweitig zu betrügen („**Absprachen**“). Absprachen können beispielsweise wie folgt aussehen:

- a. Teambildung: Wenn Spieler während einer Partie zusammenarbeiten, obwohl sie sich in unterschiedlichen Teams befinden.
- b. Geplante Bewegungen: Vereinbarung vor Matchbeginn zwischen zwei (2) oder mehr Spielern, die nicht miteinander verbündet sind, an bestimmten Orten zu landen und sich in geplanter Weise über die Karte zu bewegen.
- c. Kommunikation: Senden oder Empfangen von Signalen (sowohl verbal als auch nonverbal), um mit gegnerischen Spielern zu kommunizieren.

- d. Gegenstandsübergabe: Das absichtliche Ablegen von Gegenständen für einen gegnerischen Spieler.
 - e. Feeding: Sich absichtlich durch einen gegnerischen Spieler eliminieren lassen
- (5) **Sportwetten.** Spieler dürfen (a) Wetten, Sportwetten oder Glücksspiel in einem Event oder einem Teil davon nicht bewerben oder an solchen Aktionen teilnehmen und (b) weder direkt noch indirekt durch Wetten, Sportwetten oder Glücksspiel in einem Event oder einem Teil davon profitieren.
- (6) **Belästigung.** Spielern ist es nicht gestattet, andere zu belästigen, zu beleidigen oder aufgrund ihrer Abstammung, Hautfarbe, Ethnizität, Herkunft, Religion, politischen Meinung oder sonstigen Überzeugungen, ihres Geschlechts, ihrer Geschlechtsidentität, sexuellen Orientierung, ihres Alters, einer Behinderung oder eines anderen Status oder einer anderen Charakteristik, die unter geltendem Recht geschützt wird, zu diskriminieren.
- (7) **Vertraulichkeit.** Spieler dürfen keine vertraulichen Informationen an Dritte weitergeben, die sie in Verbindung mit dem Event erhalten haben. Dazu zählt auch das Posten von Beiträgen oder Kommentaren in den sozialen Medien.
- (8) **Rechtswidriges Verhalten.** Spieler müssen sich jederzeit an geltendes Recht halten. Jeder Versuch, dem rechtmäßigen Ablauf des Events mutwillig zu schaden oder ihn zu untergraben, kann gegen Strafgesetze und Zivilgesetze verstoßen und führt zum Ausschluss von der Teilnahme am Event. Sollte ein solcher Versuch unternommen werden, behält sich der DSC Wanne-Eickel Handball e.V. das Recht vor, Rechtsmittel und Schadensersatz (einschließlich Anwaltsgebühren), einschließlich der Strafverfolgung, im vollen Umfang des Gesetzes zu verlangen.
- (9) **Melden von Fehlverhalten.** Jeder Spieler, der Verhalten, das gegen den Verhaltenskodex verstößt, beobachtet oder davon betroffen ist, soll sich unverzüglich an einen Event-Koordinator wenden. Alle Beschwerden werden sofort gemäß den Regeln untersucht und die entsprechenden Maßnahmen werden, falls nötig, ergriffen. Vergeltungsmaßnahmen gegen Spieler, die eine Beschwerde vorbringen oder mit den Verantwortlichen im Rahmen der Untersuchung einer Beschwerde zusammenarbeiten, sind nicht gestattet.

8. Regeln und Verstöße

- (1) **Durchsetzung.** Es liegt in der Hauptverantwortung der Event-Koordinatoren, diese Regeln bei allen Spielern des Events durchzusetzen und Spielern Strafen aufzuerlegen, falls diese gegen die Regeln verstoßen.
- (2) **Untersuchungen und Regelkonformität.** Im Falle eines Verstoßes oder vermuteten Verstoßes gegen diese Regeln ist seitens des Spielers in vollem Umfang mit den Event-Koordinatoren zu kooperieren. Falls ein Event-Koordinator die Untersuchung besprechen möchte, muss der Spieler diesem jegliche Informationen wahrheitsgetreu bereitstellen. Alle Spieler, die entsprechende Informationen zurückhalten, zerstören, manipulieren oder auf eine andere Weise einen Event-Koordinator während einer Untersuchung irregeführt haben, werden den beschriebenen Disziplinarmaßnahmen unterzogen. Der Event-Koordinator behält sich das Recht vor, einen Spieler nach eigenem Ermessen im Rahmen einer von einem Event-Koordinator (wo anwendbar) durchgeführten Untersuchung vom Event auszuschließen oder die Teilnahme eines solchen Spielers daran einzuschränken.
- (3) **Disziplinarmaßnahmen.** Sollte der Event-Koordinator zu dem Schluss kommen, dass ein Spieler gegen Regeln oder Kodex verstoßen hat, kann er die folgenden Disziplinarmaßnahmen ergreifen:
 - a. Die Aussprache (mündlich oder schriftlich) einer privaten oder öffentlichen Verwarnung an den Spieler.
 - b. Der Verlust von Punkten in einem Wettkampfabschnitt für ein oder mehrere laufende oder zukünftige Matches.
 - c. Der teilweise oder vollständige Verlust von Preisen, die der Spieler bereits erhalten hat.
 - d. Die Disqualifizierung des Spielers, wodurch ihm die Teilnahme an einem oder mehreren Matches und/oder Wettkampfabschnitten des Events nicht mehr möglich ist; und/oder
 - e. Die Verweigerung der Teilnahme des Spielers an einem oder mehreren zukünftigen Wettbewerben, die von DSC Wanne-Eickel Handball e.V. veranstaltet werden

