



BRAWL STARS CHAMPIONSHIP 2025

WETTKAMPF-HANDBUCH



1. EINFÜHRUNG	4
2. ALLGEMEINE ÜBERSICHT	4
2.1. Begriffsdefinitionen	4
2.2. Rechte	6
2.3. Vertraulichkeit	6
2.4. Nutzungsbedingungen	6
3. TEILNAHMEBERECHTIGUNG, -BEDINGUNGEN UND -EINSCHRÄNKUNGEN	6
3.1. Altersbeschränkungen	6
3.2. Spielkontoberechtigung	7
3.3. Regionale Beschränkungen	7
3.3.1. Regionen Dritter	7
3.3.2. Teilnahmeberechtigte Länder und empfohlene Hauptregionen	8
3.4. Platzinhaberschaft	9
3.5. Spielversion	10
3.6. Serverregion	10
4. TURNIERÜBERSICHT	10
4.1. Phasen & Format	10
4.2. Beschränkungen für die Teilnehmerliste	13
4.3. Platzvergabe für die Qualifizierung	15
4.4. Punktevergabe	17
4.5. Regionale Bestenliste	19
4.6. Turnierplan	20
4.6.2. Championship-Herausforderungen	20
4.6.3. Monatliche Qualifier	20
4.6.4. Monatliche Finals	21
4.7. Zeitzonen	22
4.8. Offline-Events	23
5. MATCHABLAUF	24
5.1. Spielmodi und Maps	24
5.2. Brawlerauswahl und -sperren	24
5.3. Überblick zum Matchablauf	25
5.4. Setzliste	29
5.5. Nichterscheinen	30
5.6. Unentschieden	31
5.7. Technische Probleme	31
6. BONI UND PREISE	32
6.1. Championship-Herausforderung	32
6.2. Monatliche Qualifier	32
6.3. Monatliche Finals	32
6.4. Brawl Cup	33



6.5. Last Chance Qualifier	33
6.6. World Finals	34
6.7. Auszahlung des Preisgelds	34
6.8. Berechtigung zu Geldpreisen	35
7. KOMMUNIKATION UND SUPPORT	36
7.1. Wie wird kommuniziert	36
7.2. Support	36
8. SPIELER- UND TEAM-BRANDING, SPONSOREN ETC.	36
8.1.1. Rebranding	36
8.2. Einschränkungen für Sponsoren	37
9. CONTENT-/MEDIENPFLICHTEN	38
9.1. Fragen an die Spieler	38
9.2. Online-Medientag	38
10. VERHALTENSKODEX	39
10.1. Teilen eines Spielkontos	39
10.2. Integrität des Wettbewerbs	39
10.3. Untersuchung von Spielerverhalten	39
10.4. Unfares Spiel	39
11. STRAFEN	43
12. GERÄTE	44
12.1. Zugelassen	44
12.2. Verboten	44
12.3. Webcams	44
13. ENDGÜLTIGKEIT VON ENTSCHEIDUNGEN	44
13.1. Unterschiede zwischen Sprachen	45



1. EINFÜHRUNG

Die folgenden Bedingungen in diesem Dokument dienen als Handbuch („**Regelwerk**“) für die Brawl Stars Championship 2025 („**BSC**“) und gelten in allen Phasen, einschließlich der Championship-Herausforderung („**CC**“), dem Monatlichen Qualifier („**MQ**“), dem Monatlichen Final („**MF**“), dem Brawl Cup („**BC**“), dem Last Chance Qualifier („**LCQ**“) und den World Finals („**WF**“), im Folgenden „**das Turnier**“ genannt. Alle Teilnehmer („**Spieler**“ und/oder „**Teams**“) stimmen den Bedingungen mit ihrer Teilnahme zu. Ein Verstoß gegen die Regeln kann zur Disqualifizierung vom Turnier führen und den Verlust sämtlicher Preisgelder nach sich ziehen.

Durch eine Teilnahme am Turnier stimmst du dem Folgenden zu:

Supercell Oy („**Supercell**“) und die Turnierveranstalter (zusammen die „**Veranstalter**“ bzw. „**Administratoren**“) können nach eigenem Ermessen Folgendes tun:

- (a) die Regeln jederzeit aktualisieren, verändern oder ergänzen,
- (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. **Team.** Bezeichnet eine Gruppe von drei (3) Spielern, die sich für den Wettkampf zusammengeschlossen haben.
- 2.1.2. **Spieler.** Bezeichnet eine Person, die als Mitglied eines Teams am Turnier teilnimmt.
- 2.1.3. **Spielrunde.** Bezeichnet ein einzelnes Aufeinandertreffen von Spielern, aus dem ein Sieger hervorgeht.
- 2.1.4. **Set.** Jedes Set ist ein „Best-of-3“ („Bo3“). Das erste Team, das zwei (2) Spielrunden auf der Map gewinnt, wird zum Sieger des Sets ernannt.
- 2.1.5. **Match.** Bezeichnet die Abfolge mehrerer Sets zwischen zwei (2) teilnehmenden Teams. Ein Match kann in Bo1-, Bo3-, Bo5- oder Bo7-Sets abgehalten werden.
- 2.1.6. **Saison.** Jede Saison läuft circa einen (1) Monat und besteht aus einer globalen Championship-Herausforderung, einem (1) Monatlichen Qualifier pro Region und einem (1) Monatlichen Final pro Region.



- 2.1.7. **Split.** Das BSC-Wettkampffahr 2025 besteht aus zwei (2) Splits. Der erste (1.) besteht aus jeglichen BSC-Wettkämpfen von Januar bis Mai. Der zweite (2.) besteht aus jeglichen BSC-Wettkämpfen von Juni bis November.
- 2.1.8. **Offline-Event.** Bezieht sich auf jedes übertragene Event, das vor Ort mit Teilnehmern in Person stattfindet.
- 2.1.9. **Region.** Es wird vier (4) Hauptregionen und zwei (2) Unterregionen geben, die an der BSC 2025 teilnehmen werden. Alle Matches der Monatlichen Qualifier und Monatlichen Finals müssen auf einem bestimmten Server abgehalten werden.
- 2.1.10. **Dritte.** Bezieht sich auf die zwei (2) Unterregionen, für die andere Turnierveranstalter verantwortlich sind. In diesen Unterregionen gelten andere Bestimmungen als in den vier (4) Hauptregionen, die unter dieses Regelwerk fallen.
- 2.1.11. **Regionale Bestenliste.** Hier werden die Championship-Punkte gesammelt, die jedes Team im Laufe des Jahres verdient hat. Das Team / die Teams an der Spitze der regionalen Bestenliste qualifiziert/qualifizieren sich für den Brawl Cup (BC), den Last Chance Qualifier (LCQ) und die World Finals (WF). Die Platzvergabe kann von Region zu Region variieren.
- 2.1.12. **Doppelausscheidungs-Bracket.** Ein Turnierformat, bei dem jedes Team nach zwei (2) verlorenen Matches ausscheidet. Das Bracket besteht aus zwei (2) Teilen: ein Gewinner-Bracket, in dem alle Teams sind, die kein Spiel verloren haben. Wenn ein Team in diesem Bracket verliert, steigt es in das Ausscheidungs-Bracket ab. Das Ausscheidungs-Bracket besteht aus Teams, die ein (1) Spiel verloren haben. Wenn sie ein (1) weiteres verlieren, scheiden sie aus dem Bracket aus.
- 2.1.13. **Einzelausscheidung.** Ein Turnierformat, bei dem jedes Team nach einem (1) verlorenen Match ausscheidet.
- 2.1.14. **Teamkapitän.** Bei der Anmeldung für die Monatlichen Qualifier, müssen alle Teams einen Teamkapitän bestimmen. Diese Person ist der erste Ansprechpartner für die Administratoren in sämtlichen Belangen, die das Team betreffen.
 - 2.1.14.1. Nimmt eine Partnerorganisation ein Team unter Vertrag, darf die Partnerorganisation den Teamkapitän bestimmen. Sollte die Partnerorganisation einen Manager haben, kann der Manager als Hauptkontakt für die Turnierverwaltung designiert werden.



2.2. Rechte

Sämtliche Übertragungsrechte des Turniers liegen bei Supercell. Dazu gehören unter anderem: Videostreams, Fernsehübertragungen, Shoutcast-Streams, Wiederholungen, Demos und Live-Score-Bots.

2.3. Vertraulichkeit

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 des Turnierverwaltungsteams unzulässig. Mit der Teilnahme am Turnier bestätigen die Teilnehmer, dass sie das Regelwerk streng befolgen. Dies bezieht die Vertraulichkeitsklausel ein.

2.4. Nutzungsbedingungen

Alle Teilnehmer unterliegen den Nutzungsbedingungen, die der Turnierveranstalter festgelegt hat.

3. TEILNAHMEBERECHTIGUNG, -BEDINGUNGEN UND -EINSCHRÄNKUNGEN

Alle Spieler müssen die unten aufgeführten Bedingungen erfüllen, um für die Teilnahme berechtigt zu sein. Falls ein Team aufgrund dieser Bedingungen nicht teilnahmeberechtigt ist, rückt das nächstbest-qualifizierte Team nach.

3.1. Altersbeschränkungen

Alle Spieler müssen am Ende der Anmeldephase sechzehn (16) Jahre oder älter sein, um am Monatlichen Qualifier und den Monatlichen Finals teilnehmen zu können. Die Anmeldephase endet 30 Minuten, bevor der Check-in vor dem Turnier beginnt. In **Abschnitt 4.6.3** erfährst du die genaue auf deine Region angepasste Zeit.

Spieler, die am Turnier teilnehmen, müssen ihre Identität nachweisen können. Die Administratoren behalten sich das Recht vor, Daten der Spieler jederzeit zu überprüfen, falls dies notwendig wird.

- 3.1.1. Kann ein Spieler keinen angemessenen Beweis für seine Volljährigkeit erbringen, so kann er mit sofortiger Wirkung disqualifiziert werden. In dem Fall darf der Spieler nicht am Wettbewerb teilnehmen, solange er keinen Nachweis für seine Volljährigkeit nachreicht.



3.2. Spielkontoberechtigung

Jedes Konto, das mit einem Spieler verknüpft ist, muss unbescholten und auf seinen Namen registriert sein. **Keine der Konten des Spielers** dürfen Verstöße gegen Supercells Nutzungsbedingungen aufweisen.

Alle Spieler müssen alleinige Inhaber des Brawl Stars- und Supercell-ID-Kontos sein, mit dem sie am Turnier teilnehmen. Spieler dürfen jederzeit nur mit einem einzigen Konto teilnehmen. Das Teilen von Spielkonten ist strikt verboten und wird unter keinen Umständen gestattet. Spieler, die vor, während oder nach dem Turnier nachweislich ein Spielkonto geteilt oder gegen andere Aspekte der Nutzungsbedingungen von Supercell verstoßen haben, werden vom Wettbewerb ausgeschlossen und es werden angemessene Maßnahmen gegen das betroffene Brawl Stars-Konto eingeleitet.

- 3.2.1. Spieler müssen im Lauf des Turniers durchgehend dasselbe Spielkonto verwenden.
- 3.2.2. Berechtigte Spieler müssen zur Anmeldung ein Formular ausfüllen. Das Anmeldeformular muss vollständig ausgefüllt werden, damit ein Spieler teilnahmeberechtigt sein kann.
- 3.2.3. Sollte ein Spieler nach dem 30. Januar mit irgendeinem seiner Konten gegen die Nutzungsbedingungen von Supercell verstoßen, kann der Spieler bis hin zum Ausschluss von zukünftigen Events der Brawl Stars Championship bestraft werden.

3.3. Regionale Beschränkungen

Die Monatlichen Qualifier und Monatlichen Finals finden in vier (4) Hauptregionen statt. In diesen zwei (2) Phasen des Turniers treten alle Teilnehmer ausschließlich in der Region ihrer Wahl an. Neben den vier (4) Hauptregionen wird es zwei (2) Unterregionen Dritter geben.

3.3.1. Regionen Dritter

Spielern in den nachfolgenden Länder steht es offen, in den Unterregionen Dritter an der Brawl Stars Championship teilzunehmen. Die Teilnahme an der Brawl Stars Championship ist für Spieler ausschließlich ENTWEDER in den Hauptregionen ODER in den Unterregionen Dritter gestattet. Wird bei Spielern eine Teilnahme in beiden Kategorien festgestellt, kann dies eine Disqualifizierung nach sich ziehen.

Bitte folge den Anleitungen auf den offiziellen Kanälen zu Brawl Stars, um weitere Informationen darüber zu erhalten, wie du in den Unterregionen Dritter antreten kannst.



Hinweis: Nur Spieler mit Wohnsitz in den Unterregionen Dritter können sich für die Teilnahme in diesen Unterregionen entscheiden.

3.3.1.1. Südasien einschließlich Zentralasien und der Arabischen Halbinsel: Afghanistan, Bahrain, Bangladesch, Bhutan, Indien, Jemen, Kasachstan, Katar, Kirgisistan, Kuwait, Mongolei, Nepal, Oman, Pakistan, Saudi-Arabien, Sri Lanka, Tadschikistan, Turkmenistan, Usbekistan, Vereinigte Arabische Emirate (VAE).

3.3.1.2. Südostasien und Ozeanien (SEA): Australien, Brunei, Fidschi, Indonesien, Kambodscha, Kiribati, Laos, Malaysia, Malediven, Marshallinseln, Mikronesien, Myanmar, Nauru, Neuseeland, Palau, Papua-Neuguinea, Philippinen, Salomonen, Samoa, Singapur, Thailand, Timor-Leste, Tonga, Tuvalu, Vanuatu.

3.3.2. Teilnahmeberechtigte Länder und empfohlene Hauptregionen

Unten aufgeführt sind alle Länder, die an der Brawl Stars Championship 2025 teilnehmen können, sowie Empfehlungen bezüglich Regionen für jedes Land. Unsere Empfehlungen basieren auf der geografischen Lage des Landes im Hinblick auf den Serverstandort der Region.

Hinweis: Möchte ein Spieler in einer anderen Region als der von uns empfohlenen antreten, so kann er dies tun. Allerdings liegen sämtliche Verbindungsprobleme in seiner eigenen Verantwortung.

Möchte ein Team seine Region wechseln, muss es sich zunächst auflösen, sämtliche Punkte abgeben und dann ein neues Team in der gewünschten Region gründen.

3.3.2.1. Ostasien: Cookinseln, Hongkong, Japan, Macau, Südkorea, Taiwan

3.3.2.2. Europa, Naher Osten und Afrika (EMEA): Ägypten, Albanien, Algerien, Andorra, Äquatorialguinea, Armenien, Aserbaidshan, Äthiopien, Belgien, Benin, Bosnien und Herzegovina, Botswana, Bulgarien, Burkina Faso, Burundi, Elfenbeinküste, Dänemark, Deutschland, Dschibuti, Eritrea, Estland, Eswatini, Färöer, Finnland, Frankreich, Gabun, Gambia, Georgien, Ghana, Gibraltar, Griechenland, Grönland, Guinea, Guinea-Bissau, Island, Irak, Irland, Isle of Man, Israel, Italien, Jersey, Jordanien, Kamerun, Kap Verde, Kenia, Komoren, Kongo (Demokratische Republik), Kroatien, Lettland, Lesotho, Libanon, Liberia, Libyen, Liechtenstein, Litauen, Luxemburg, Madagaskar, Malawi, Mali, Malta, Marokko, Mauretanien, Mauritius, Moldau, Monaco, Montenegro, Mosambik, Namibia, Niederlande, Niger, Nigeria,



Nordmazedonien, Norwegen, Österreich, Palästinensische Gebiete, Polen, Portugal, Rumänien, Ruanda, Sambia, San Marino, São Tomé und Príncipe, Senegal, Serbien, Simbabwe, Slowakei, Slowenien, Somalia, Spanien, Sudan, Südafrika, Schweden, Schweiz, Tansania, Togo, Tschad, Tschechische Republik, Tunesien, Türkei, Uganda, Ukraine, Ungarn, Vatikanstadt, Vereinigtes Königreich, Westsahara, Zentralafrikanische Republik, Zypern

3.3.2.3. **Nordamerika (NA):** Antigua und Barbuda, Bahamas, Barbados, Belize, Bermuda, Kanada, Kaimaninseln, Costa Rica, Kuba, Dominikanische Republik, El Salvador, Grenada, Guatemala, Haiti, Honduras, Jamaika, Martinique, Mexiko, Nicaragua, Panama, Puerto Rico, Sankt Kitts und Nevis, Sankt Lucia, Trinidad und Tobago, Vereinigte Staaten von Amerika

3.3.2.4. **Südamerika (SA):** Argentinien, Aruba, Bolivien, Brasilien, Chile, Ecuador, Französisch-Guyana, Guyana, Kolumbien, Paraguay, Peru, Suriname, Uruguay, Venezuela

3.3.2.5. **Festlandchina:** Festlandchina

3.4. Platzinhaberschaft

Alle gehaltenen Punkte und erkämpften Plätze im Turnier gehören dem Team und nicht der Organisation, der das Team gehört (sofern vorhanden). Das Team muss den Regeln der Teilnehmerliste folgen (**Abschnitt 4.2 – Beschränkungen für die Teilnehmerliste**), um seinen Platz und seine gesammelten Punkte aus den Monatlichen Qualifiern und den Monatlichen Finals zu behalten.

3.4.1. Die einzige Ausnahme für Regel 3.4 bilden Partnerorganisationen. Im Falle eines Vertragsabschlusses mit einer Partnerorganisation stimmt das Team zu, dass die Partnerorganisation in Besitz sämtlicher gesammelter Punkte des Teams ist. Die Partnerorganisation ist außerdem in Besitz sämtlicher vom Team erspielten Wettkampfplätze.

3.4.2. Organisationen dürfen maximal zwei (2) Teams im Turnier haben. Geht eine Organisation beim Turnier mit zwei (2) Teams an den Start, müssen sich die Teamnamen und -logos eindeutig voneinander unterscheiden, z. B. „El Primo Red“/„El Primo Blue“.

3.4.2.1. Wenn eine Organisation zwei (2) Teams im Turnier hat, dürfen diese sowohl Teil einer (1) Region als auch Teil zweier (2) Regionen sein.



- 3.4.2.2. Teamorganisationen müssen den Veranstalter darüber informieren, falls sie über zwei (2) Teams im Turnier verfügen.
- 3.4.2.3. Offizielle Vertreter von Teamorganisationen müssen den Veranstalter ebenfalls über **brawlstars_admin@efg.gg** informieren, wenn sie ihrer Organisation ein weiteres Team hinzufügen wollen, das sich bereits im Turnier befindet.

3.5. Spielversion

- 3.5.1. Online über Smartphone oder Tablet
- 3.5.2. Spieler verwenden die aktuellste Version auf dem Live-Server.

3.6. Serverregion

- 3.6.1. Alle Matches der Monatlichen Qualifier und Monatlichen Finals müssen auf einem bestimmten Server abgehalten werden, der von der jeweiligen Region abhängt. Es folgt eine Liste aller Serverstandorte für jede Region:

REGION	Serverregion
Nordamerika	Dallas, Texas (USA)
Südamerika	São Paulo (Brasilien)
EMEA	Frankfurt (Deutschland)
Ostasien	Tokio (Japan)
Südasien einschließlich Zentralasien und der Arabischen Halbinsel	Mumbai (Indien)
Südostasien	Singapur (Singapur)

4. TURNIERÜBERSICHT

4.1. Phasen & Format

Das Turnierjahr besteht aus sechs (6) Saisons.

4.1.1. Championship-Herausforderung

- 4.1.1.1. Die Championship-Herausforderung wird als globales Ereignis im Spiel abgehalten.



4.1.1.2. Spieler haben drei (3) Tage Zeit, um die Championship-Herausforderung abzuschließen. Um sich für den Monatlichen Qualifier zu qualifizieren, muss ein Teilnehmer die Championship-Herausforderung mit fünfzehn (15) Siegen vor vier (4) Niederlagen abschließen.

4.1.1.2.1. Alle Matches finden in einem Bo1-Set und im Bo1-Format statt.

4.1.1.2.2. Spieler spielen in fünf (5) von sechs (6) der folgenden Spielmodi:

- Kopfgeldjagd
- Brawlball
- Juwelenjagd
- Tresorraub
- Hotzone
- Knockout

4.1.1.2.2.1. Der Pool der Spielmodi kann sich im Verlauf des Wettkampfsjahrs ändern. Jegliche Anpassungen werden auf dem Discord-Server bekanntgegeben.

4.1.1.3. In dieser Phase können Spieler einzeln oder als vorher zusammengestelltes Team antreten. Spieler, die als Team antreten, müssen nicht zwangsläufig auch mit denselben Teammitgliedern im Monatlichen Qualifier antreten.