- (4) **Ermessen.** Zur Verdeutlichung: Die Art und das Ausmaß der von DSC Wanne-Eickel Handball e.V. verhängten Disziplinarmaßnahme liegt im alleinigen und freien Ermessen des DSC Wanne-Eickel Handball e.V. Der Verein behält sich das Recht vor, Schadensersatz und andere Entschädigungen von einem derartigen Spieler in vollem Umfang einzufordern, soweit dies nicht anderweitig gesetzlich eingeschränkt ist. Das Verhängen einer entsprechenden Strafe gibt Spielern nicht das Recht, rechtliche Ansprüche gegen DSC Wanne-Eickel Handball e.V. zu erheben, und führt ferner nicht dazu, den Verein gegenüber dem Spieler haftbar zu machen. Alle Regelverstöße im Event werden nach alleinigem Ermessen des Event-Koordinators ermittelt und eingestuft. Die endgültige Entscheidung der Turnierleitung des Event-Koordinators über die angemessene Disziplinarmaßnahme ist final und für alle Spieler verbindlich.
- (5) **Regelanfechtungen.** DSC Wanne-Eickel Handball e.V. ist die letzte und bindende Instanz bei der Schlichtung aller Streitigkeiten hinsichtlich eines Teils dieser Regeln, was deren Bruch, Durchsetzung oder ihre Auslegung miteinschließt.

9. Haftungsausschlüsse

- (1) **Haftungsausschlüsse.** Soweit nach Rechtslage zulässig, können Epic und seine Partner sowie die Event-Koordinatoren nicht haftbar gemacht werden für (a) jegliche technischen Probleme oder anderen Störungen des Events, einschließlich des Verlusts oder der Beschädigung von Daten, (b) das Fehlverhalten von Spielern oder anderen Drittparteien, (c) jegliche Verletzungen (einschließlich Tod) oder Sachschäden, die durch jegliche Preise oder die Teilnahme am Event entstehen, (d) jegliche indirekten, besonderen, Folge- oder Nebenschäden oder (e) jegliche Druck- oder Verwaltungsfehler in jeglichem mit dem Event in Verbindung stehenden Material. Epic behält sich das Recht vor, das Event nach eigenem Ermessen auszusetzen, zu modifizieren oder abzubrechen, sollte sich ein Virus, Bug oder ein anderes technisches Problem, ein unbefugter Eingriff, eine Naturkatastrophe oder eine andere Ursache jenseits von Epics Kontrolle auf die Verwaltung, Sicherheit oder das ordnungsgemäße Spielen des Events auswirken oder sollte Epic anderweitig (nach eigenem Ermessen bestimmt) nicht mehr in der Lage sein, das Event wie ursprünglich vorgesehen zu betreiben.

10. Werbung; Interview-Einverständnis

- (1) **Werbung.** Der DSC Wanne-Eickel Handball e.V. darf Namen, Tag, Konterfei, Bild, Stimme, Spielstatistiken und/oder Epic-Konto-ID oder andere biographischen Daten zu Werbezwecken vor, während und nach dem Event auf jedwede Weise und in jeglichen Medien, weltweit und auf Dauer nutzen, jedoch nur in Verbindung mit Werbemaßnahmen für das Event oder andere Fortnite-Events und in Verbindung mit der Programmgestaltung und ohne, dass irgendeine Kompensation geboten oder eine vorherige Prüfung durchgeführt wird.
- (2) **Interview-Einverständnis.** Wird die Möglichkeit seitens des Spielers wahrgenommen, an einem Interview in Verbindung mit dem Event teilzunehmen (jeweils ein „**Interview**“), erklärt er sich damit einverstanden, für das Interview aufgenommen zu werden, und gewährt dem DSC Wanne-Eickel Handball e.V. eine gebührenfreie und weltweite Lizenz (mit dem Recht zur Gewährung von Unterlizenzen) zur Verwendung der Aussagen und jeglichen Ton-/Videomaterials aus dem Interview sowie des Namens, des Tags, des Konterfeis, des Bildes, der Stimme, der Spielstatistiken, der Epic-Konto-ID und anderer biographischer Daten (zusammengefasst als „**Interview-Material**“) in Verbindung mit dem Interview. Die Teilnahme an Interviews ist freiwillig und es entsteht kein Anrecht auf eine Kompensation für Interviews oder diese Lizenz. DSC Wanne-Eickel Handball e.V. ist nicht verpflichtet, Spieler zu interviewen oder Interview-Material zu verwenden. Die Lizenz kann seitens des Spielers jederzeit entzogen werden, indem er sich an einen Event-Koordinator wendet, jedoch hat dies keinen Einfluss auf jegliche Verwendungen durch DSC Wanne-Eickel Handball e.V. vor dem Entzug dieser Lizenz.

11. Datenschutz

- (1) **Datenschutz.** In der Datenschutzrichtlinie von Epic auf <https://www.epicgames.com/site/de/privacypolicy> sind wichtige Informationen bezüglich der Sammlung, Nutzung und Offenlegung persönlicher Informationen durch Epic enthalten.