4.1.2. Monatliche Qualifier

4.1.2.1. Die Monatlichen Qualifier werden über den Turnier-Hub in der App ausgetragen. Du findest den Bereich unter dem „E-SPORTS“-Icon.

4.1.2.2. Jede Region hält ihren eigenen Monatlichen Qualifier ab. Nur Spieler, die sich entweder über die globale Championship-Herausforderung im Spiel qualifiziert oder in der Rangliste den Pro-Rang erreicht haben und die Voraussetzungen in **Abschnitt 3 – Teilnahmeberechtigung, -bedingungen und -einschränkungen** erfüllen, können teilnehmen.

4.1.2.3. Der Monatliche Qualifier findet in der Regel am Wochenende nach der Championship-Herausforderung statt.

4.1.2.4. Monatliche Qualifier laufen über zwei (2) Tage und jeweils bis zu acht (8) Stunden am Tag.



4.1.2.4.1.1. Tag eins (1) des Monatlichen Qualifiers wird im Einzelausscheidungs-Bracket ausgetragen.

Tag zwei (2) des Monatlichen Qualifiers besteht aus einem Doppelausscheidungs-Bracket mit 32 Teams.

4.1.2.4.1.1.1. Sechzehn (16) Teams qualifizieren sich durch Tag eins (1).

Sechzehn (16) Teams qualifizieren sich automatisch auf Grundlage ihrer Ranglistenpunkte.

4.1.2.4.1.1.1.1. Die sechzehn (16) Teams, die sich automatisch für Tag 2 qualifizieren, sind für Tag 1 nicht teilnahmeberechtigt.

Die sechzehn (16) Teams, die sich automatisch für Tag 2 qualifizieren, erhalten automatisch alle Punkte, die sie durch das Auslassen von Tag 1 verpasst haben.

4.1.2.5. Die Spieler müssen Teil eines Teams aus drei (3) Spielern sein, bevor die Monatlichen Qualifier beginnen. Spieler können nicht als Einzelspieler oder als Duo an Monatlichen Qualifiern teilnehmen.

4.1.2.5.1. Um ihre gesammelten Punkte zu behalten, müssen Teams den Regeln aus **Abschnitt 4.2 (Beschränkungen für die Teilnehmerliste)** folgen, wenn sie an den Monatlichen Finals und dem weiteren Turnier teilnehmen.

4.1.2.6. Die besten acht (8) Teams aus den Monatlichen Qualifiern jeder Region schaffen es in ihre regionalen Monatlichen Finals.

4.1.3. Monatliche Finals

4.1.3.1. Die Monatlichen Finals werden über den Turnier-Hub in der App ausgetragen. Du findest den Bereich unter dem „E-SPORTS“-Icon.

4.1.3.2. Die Teams treten in einem Einzelausscheidungs-Bracket gegeneinander an.

4.1.3.2.1. Alle Matches, die während der Monatlichen Finals übertragen werden, finden im



„Best-of-5“-Format statt. Es werden mindestens sechs (6) und maximal fünfzehn (15) Spielrunden gespielt.

4.2. Beschränkungen für die Teilnehmerliste

Es wird von jedem Team erwartet, eine eigene Teilnehmerliste zu erstellen und zu pflegen.

- 4.2.1. Teams können nach eigenem Ermessen Spieler aus ihrer Teilnehmerliste entfernen. Es muss jedoch stets mindestens ein (1) Spieler aus der ursprünglichen Teamaufstellung verbleiben, auch zwischen den Saisons.
- 4.2.2. Teams können eine (1) Änderung an der Teamaufstellung im ersten Split und zwei (2) Änderungen an der Teamaufstellung im zweiten Split vornehmen, was insgesamt drei (3) Änderungen an der Teamaufstellung pro Turnierjahr zulässt.
 - 4.2.2.1. Der erste Split des Turnierjahres beginnt am 31. Januar und endet am 29. Mai. Der zweite Split des Turnierjahres beginnt am 30. Mai und endet nach den World Finals Ende November.
 - 4.2.2.2. Nimmt ein Team im ersten Split des Turnierjahres keine Änderung an der Teamaufstellung vor, hat dies keine Auswirkungen auf die Anzahl der möglichen Änderungen an der Teamaufstellung zweiten Split. Das bedeutet, die Teams dürfen im zweiten Split des Turnierjahres trotzdem nur maximal zwei (2) Änderungen an der Teamaufstellung vornehmen.
 - 4.2.2.3. Nur Spieler, die die letzte Championship-Herausforderung erfolgreich abgeschlossen und sich erfolgreich im Wettbewerbsjahr 2025 im E-Sports-Menü registriert haben, können einem Team beitreten.
- 4.2.3. Teams können jederzeit bis 30 Minuten vor Beginn des Turnier-Check-ins Änderungen an der Teamaufstellung für den Monatlichen Qualifier vornehmen. In **Abschnitt 4.6.3** sind die genauen Zeiten aufgeschlüsselt nach Regionen aufgeführt.
- 4.2.4. Für die Monatlichen Finals qualifizierte Teams können bis um 23:59 Uhr (regionaler Ortszeit) des auf die Monatlichen Qualifier folgenden Montags Änderungen ihrer Teilnehmerliste beantragen.
 - 4.2.4.1. Die Turnierveranstalter behalten sich das Recht vor, Änderungen an der Teamaufstellung zwischen dem Monatlichen Qualifier und den Monatlichen Finals in Übereinstimmung mit den in



Abschnitt 4.2.5 dargelegten Regeln für Notfallersatzspieler zu bewilligen oder abzulehnen.

4.2.5. Notfallersatzspieler

Sollte es im Notfall dazu kommen, dass ein Ersatzspieler benötigt wird, muss der Teamkapitän sofort nach dem Ende des aktuellen Matches die Turnierverwaltung bzw. einen Administrator über Discord benachrichtigen. Dem Ersatzspieler ist es nicht gestattet, zwischen Spielrunden oder Sets hinzuzustoßen.

Wird die Anfrage bewilligt, muss der Ersatzspieler für den Rest des Monatlichen Qualifiers bzw. des Monatlichen Finals antreten. Der ausgewechselte Spieler darf nicht wieder eingewechselt werden.

- 4.2.5.1. Der Ersatzspieler muss die Championship-Herausforderung ebenfalls erfolgreich abgeschlossen haben und darf nicht Mitglied eines bestehenden Teams sein.
- 4.2.5.2. Der Notfallersatzspieler unterliegt nicht den Richtlinien für Neuzugänge unter **Abschnitt 4.2.2.**
- 4.2.5.3. Der ursprüngliche Spieler ersetzt den Notfallersatzspieler mit Ende der Veranstaltung, an der der Notfallersatzspieler teilgenommen hat.

4.2.6. Teamkapitänswechsel

Die Turnierveranstalter legen fest, dass jedes Team im Laufe des Turnierjahres nur einen Kapitän haben kann, damit es einen konstanten Ansprechpartner gibt. Sollte ein Team dennoch aus irgendeinem Grund seinen Teamkapitän wechseln wollen, muss der aktuelle Teamkapitän dazu eine E-Mail an **brawlstars_admin@efg.gg** senden und beantragen, dass der Teamkapitän durch einen neuen Spieler ersetzt wird. Die Administratoren behalten sich das Recht vor, nach eigenem Ermessen Anträge auf Änderung des Teamkapitäns zu bewilligen oder abzulehnen.

- 4.2.6.1. Wenn eine Partnerorganisation ein Team unter Vertrag nimmt, darf die Partnerorganisation einen anderen Teamkapitän bestimmen.
- 4.2.6.2. Entscheiden sich mit Ausnahme des Teamkapitäns alle Teammitglieder einstimmig für einen Wechsel desselben, müssen alle Teammitglieder eine E-Mail an **brawlstars_admin@efg.gg** senden *und die Übertragung der Rolle des Teamkapitäns auf einen anderen Spieler beantragen*. Die Administratoren behalten sich das Recht vor, nach eigenem



Erkennen Anträge auf Änderung des Teamkapitäns zu bewilligen oder abzulehnen.

4.2.7. **Auflösung**

Für den Brawl Cup, den Last Chance Qualifier und die World Finals gesammelte Punkte sind nicht übertragbar. Durch die Auflösung eines Teams verfallen dessen Punkte. Eine Punkteneuverteilung findet nicht statt. Der Teamkapitän kann die Auflösung des Teams veranlassen, solange er als einziges Mitglied im Team verblieben ist.

4.2.7.1. Nur die Partnerorganisation darf die Auflösung eines Teams veranlassen, das bei einer Partnerorganisation unter Vertrag steht.

4.2.7.1.1. Sollte ein Teamkapitän die Auflösung eines Teams ohne Einwilligung und/oder Wissen der Partnerorganisation einleiten, behalten sich die Turnierveranstalter das Recht vor, die Auflösungsanfrage rückgängig zu machen sowie jegliche verlorenen Punkte wiederherzustellen.

4.3. **Platzvergabe für die Qualifizierung**

4.3.1. **Championship-Herausforderung**

Die Anzahl der Spieler und Teams, die an der Championship-Herausforderung teilnehmen können, ist nicht begrenzt.

4.3.2. **Monatliche Qualifier**

Jedes Einzelausscheidungs-Bracket einer Region ist auf 1024 Teams beschränkt.

Das Einzelausscheidungs-Bracket der Region EMEA ist auf 4096 Teams beschränkt.

4.3.3. **Monatliche Finals**

Die besten acht (8) Teams aus den regionalen Monatlichen Qualifiern qualifizieren sich automatisch für die Teilnahme an den regionalen Monatlichen Finals.

4.3.4. **Offline-Events**

Jede Hauptregion und Unterregion erhält eine Mindestanzahl garantierter Plätze für den Brawl Cup (insgesamt acht/8), den Last Chance Qualifier (insgesamt sechzehn/16) und die World Finals (insgesamt sechzehn/16). Die



Platzvergabe im Brawl Cup wird anhand der Bestenlisten am Ende von Split eins (1) ermittelt.

Zum Beispiel erhalten die Teams, die in Südamerika am Ende des letzten Monatlichen Finals auf Platz 1 und 2 sind, einen Platz in den World Finals. Die dritt- und viertplatzierten Teams erhalten einen Platz im Last Chance Qualifier, welcher ein separates Offline-Event ist, in dem die sechzehn (16) LCQ-Teams spielen, bis die besten vier (4) Teams sich für die World Finals qualifizieren.

Region	Direkte Plätze für die World Finals	Plätze im LCQ	Plätze im Brawl Cup
Nordamerika	3	1	2
Südamerika	2	2	1
Europa, Naher Osten und Afrika	4	3	2
Ostasien	2	2	1
Südasien einschließlich Zentralasien und der Arabischen Halbinsel	0	1	1
Südostasien	0	2	
Festlandchina	0	3	1
Noch festzulegen	0	1	0
Brawl Cup	1	1	0
Last Chance Qualifier	4	0	0
INSGESAMT	16	16 (beste 4 in die WF)	8

Europa, der Nahe Osten und Afrika (EMEA) sicherten sich die zusätzlichen Plätze für die World Finals, die beim Brawl Cup zu vergeben waren.

Europa, der Nahe Osten und Afrika (EMEA) sowie Ostasien (EA) sicherten sich die zwei zusätzlichen Plätze für die Last Chance Qualifier, die beim Brawl Cup zu vergeben waren.



4.4. Punktevergabe

Um sich für den Brawl Cup, den Last Chance Qualifier und die World Finals zu qualifizieren, sammeln die Teams Punkte durch die Teilnahme an den Monatlichen Qualifiern und den Monatlichen Finals in ihrer Region. Diese Punkte werden über die sechs (6) Saisons addiert.

In bestimmten bewilligten Turnieren Dritter können Punkte für die Brawl Stars Championship gesammelt werden. Unter **Abschnitt 4.4.5** finden sich genauere Informationen.

- 4.4.1. Die Punktevergabe für die Monatlichen Qualifier im ersten Split des Jahres 2025 funktioniert wie folgt:

Monatlicher Qualifier – Tag 1	
Einzelausscheidungs-Bracket	2 Punkte pro Sieg

Monatlicher Qualifier – Tag 2	
Siege im Gewinner-Bracket	2 Punkte pro Sieg
Siege im Ausscheidungs-Bracket	1 Punkt pro Sieg

- 4.4.2. Die Punktevergabe für die Monatlichen Qualifier im zweiten Split des Jahres 2025 funktioniert wie folgt:

Monatlicher Qualifier – Tag 1	
Einzelausscheidungs-Bracket	4 Punkte pro Sieg

Monatlicher Qualifier – Tag 2	
Siege im Gewinner-Bracket	4 Punkte pro Sieg



Siege Ausscheidungs-Bracket	im 2 Punkte pro Sieg
--	---------------------------------

- 4.4.3. Die Punktevergabe für die Monatlichen Finals im ersten Split des Jahres 2025 funktioniert wie folgt:

Endgültiger Rang	Errungene Punkte
1. Platz	50 Punkte
2. Platz	35 Punkte
3. und 4. Platz	20 Punkte
5. bis 8. Platz	10 Punkte

- 4.4.4. Die Punktevergabe für die Monatlichen Finals im zweiten Split des Jahres 2025 funktioniert wie folgt:

Endgültiger Rang	Errungene Punkte
1. Platz	100 Punkte
2. Platz	70 Punkte
3. und 4. Platz	40 Punkte
5. bis 8. Platz	20 Punkte

- 4.4.5. BSC-Punkte aus Veranstaltungen von Drittanbietern für die Hauptregionen

- 4.4.5.1. Für Events von Drittanbietern, die Punkte für die Brawl Stars Championship gewähren, gelten folgende Regeln und Beschränkungen:

- 4.4.5.1.1. Ist eine Veranstaltung eines Drittanbieters auf eine Region beschränkt, werden dadurch nur den Teams Punkte gewährt, die in der Brawl Stars Championship in dieser Region antreten.

- 4.4.5.1.2. Teams, die sowohl bei der Brawl Stars Championship als auch beim Event des



Drittanbieters teilnehmen, müssen mit derselben Teilnehmerliste antreten. Es ist nur eine (1) Abweichung erlaubt. Das bedeutet, dass drei (3) Spieler aus einem Team mit (4) Spielern sowohl auf der Teilnehmerliste der BSC als auch auf der Teilnehmerliste des Drittanbieter-Events erscheinen müssen. Andernfalls ist das Team nicht für den Erhalt von Punkten für die Brawl Stars Championship zugelassen.

4.4.5.1.3. Punkte für die Brawl Stars Championship werden nach dem Ermessen der BSC-Turnierverwaltung gewährt.

4.4.5.1.4. Alle Teams und Spieler, die an einem Event eines Drittanbieters teilnehmen, müssen sich an die Nutzungsbedingungen von Supercell halten. Die Turnierverwaltung der Brawl Stars Championship behält sich das Recht vor, Punkte zurückzuziehen, sofern ein Team unrechtmäßig Punkte für die Brawl Stars Championship verdient haben sollte.

Wird ein Drittanbieter-Event angekündigt, welches Punkte für die Brawl Stars Championship gewährt, werden daraufhin weitere Details veröffentlicht.

4.5. Regionale Bestenliste

In der regionalen Bestenliste werden sämtliche Punkte gesammelt, die Teams während Monatlicher Qualifier und Monatlicher Finals erspielt haben. Kommt es zu einem Punktegleichstand zwischen mehreren Teams, wird dieser anhand folgender Regeln aufgelöst (absteigende Priorität):

4.5.1. **Direktvergleich.** Liegen zwei (2) Teams in der Tabelle gleichauf, so wird ihr Direktvergleich aus der gesamten BSC-Saison 2025 herangezogen. Bei einem Gleichstand von drei (3) oder mehr Teams wird kein Direktvergleich herangezogen.

4.5.2. **Gesamtzahl von Erstplatzierungen in den Monatlichen Finals.** Das Team mit den meisten Siegen in Monatlichen Finals wird höher eingestuft.

4.5.3. **Durchschnittliche Platzierung in den Monatlichen Finals.** Die durchschnittliche Platzierung aus allen Monatlichen Finals im Laufe des Jahres.



- 4.5.4. **Gesamt-Matchesiegesrate.** Die Gesamt-Matchesiegesrate wird ermittelt, indem die Gesamtzahl der an Tag zwei (2) in MQs und MFs gewonnenen Matches durch die Anzahl der dort insgesamt gespielten Matches geteilt wird. Hat Team A beispielsweise fünfzehn (15) von zwanzig (20) gespielten Matches gewonnen, beläuft sich die Gesamt-Matchesiegesrate auf 75 %.
- 4.5.5. **Gesamt-Set-Siegesrate.** Die Gesamt-Set-Siegesrate wird ermittelt, indem die Gesamtzahl der an Tag zwei (2) in MQs und MFs gewonnenen Sets durch die Anzahl der dort insgesamt gespielten Sets geteilt wird. Hat Team A beispielsweise dreißig (30) von sechzig (60) gespielten Sets gewonnen, beläuft sich die Gesamt-Set-Siegesrate auf 50 %.
- 4.5.6. **Gesamt-Spielrundensiegesrate.** Die Gesamt-Spielrundensiegesrate wird ermittelt, indem die Gesamtzahl der an Tag zwei (2) in MQs und MFs gewonnenen Spielrunden durch die Anzahl der dort insgesamt gespielten Spielrunden geteilt wird.

4.6. **Turnierplan**

- 4.6.1. Bitte beachte, dass der folgende Zeitplan vorläufig ist. Änderungen sind jederzeit möglich.
- 4.6.2. **Championship-Herausforderungen**

Die Championship-Herausforderungen sind globale Ereignisse im Spiel.

Championship-Herausforderung	Termine 2025
Championship-Herausforderung – Februar	31. Januar–2. Februar
Championship-Herausforderung – März	28. Februar–2. März
Championship-Herausforderung – April	4.–6. April
Championship-Herausforderung – Juni	30. Mai–1. Juni
Championship-Herausforderung – Juli	27.–29. Juni
Championship-Herausforderung – August	25.–27. Juli

4.6.3. **Monatliche Qualifier**

Jede Region beginnt ihren Monatlichen Qualifier an den unten angegebenen Terminen:



Monatliche Qualifier	Termine 2025
Monatlicher Qualifier – Februar	8.–9. Februar
Monatlicher Qualifier – März	8.–9. März
Monatlicher Qualifier – April	12.–13. April
Monatlicher Qualifier – Juni	7.–8. Juni
Monatlicher Qualifier – Juli	5.–6. Juli
Monatlicher Qualifier – August	2.–3. August

Die Monatlichen Qualifier und die entsprechenden Check-in-Zeiten beginnen an jedem Tag und in jeder Hauptregion zu den folgenden Uhrzeiten (Abweichungen werden den Spielern vor dem Turnierbeginn über Discord mitgeteilt):

Region	Registrierungsschluss	Check-in-Zeit dem Turnier	vor	Startzeit
Ostasien	10:00 Uhr JST	10:30–11:30 Uhr JST		12:00 Uhr JST
EMEA	10:00 Uhr (MESZ)	10:30–11:30 Uhr MESZ		12:00 Uhr MESZ
Nordamerika	12:00 Uhr EDT/EST	12:30–13:30 Uhr EDT/EST		14:00 Uhr EDT/EST
Südamerika	10:00 Uhr BRT	10:30–11:30 Uhr BRT		12:00 Uhr BRT

Bitte beachte, dass der Check-in vor dem Turnier vorzeitig endet, wenn die maximale Anzahl an Teams in der jeweiligen Region erreicht wurde. Danach werden ihn keine weiteren Teams mehr abschließen können. Die maximale Anzahl der Teams ist in **Abschnitt 4.3.2** angegeben.

4.6.4. Monatliche Finals

Die Monatlichen Finals werden im selben Monat wie der Monatliche Qualifier gespielt. Der Turniervveranstalter überträgt alle Matches der Monatlichen Finals auf: **event.brawlstars.com**

Während der Monatlichen Finals wird die gesamte Sprachkommunikation in den Matches aufgezeichnet. Mit dem Erscheinen in der Übertragung willigen die Spieler in die Aufzeichnung ihrer Sprachkommunikation ein.



Alle Matches finden im „Best-of-5“-Format statt.

Teams müssen eine (1) Stunde vor Beginn ihres Monatlichen Finals bereitstehen.

Die Startzeiten der jeweiligen Monatlichen Finals der Regionen in der Saison 2025 sind unten aufgeführt:

Region und Übertragungszeit (Der Wechsel zwischen Sommer- und Winterzeit wird berücksichtigt)	Termine 2025	
	Erster Split	Zweiter Split
Ostasien 15:00 Uhr JST	15. Februar 15. März 19. April	14. Juni 12. Juli 9. August
EMEA 14:00 Uhr MESZ	16. Februar 16. März 20. April	15. Juni 13. Juli 10. August
Südamerika 15:00 Uhr BRT	22. Februar 22. März 26. April	21. Juni 19. Juli 16. August
Nordamerika 15:00 Uhr EDT/EST	23. Februar 23. März 27. April	22. Juni 20. Juli 17. August

4.7. Zeitzonen

Die Monatlichen Qualifier und Monatlichen Finals finden in den entsprechenden Regionen in den folgenden Zeitzonen statt:

Region	Zeitzonen (Der Wechsel zwischen Sommer- und Winterzeit wird berücksichtigt)
Ostasien	Japan Standard Time (JST)
EMEA	Mitteleuropäische Sommerzeit (MESZ)
Nordamerika	Eastern Daylight Time (EDT)
Südamerika	Brasilia Time (BRT)



4.8. Offline-Events

Alle offiziellen Offline-Events, die Teil der Brawl Stars Championship sind, einschließlich, aber nicht beschränkt auf den Brawl Cup, den Last Chance Qualifier und die World Finals, unterliegen den folgenden Richtlinien:

4.8.1. Anreise und Unterkunft

Bei Offline-Events übernimmt der Turnierveranstalter pro Team die Kosten für Reise und Unterkunft für:

- Drei (3) Spieler
- Eine (1) zusätzliche Person, z. B. ihr Coach oder Teammanager

4.8.2. Zugang für Spieler und Personal

Bei Offline-Events ist es dem folgenden Personal gestattet, das Team in den Backstagebereich zu begleiten:

- Ein (1) Coach
- Ein (1) Teammanager
- Ein (1) Medienvertreter

Werden für eine bestimmte Veranstaltung weitere Mitarbeiter im Backstagebereich zugelassen, informieren die Turnierveranstalter die teilnehmenden Teams darüber im Voraus.

4.8.3. Sprachkommunikation

Die gesamte spielinterne Sprachkommunikation wird während jedes Matches bei Offline-Events aufgezeichnet und den Partnerorganisationen nach Ende der Veranstaltung zugänglich gemacht.

4.8.4. Offline-Events

4.8.4.1. [BRAWL CUP 2025 WETTKAMPF-HANDBUCH](#)

[Last Chance Qualifier 2025 WETTKAMPF-HANDBUCH](#)

[WORLD FINALS 2025 WETTKAMPF-HANDBUCH](#)

4.8.5. Teamaufstellungssperren

4.8.5.1. Qualifiziert ein Team sich für einen Platz bei einem Offline-Event, gilt seine Aufstellung als finalisiert. Daraufhin können keine weiteren Änderungen vorgenommen werden und ohne



Einwilligung des Turnierverwaltungsteams können keine Spieler aus dem Team entfernt werden.

Teams werden vom Turnierverwaltungsteam benachrichtigt, wenn sie sich offiziell für ein Offline-Event qualifiziert haben.

5. MATCHABLAUF

5.1. Spielmodi und Maps

Sämtliche Spielmodi und Maps suchen die Veranstalter aus und teilen sie den Teilnehmern über Discord und WeChat mit.

In den Monatlichen Qualifiern, den Monatlichen Finals, dem Brawl Cup, dem Last Chance Qualifier und den World Finals teilt das Turnierverwaltungsteam den qualifizierten Teams die Reihenfolge der Modi und Maps am Matchtag über Discord mit.

5.2. Brawlerauswahl und -sperren

Während der Monatlichen Qualifier und Monatlichen Finals kann jeder Spieler vor dem Beginn eines Sets einen beliebigen Brawler bannen. Du kannst die Sperrauswahl deiner Teamkameraden mitverfolgen und sobald ein Brawler gesperrt wird, kannst du diesen nicht mehr sperren. Die individuellen Sperren sind blind, d. h. das gegnerische Team kann nicht sehen, was gesperrt wird, und sperrt möglicherweise dieselben Brawler. Das bedeutet, es werden insgesamt mindestens drei (3) und höchstens sechs (6) Brawler pro Set gesperrt. Spieler können Brawler mit ihren Teammitgliedern tauschen, nachdem sie sie ausgewählt haben und bevor das Match beginnt.

5.2.1. Veröffentlichung neuer Brawler

Neue Brawler, die innerhalb der letzten zwei (2) Wochen vor einem Event der Brawl Stars Championship veröffentlicht wurden, sind vom Wettbewerb ausgeschlossen und somit nicht verfügbar. In der Championship-Herausforderung sind neue Brawler nach wie vor spielbar.

5.2.1.1. Wählt ein Team einen nicht verfügbaren Brawler aus, wird es mit einer (1) Set-Niederlage bestraft.

5.2.1.2. Die Administratoren können für bestimmte Veranstaltungen zusätzliche Beschränkungen auferlegen. Sollten weitere Einschränkungen eingeführt werden, werden die Administratoren die Teams darüber in Kenntnis setzen.

5.2.2. Auflösung der Lobby



Sollte ein Team die Auflösung der Auswahllobby verursachen, haben die Teams in der neuen Lobby für das Match dieselben Brawlerwahlen und -sperrungen vorzunehmen, insoweit sie zum Zeitpunkt der Lobbyauflösung bereits feststanden.

Damit dasselbe Team im neuen Durchgang die erste Wahl treffen kann, müssen Lobbys so lange aufgelöst werden, bis das korrekte Team über die erste Auswahlgelegenheit verfügt.

Während des Monatlichen Qualifiers sind Teams selbst dafür verantwortlich, die Administratoren zu benachrichtigen, falls die Brawlerwahlen und -sperrungen ihrer Gegner nicht mit den ursprünglichen aus der ersten Lobby übereinstimmen sollten. Das Team, das das Problem meldet, muss die Lobby schnellstmöglich nach der inkorrekten Wahl oder Sperrung eines Brawlers auflösen und ein Ticket in Discord eröffnen. Das Team, das den falschen Brawler gewählt oder gesperrt hat, erleidet eine Set-Niederlage. Geht die Spielrunde über die Auswahlphase hinaus, wird keine Strafe verhängt und das Ergebnis zählt.

Falls ein Team sich nicht sicher ist, welche Brawler ursprünglich gewählt oder gesperrt wurden, muss es ein Ticket in Discord eröffnen. Daraufhin bestätigen die Administratoren die korrekten Brawlerwahlen bzw. -sperrungen.

5.3. Überblick zum Matchablauf

5.3.1. Championship-Herausforderung

Sämtliche Matches werden über die Spiel-App gespielt und sind über das Icon „NEUES EREIGNIS“ unten in der Mitte des Hauptmenüs aufrufbar.

5.3.1.1. Nur Matches, die innerhalb des Ereignisses bestritten werden, werden für die Qualifizierung für die nächste Phase gewertet.

5.3.1.2. Jedes Match wird in einem Bo1-Set im Bo1-Format ausgetragen. Spieler müssen also nur eine (1) Spielrunde gewinnen/verlieren, um ihre Sieges- und Niederlagenbilanz für die Qualifizierung zu beeinflussen.

5.3.1.3. Alle Spieler haben drei (3) Tage Zeit, um die Bedingungen zur Qualifikation zu erfüllen.

5.3.2. Monatliche Qualifier

Alle Matches werden über den Turnier-Hub in der App ausgetragen, der sich auf der rechten Seite des Startbildschirms unter dem neuen „E-SPORTS“-Icon befindet.



5.3.2.1. Check-in vor dem Turnier

Am ersten Matchtag müssen alle Kapitäne ihre Teams einchecken, um zu bestätigen, dass sie am Monatlichen Qualifier teilnehmen. Das Zeitfenster für den Check-in beginnt eine (1) Std. und dreißig (30) Min. vor dem Start des Matchtages und läuft eine (1) Stunde. *Beispiel: Beginnt der Monatliche Qualifier um 12:00 Uhr, läuft das Zeitfenster für den Check-in also von 10:30 Uhr bis 11:30 Uhr.*

Der Check-in vor dem Turnier endet bereits vor der in **Abschnitt 4.6.3** angegebenen Zeit, sofern die regionale Teamgrenze bereits vorzeitig erreicht wird, wie in **Abschnitt 4.3.2** dargelegt.

Checkt ein Kapitän nicht für sein Team ein, gelangt das Team nicht ins Bracket und ist somit vom Monatlichen Qualifier ausgeschlossen. Hat der Teamkapitän eingchecked, müssen die Teams nur noch auf den Beginn des Matchtages warten.

5.3.2.2. Runden-Check-in

Alle Spieler eines Teams erhalten eine Benachrichtigung (lila Check-in-Pop-up), wenn ihre Runde beginnen kann. **Diese Check-in-Schaltfläche wird nur im Turnier-Hub angezeigt. Vergewissere dich also, dass du ihn geöffnet hast.**

Jedes Team hat bis zu fünf (5) Minuten Zeit, um für die Runde einzuchecken, sobald sie begonnen hat. Falls nicht alle Spieler eines Teams innerhalb von fünf (5) Minuten eingchecked haben, nachdem die Einladungen verschickt wurden, kann das Team eine Strafe bis hin zur Matchniederlage erhalten.

Haben in keinem Team innerhalb von fünf (5) Minuten nach Rundenbeginn drei (3) Spieler eingchecked, gewinnt automatisch das Team mit mehr eingcheckeden Spielern. Sollte in beiden Teams dieselbe Anzahl von Spielern eingchecked haben, z. B. einen (1) oder zwei (2) Spieler aus jedem Team, wird das System automatisch einen Gewinner durch Münzwurf ermitteln.

5.3.2.3. Teams erhalten eine Einladung, der Team-Lobby beizutreten. Die Teams müssen der Team-Lobby innerhalb von fünf (5) Minuten beitreten und ihren Status auf „Bereit“ stellen. Sind nicht alle Spieler eines Teams innerhalb von fünf (5) Minuten beigetreten und bereit, nachdem die Einladungen verschickt wurden, kann das Team eine Strafe bis hin zur Matchniederlage erhalten.



5.3.2.4. Der Match-Lobby beitreten

Alle Matches an Tag eins (1) finden als Best-of-three-Set (Bo3) im Best-of-three-Format (Bo3) statt. Das bedeutet, dass jedes Set aus drei (3) Spielrunden besteht und jedes Team zwei (2) davon gewinnen muss, um das Set zu gewinnen. Teams müssen zwei (2) von drei (3) Sets gewinnen, um das Match zu gewinnen.

Alle Matches an Tag zwei (2) finden als Best-of-five-Set (Bo5) im Best-of-three-Format (Bo3) statt. Das bedeutet, dass jedes Set aus drei (3) Spielrunden besteht und jedes Team zwei (2) davon gewinnen muss, um das Set zu gewinnen. Teams müssen drei (3) von fünf (5) Sets gewinnen, um das Match zu gewinnen.

5.3.3. Monatliche Finals

Alle Matches werden über den Turnier-Hub in der App gespielt. Dieser befindet sich auf der rechten Seite des Startbildschirms unter dem neuen „E-SPORTS“-Icon.

5.3.3.1. Teamkapitäne müssen dem Club des Monatlichen Finals beitreten, damit ihre Matches verfolgt und übertragen werden können.

5.3.3.2. Alle Teamkapitäne müssen ihr Team über Discord im jeweiligen Matchkanal eine (1) Stunde vor Start des Matchtages einchecken. Dazu müssen sie lediglich „<team name> checking in“ in den jeweiligen Matchkanal eingeben.

5.3.3.3. Die Matchabläufe gleichen im Format denen aus den Monatlichen Qualifiern, aber: **Teams dürfen ihren Status erst auf „Bereit“ stellen und beginnen, wenn das Turnierverwaltungsteam sie dazu auffordert.**

5.3.3.4. Die Administratoren werden in erster Linie über Discord mit den Spielern kommunizieren, die sich für diese Phase qualifiziert haben.

5.3.3.5. Die Monatlichen Finals werden offiziell gestreamt.

5.3.3.6. Administratoren können diese Regeln durch zusätzliche Abläufe und/oder Anforderungen erweitern, wenn dies zum flüssigen bzw. besseren Ablauf der Übertragung der Monatlichen Finals beiträgt. Solche zusätzlichen Regeln oder Anforderungen werden den Teams vor den Monatlichen Finals von den Administratoren über Discord mitgeteilt.



5.3.4. Offline-Events

- 5.3.4.1. Weitere Informationen zum Brawl Cup, zum Last Chance Qualifier und zu den World Finals werden zu einem späteren Zeitpunkt veröffentlicht.

5.3.5. Pausen

- 5.3.5.1. Die Teams haben zwischen Spielrunden, Sets und Matches in den Monatlichen Qualifiern die folgenden vorgegebenen Pausenzeiten.

- 5.3.5.1.1. Zwischen Spielrunden: bis zu dreißig (30) Sekunden

- 5.3.5.1.2. Zwischen Sets: bis zu zwei (2) Minuten

- 5.3.5.1.3. Zwischen Matches: bis zu fünf (5) Minuten

- 5.3.5.2. Die Teams haben zwischen Spielrunden, Sets und Matches in den Monatlichen Finals die folgenden vorgegebenen Pausenzeiten:

- 5.3.5.2.1. Zwischen Spielrunden: bis zu dreißig (30) Sekunden

- 5.3.5.2.2. Zwischen Sets: bis zu eine (1) Minute

- 5.3.5.2.3. Zwischen Matches: mindestens zwei (2) Minuten

Die Pausenzeiten können sich je nach Übertragungsplan verändern, aber jedem Team werden mindestens zwei (2) Minuten Pause zugestanden.

- 5.3.5.3. Auf Teams, die sich verspäten oder nicht auftauchen, kommen möglicherweise Abzüge von Championship-Punkten bzw. der Verlust des Preisgeldes und/oder ein Matchverlust zu (erläutert unter **Abschnitt 11). Strafen.**

- 5.3.5.4. Offline-Events

Die Pausenzeiten für Offline- Events werden je nach Bedarf für die Übertragung angepasst.

5.3.6. Matchneustart



Ein Neustart eines Matches ist nur erlaubt, falls ein Problem mit dem Turnier-Hub oder dem Spielserver aufgetreten ist. In diesem Fall müssen Spieler einen Screenshot von der jeweiligen Fehlermeldung machen und ihn gemeinsam mit ihrer Anfrage zum Neustart des Matches den Administratoren schicken. Die Administratoren behalten sich jegliche Rechte vor, einem Matchneustart zuzustimmen bzw. ihn abzulehnen.

5.3.7. Einspruch gegen Matches

Spieler müssen ihren Einspruch / ihre Einsprüche und/oder ihre Hilfeanfrage(n) über Discord an die Administratoren richten. Dies muss innerhalb von fünf (5) Minuten nach dem Matchabschluss oder vor dem Beginn der nächsten Runde geschehen (je nachdem, was zuerst eintritt).

5.3.7.1. Auf einen Einspruch/Einsprüche und/oder eine Anfrage/Anfragen außerhalb dieser festgelegten Zeiten oder des dafür vorgesehenen Kanals / der dafür vorgesehenen Kanäle dürfen Administratoren nicht eingehen (siehe 5.3.7.).

5.4. Setzliste

5.4.1. Der erste Monatliche Qualifier und das erste Monatliche Final des Jahres werden auf Grundlage der Punkte aus der vorangegangenen Championship 2024 gesetzt. Dies gilt sowohl für die Setzliste an Tag eins (1) als auch an Tag zwei (2).

Um individuellen Leistungen aus dem Jahr 2024 Rechnung zu tragen, werden bei den ersten Veranstaltungen im Jahr 2025 zur Berechnung ihres Beitrags die Championship-Punkte, die jeder Spieler 2024 erhalten hat, durch drei (3) geteilt.

Unter Berücksichtigung von Änderungen an der Teamaufstellung werden nur die zwei (2) Spieler mit den meisten Championship-Punkten für die Platzierung des Teams gewertet.

Setzlisten-Beispielberechnung:

Team von Spieler 1 im Jahr 2024: 300 Punkte → **100 Einzelpunkte**
Team von Spieler 2 im Jahr 2024: 400 Punkte → **133 Einzelpunkte**
Team von Spieler 3 im Jahr 2024: 500 Punkte → **167 Einzelpunkte**
Setzpunkte des neuen Teams: $133 + 167 =$ **300 Punkte**.

Hinweis: Bei einem Gleichstand entscheiden zunächst die Punkte des dritten (3.) Spielers im Team. Besteht dann noch immer ein Gleichstand, werden die in **Abschnitt 4.5 – Regionale Bestenliste** dargelegten Tiebreak-Regeln ab **Abschnitt 4.5.2** angewendet. Der Tiebreak ergibt sich aus der Zusammenrechnung aller drei (3) Spieler des Teams.



- 5.4.2. Die sechzehn (16) Teams, die sich automatisch für das Doppelausscheidungs-Bracket an Tag zwei (2) qualifizieren, werden auf Grundlage der durchschnittlichen Punktzahl, die bei der Brawl Stars Championship 2025 erlangt wird, gesetzt.
- 5.4.3. Nach dem erstem Monatlichen Qualifier werden Teams anhand der Punktzahl im BSC-Wettbewerbsjahr 2025 in der Rangliste platziert, die das Team im Laufe des BSC-Wettbewerbsjahres 2025 an Tag eins (1) und Tag zwei (2) des Monatlichen Qualifiers erzielt hat. Je mehr Punkte, desto höher die Platzierung!
- 5.4.4. In den Monatlichen Finals werden die besten vier (4) Teams aus dem Gewinner-Bracket von Tag zwei (2) in Gruppe A platziert. Die besten vier (4) Teams aus dem Ausscheidungs-Bracket von Tag zwei (2) werden in Gruppe B platziert. Teams in Gruppe A wird abhängig von ihrem Gruppenrang ein Team aus Gruppe B zugewiesen.

Beispiel: Dem Team mit den höchsten Punkten in Gruppe A wird das Team mit den wenigsten Punkten aus Gruppe B zugewiesen.

Falls mehrere Teams innerhalb einer Gruppe gleich viele Punkte haben, werden die Tiebreak-Regeln für die regionale Bestenliste angewendet.

Falls ein Team bereits in Runde drei (3) des Gewinner-Brackets von Tag zwei (2) des Monatlichen Qualifiers gegen ein anderes Team antreten musste, ist dieselbe Paarung für die erste (1.) Runde der Monatlichen Finals nicht zulässig. In diesem Fall wird das nach Punkten nächste zulässige Team ausgewählt.

5.5. Nichterscheinen

5.5.1. Check-in vor dem Turnier

Teamkapitäne müssen den Check-in mindestens 30 Minuten vor dem Turnierstart abschließen. Geschieht dies nicht, wird das Team vom Monatlichen Qualifier ausgeschlossen. In **Abschnitt 4.6.3** wird aufgeführt, wann der Check-in vor dem Turnier für jede Region endet.

5.5.2. Runden-Check-in

Teams müssen dafür Sorge tragen, dass alle ihre Mitglieder den Match-Check-in fünf (5) Minuten nach Beginn der Runde abgeschlossen haben. Hat das Team nicht innerhalb von fünf (5) Minuten eingecheckt, gilt das Match als verloren.

5.5.3. Match-Lobby-Check-in und Ändern des Status auf „Bereit“

Die Teams müssen innerhalb von fünf (5) Minuten beitreten und ihren Status auf „Bereit“ stellen. Falls nicht alle Spieler eines Teams innerhalb von fünf (5)



Minuten beigetreten und bereit sind, nachdem die Einladungen verschickt wurden, kann das Team eine Strafe bis hin zur Matchniederlage erhalten.

Falls ein Spieler zeitgleich mit dem Monatlichen Qualifier oder Monatlichen Final in einem anderen Turnier spielt und das Match deshalb nicht zur planmäßigen Zeit beginnen kann, gilt das Match für sein Team als verloren.

5.5.4. Matchaufgabe / Verlassen des Matches

5.5.4.1. Monatliche Qualifier

Wenn ein Team während des Monatlichen Qualifiers ein Match aufgibt oder verlässt, kann es dennoch mit dem nächsten Match fortfahren, sobald es beginnt.

5.5.4.2. Monatliche Finals, Brawl Cup, Last Chance Qualifier und World Finals

Gibt ein Team in den Monatlichen Finals bzw. World Finals in einer Spielrunde, einem Set oder einem Match auf oder kommt es aus anderen Gründen zum Spielabbruch, kann dies zu Strafen in Form von Preisgeldkürzungen und dem Verlust von Championship-Punkten führen.

5.5.5. Monatliche Finals

Teams wird bis zu eine (1) Minute Verspätung gewährt, bevor zusätzliche Strafen (bis hin zur Disqualifikation) greifen. Vor der Disqualifikation können zusätzliche Strafen wegen Verspätung ausgesprochen werden. Verspätung wird ab der Startzeit des Matches gezählt, die von den Administratoren kommuniziert wird.

5.6. Unentschieden

In dem seltenen Fall, dass ein Spiel „UNENTSCHIEDEN“ ausgeht, wird das Spiel wiederholt und es zählt nicht zum Endergebnis des Sets. Das Set wird fortgesetzt, bis ein (1) Team zwei (2) Spiele im Set für sich entscheidet.

5.7. Technische Probleme

Spieler sind für ihre Verbindung zum Spiel selbst verantwortlich. Eventuell auftretende Probleme müssen möglichst noch vor Matchbeginn behoben werden. Bei Problemen mit der Verbindung oder der Hardware, die das Spielen unmöglich machen, wird das Match als verloren gewertet. Wenn Teams sich auf eine Verlegung des Matches einigen, muss dies von einem Administrator gestattet werden. Den Administratoren ist das Recht vorbehalten, die Verlegung eines Matches auch abzulehnen.



6. BONI UND PREISE

6.1. Championship-Herausforderung

Spieler, die die Championship-Herausforderung mit fünfzehn (15) Siegen und drei (3) Niederlagen oder besser abschließen und außerdem sechzehn (16) Jahre oder älter sind, dürfen in den Monatlichen Qualifier ihrer Region vorrücken.

6.2. Monatliche Qualifier

Alle Teams, die es in den Monatlichen Qualifiern ihrer Region unter die besten acht (8) Teams schafften, nehmen am regionalen Monatlichen Final teil.

6.3. Monatliche Finals

Die Teams, die es in die Monatlichen Finals schaffen, erhalten Preisgeld entsprechend ihrer Platzierung und Region (die Beträge entsprechen den gesamten Preisgeldern pro Team):

Ostasien	
Rang	Preisgeld
1	12.000 US-Dollar
2	7000 US-Dollar
3-4	4000 US-Dollar pro Team
5-8	2000 US-Dollar pro Team
Insgesamt	35.000 US-Dollar

EMEA	
Rang	Preisgeld
1	12.000 US-Dollar
2	8000 US-Dollar
3-4	5500 US-Dollar pro Team
5-8	3500 US-Dollar pro Team
Insgesamt	45.000 US-Dollar

Nordamerika	
Rang	Preisgeld
1	12.000 US-Dollar
2	8000 US-Dollar
3-4	5000 US-Dollar pro Team

Südamerika	
Rang	Preisgeld
1	10.000 US-Dollar
2	6000 US-Dollar
3-4	3000 US-Dollar pro Team



5–8	2500 US-Dollar pro Team
Insgesamt	40.000 US-Dollar

5–8	2000 US-Dollar pro Team
Insgesamt	30.000 US-Dollar

6.4. Brawl Cup

Der Preispool für den Brawl Cup wird wie folgt aufgeteilt:

Brawl Cup	
Rang	Preisgeld
1	15.000 \$
2	10.000 \$
3	6500 US-Dollar
4	4500 US-Dollar
5–8	3500 US-Dollar pro Team
Insgesamt	50.000 US-Dollar

- 6.4.1. Zudem erhält das erstplatzierte Team bei den World Finals einen zusätzlichen Platz für seine Region. Das zweitplatzierte Team erhält beim Last Chance Qualifier einen zusätzlichen Platz für seine Region.

Kommen das erst- und das zweitplatzierte Team aus derselben Region, geht der Platz für den Last Chance Qualifier stattdessen an die Region des drittplatzierten Teams.

6.5. Last Chance Qualifier

Der Preispool für den Brawl Stars Last Chance Qualifier 2025 wird wie folgt aufgeteilt:

Last Chance Qualifier	
Rang	Preisgeld
1–4	Platz bei den World Finals



5–8	6000 US-Dollar pro Team
9–12	4000 US-Dollar pro Team
13–16	2500 US-Dollar pro Team
Insgesamt	50.000 US-Dollar

6.6. **World Finals**

Das Preisgeld für die Brawl Stars Championship World Finals 2025 wird wie folgt aufgeteilt:

World Finals	
Rang	Preisgeld
1	400.000 US-Dollar
2	200.000 US-Dollar
3–4	80.000 US-Dollar pro Team
5–8	30.000 US-Dollar pro Team
9–16	15.000 US-Dollar pro Team
Insgesamt	1.000.000 US-Dollar

6.7. **Auszahlung des Preisgelds**

- 6.7.1. Hat sich ein Team für ein Preisgeld qualifiziert, kontaktieren wir den Teamkapitän, um den Auszahlungsprozess einzuleiten.
 - 6.7.1.1. Qualifiziert sich ein Team, das einen Vertrag mit einer Partnerorganisation unterzeichnet hat, für ein Preisgeld, erhält die Partnerorganisation das Preisgeld, sofern dies nicht anderweitig mit der Turnierverwaltung geregelt wurde.



- 6.7.2. Nach dem Abschluss der Monatlichen Finals müssen Teams innerhalb von sieben (7) Tagen ihre Zahlungsinformationen übermitteln. Werden die Zahlungsinformationen verspätet zur Verfügung gestellt, verzögert sich konsequenterweise auch die Auszahlung des Preisgelds.
- 6.7.3. Teamkapitäne und Partnerorganisationen sind dafür verantwortlich, genaue und korrekte Bezahlungswege für ihr Team anzugeben. Sind die angeführten Zahlungsinformationen fehlerhaft oder unvollständig, wird die Auszahlung solange aufgeschoben, bis die Informationen korrigiert oder vervollständigt wurden. Im Fall eines Disputs mit deinem Teamkapitän, stellst du uns (und unsere Angestellten, Geschäftsführer, Agenten, Tochterunternehmen, Joint Ventures und Mitarbeiter) von Forderungen, Ansprüchen und Schäden jeder Art frei – egal ob bekannt oder unbekannt – die aus solchen Streitfragen entstehen oder damit in irgendeiner Weise in Verbindung stehen.
- 6.7.4. Spieler sind für sämtliche Kosten und Ausgaben, die in Verbindung mit ihrem Preisgeld stehen, selbst verantwortlich, sofern hier nicht weiter angegeben. Sämtliche Steuern und Abgaben auf staatlicher und kommunaler Ebene, einschließlich möglicher Umsatz- und Mehrwertsteuern, die mit dem Erhalt oder der Verwendung jeglichen Preisgelds verbunden sind, sind komplett vom Spieler zu tragen.
- 6.7.5. Alle Preise werden innerhalb von 90 Tagen netto nach Erhalt der nötigen Zahlungsinformationen des Spielers vom Veranstalter ausgezahlt. Der Turnierveranstalter übernimmt keinerlei Verantwortung für eventuell zusätzlich entstehende Verzögerungen bei Auslandsüberweisungen.
- 6.7.6. Spieler haben sechzig (60) Tage, von dem Zeitpunkt gezählt, an dem sie ihr Preisgeld annehmen können, um ihr Preisgeld einzufordern. Spieler, die ihr Preisgeld nicht in der bestimmten Zeit einfordern, verwirken ihren Anspruch auf das Preisgeld.
- 6.8. **Berechtigung zu Geldpreisen**
 - 6.8.1. Spieler, deren Wohnsitzland momentan unter Finanzsanktionen der Vereinigten Staaten von Amerika oder der Europäischen Union steht, die Finanztransaktionen oder Zahlungen in dieses Land verbieten, können keine Geldpreise sowie Bargeld-Alternativpreise einfordern.
 - 6.8.2. Die Preise werden standardmäßig in US-Dollar ausgezahlt. Akzeptiert die Bank eines Spielers keine US-Dollar, muss dies dem Verwaltungsteam bei der Einreichung des Preisformulars mitgeteilt werden.



7. KOMMUNIKATION UND SUPPORT

7.1. Wie wird kommuniziert

- 7.1.1. Nachdem sie sich für die Monatlichen Qualifier qualifiziert haben, werden alle Spieler gebeten, dem Discord-Kanal beizutreten. Teamkapitäne müssen sich im Discord-Server aufhalten, um sicherzustellen, dass sie aktuelle Informationen über das Turnier erhalten.
- 7.1.2. Discord ist der beste Weg, um die Administratoren zu kontaktieren und unmittelbar Antworten bezüglich dringender Anfragen zum Turnier zu erhalten.

7.2. Support

- 7.2.1. Während des Turniers werden turnierrelevante Benachrichtigungen, wie z. B. Erinnerungen an den Rundenbeginn und zum Einchecken, auf Discord veröffentlicht.
- 7.2.2. Der Discord-Server zum Turnier steht nur Teilnehmern offen und bietet Ankündigungen, allgemeinen Support zum Turnier, FAQs, einen Link zum Regelwerk, relevante Formulare und den Kanal „Looking for Team“ (LFT), in dem Spieler Teams finden können.
 - 7.2.2.1. Die Administratoren stehen über das Supportticket-System für die Beantwortung von Fragen zum Regelwerk, dem Veranstaltungsplan und bei Auseinandersetzungen zur Verfügung.

8. SPIELER- UND TEAM-BRANDING, SPONSOREN ETC.

Die Admins behalten sich das Recht vor, unerwünschte Namen und/oder Symbole im Turnier zu verbieten. Rechtlich geschützte Wörter oder Symbole sind generell verboten, es sei denn, der Rechteinhaber gestattet deren Nutzung explizit.

- 8.1. Von Teams wird erwartet, dass sie während des Wettbewerbs durchgängig dieselben Nicknames und denselben Teamnamen verwenden. Sammelt ein Team Ranglistenpunkte, gelten die folgenden Regeln:

8.1.1. Rebranding

- 8.1.1.1. Spielern ist es nicht gestattet, ihren Namen für die Übertragung im Spiel während des Turniers zu ändern.
 - 8.1.1.1.1. Spielern ist es erlaubt, ihren Namen ein (1) Mal pro Jahr zu ändern.



- 8.1.1.2. Teams dürfen ihr Branding insgesamt zweimal (2) pro Turnierjahr neu ausrichten. Das verteilt sich auf einmal (1) pro Halbjahr.
 - 8.1.1.2.1. Wird ein Team, das zuvor keinen Sponsor hatte, von einer Organisation gesponsert, gilt das als Rebranding.
 - 8.1.1.2.2. Verliert ein Team seinen Sponsor, muss es danach zu seinem ursprünglichen Namen zurückkehren. Dies gilt nicht als Rebranding.
- 8.1.1.3. Findet ein Team ohne bisherigen Sponsor einen Sponsor, der sein Branding neu ausrichtet, verliert es danach aber wieder das Sponsoring, so muss es im Fall, dass ein neuer Sponsor auf den Plan tritt, bis zur zweiten Turnierhälfte warten, um sein Branding wieder neu auszurichten.
- 8.1.1.4. Jegliche Teamanfragen bezüglich der Neuausrichtung ihres Brandings zwischen dem Monatlichen Qualifier und den Monatlichen Finals müssen bis um 23:59 Uhr (regionaler Ortszeit) des auf den Monatlichen Qualifier folgenden Montags beim Turnierverwaltungsteam eingehen und von diesem bewilligt werden.
 - 8.1.1.4.1. Das Turnierverwaltungsteam behält sich das Recht vor, nach der in **Abschnitt 8.1.1.4** angegebenen Frist gestellte Rebranding-Anträge bei mildernden Umständen zu bewilligen.

8.2. Einschränkungen für Sponsoren

Spieler und Teams ist es untersagt, Teambrandings oder Spielerbrandings, Sponsoren und Logos zu bewerben, die den Werten des Turniers widersprechen. Dazu gehört unter anderem:

- Alkohol
- Nicht rezeptfreie Medikamente
- Glücksspiel-Webseiten (Wetten)
- Kryptowährung, Kryptomärkte oder sonstige mit Kryptowährung in Verbindung stehende Produkte und Dienstleistungen
- Tabakprodukte
- Schusswaffen
- Pornografie
- Konkurrenzprodukte
- Andere Spieleentwickler, -Publisher und/oder -Plattformen



- 8.2.1. Eine Teamorganisation, die ein Brawl Stars-Team verpflichten möchte, muss komplett vom Turnierveranstalter bewilligt werden, bevor sie fortschreiten darf. Sollte eine Teamorganisation in Konflikt mit den obigen Einschränkungen für Sponsoren stehen, behält sich das Turnierverwaltungsteam das Recht vor, die Teilnahme der Teamorganisation am Turnier abzulehnen.

9. CONTENT-/MEDIENPFLICHTEN

Sämtliche Spieler, die sich für die Monatlichen Finals oder Offline-Events qualifiziert haben, müssen an den Medienaktivitäten teilnehmen, wenn sie darum gebeten werden. Dazu gehören unter anderem:

- Interviews vor dem Match
- Interviews nach dem Match
- Pressekonferenzen
- Fotoshootings
- Sonstige Videoaufnahmen

9.1. Fragen an die Spieler

- 9.1.1. Wenn sich Teams für die Monatlichen Finals oder ein Offline-Event qualifiziert haben, werden ihnen Formulare geschickt, die ausgefüllt werden müssen, um sicherzustellen, dass alle Spieler teilnahmeberechtigt sind und das Turnierverwaltungsteam alle notwendigen Informationen für die Vorbereitung des bevorstehenden Events hat. Diese Formulare müssen von allen Spielern bis um 23:59 Uhr (regionaler Ortszeit) des auf die Monatlichen Qualifier folgenden Montags vollständig ausgefüllt werden. Bei Nichteinhaltung werden Strafen verhängt, darunter der Verlust des Preisgeldes und die Disqualifizierung von der Veranstaltung.

9.2. Online-Medientag

- 9.2.1. Nach der Qualifikation für die Monatlichen Finals können Teams für die Teilnahme an einem Online-Medientag ausgewählt werden. Der Online-Medientag wird am Dienstag nach dem Monatlichen Qualifier abgehalten. Sollte ein Team für die Teilnahme am Online-Medientag ausgewählt werden, muss es verpflichtend dafür erscheinen. Geschieht dies nicht, werden Strafen verhängt, darunter der Verlust des Preisgeldes und die Disqualifizierung von der Veranstaltung.



10. VERHALTENSKODEX

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

10.1. Teilen eines Spielkontos

- 10.1.1. Spieler dürfen ihr Spielkonto nicht mit einem anderen Spieler, Teammitglied, Freund, Familienmitglied oder einer anderen Person teilen. Weder vor noch während noch nach dem Turnier. Geschieht dies dennoch, kann das Team für das Turnierjahr disqualifiziert werden.

10.2. Integrität des Wettbewerbs

- 10.2.1. Von Teams wird erwartet, dass sie in jedem Turnierspiel nach bestem Können spielen, und dass sie Verhaltensweisen vermeiden, die unehrlich und/oder unfair sind.

10.3. Untersuchung von Spielerverhalten

- 10.3.1. Stellt die Turnierverwaltung bei einem Team oder Spieler einen Verstoß gegen die Nutzungsbedingungen von Brawl Stars oder dieses Regelwerk fest, können nach eigenem Ermessen des Verwaltungsteams Strafen verhängt werden. Wendet sich die Verwaltung an einen Spieler, um die Untersuchung zu besprechen, so ist der Spieler dazu verpflichtet, die Wahrheit zu sagen. Hält ein Spieler Informationen zurück oder versucht er, die Verwaltung zu täuschen oder die Untersuchung zu behindern, dann führt das zu einer Bestrafung des Teams und/oder des Spielers.

10.4. Unfares Spiel

Die folgenden Verhaltensweisen werden als unfaires Spiel gewertet und führen zu Strafen bis hin zur möglichen Disqualifizierung. Die endgültige Entscheidung darüber obliegt den Administratoren.

10.4.1. Geheime Absprache

Unter einer geheimen Absprache versteht man eine Übereinkunft zweier Spieler oder Teams, den Ausgang eines Matches zu beeinflussen. Teams, die an solchen Unterredungen teilnehmen, werden überprüft. Wird ein Bruch dieser Regel festgestellt, wird das zuwiderhandelnde Team für den Rest des Jahres aus dem Turnier ausgeschlossen, verliert seine Turnierpunkte und die Chance auf noch nicht ausbezahltes Preisgeld.

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



- 10.4.1.2. Eine vorherige Absprache, das Preisgeld oder anderes Entgelt aufzuteilen.
- 10.4.1.3. „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.
- 10.4.2. Betrug/Cheaten
 - 10.4.2.1. DDoS-Attacken

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

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

Unter Hacking versteht man jede Art von Modifikation des Brawl Stars-Clients durch einen Spieler, Team oder einer anderen Person, die im Auftrag eines Spielers oder Teams handelt.
- 10.4.4. Bug Exploitation / Ausnutzung von Fehlern im Spiel

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.
- 10.4.5. Absichtliche Verbindungstrennung

Eine absichtliche Verbindungstrennung ohne angemessenen und ausdrücklich genannten Grund.
- 10.4.6. Unprofessionelles Verhalten
 - 10.4.6.1. Belästigung/Mobbing



Unter Mobbing versteht man systematische, feindselige und/oder wiederholte Belästigung, die über längere Zeit anhält.

10.4.6.2. Sexuelle Belästigung

Unter sexueller Belästigung versteht man unerwünschte sexuelle Annäherungsversuche. Diese Einschätzung beruht darauf, ob eine vernünftige Person das Verhalten als unerwünscht oder anstößig empfinden würde. Sexuelle Drohungen/Nötigung oder ein Versprechen auf Vorteile im Austausch für sexuelle Gefälligkeiten wird unter keinen Umständen toleriert.

10.4.6.3. 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.

10.4.6.4. Spieler dürfen sich in öffentlichen Äußerungen nicht als Vertreter von Supercell oder einem der Supercell-Spiele ausgeben.

10.4.7. Aussagen zur Brawl Stars Championship, Supercell und Brawl Stars

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 das Turnier, Supercell oder verbundene Unternehmen oder Brawl Stars auswirken.

10.4.8. Kriminelle Handlungen

Teammitgliedern 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.

10.4.9. Verwerflichkeit

Teammitgliedern ist es nicht gestattet, Handlungen vorzunehmen, die von der Turnierverwaltung als unmoralisch oder entwürdigend angesehen



werden, konventionelle Normen missachten oder unethisches Verhalten darstellen.

10.4.10. Vertraulichkeit

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

10.4.11. Bestechung

Keinem Teammitglied ist es gestattet, Spielern, Coaches, Managern, den Administratoren 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.

10.4.12. Vertragsstreitigkeiten

Im Falle eines Vertragsstreits zwischen einem Spieler und seinem Team oder dem Veranstalter obliegt es der alleinigen Verantwortung der beteiligten Parteien, die Angelegenheit zu klären. Das Turnierverwaltungsteam wird unter keinen Umständen eingreifen, solche Streitfälle schlichten oder als Vermittler auftreten. Alle vertraglichen Angelegenheiten müssen unabhängig und außerhalb des Bereichs der Turnierverwaltung behandelt werden.

10.4.13. Geschenke

Keinem Teammitglied 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 ein gegnerisches Team oder den Versuch, ein gegnerisches Team 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 Teammitglied zahlt.

10.4.14. Nichteinhaltung

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

10.4.15. Matchmanipulation



Keinem Teammitglied 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.

10.4.16. Anforderung von Dokumenten und sonstige Anfragen

Dokumente, sonstige Anfragen oder andere angemessene Dinge können zu unterschiedlichen Zeiten während des Turniers von den Administratoren verlangt werden. Entsprechen die Unterlagen nicht den Erwartungen der Administratoren, kann dies zu einer Bestrafung des Teams führen. Strafen können verhängt werden, wenn die angeforderten Gegenstände nicht rechtzeitig oder unvollständig erhalten wurden.

10.4.17. Verbindung zum Glücksspiel

Teammitgliedern oder Administratoren ist es weltweit 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 der Administratoren als unfaires Spiel oder eine anderweitige Regelverletzung erachtet wird, oder den Versuch dazu unternommen hat, hat eine Strafe zu erwarten. Wird festgestellt, dass ein Teammitglied gegen die oben genannten Regeln verstoßen hat, kann die Turnierverwaltung ohne Beschränkung seiner Handlungsvollmacht die folgenden Strafen verhängen:

- Warnung
- Preisgeldkürzung(en)
- Abzug von Championship-Punkten
- Sperrung(en)
- Disqualifizierung
- Ausschluss aus dem Turnierjahr

Wiederholte Verstöße werden mit verschärften Strafen bis hin zum Ausschluss von der zukünftigen Teilnahme an Brawl Stars-Turnieren geahndet. Dabei ist zu beachten, dass Strafen in keiner bestimmten Reihenfolge verhängt werden müssen. Die Administratoren können beispielsweise nach alleinigem Ermessen einen Spieler für einen ersten Verstoß disqualifizieren, wenn die Handlung dieses Spielers schwerwiegend genug ist, um mit einer Disqualifizierung durch die Administratoren geahndet zu werden.



12. GERÄTE

12.1. Zugelassen

12.1.1. Smartphone

12.1.2. Tablet

12.2. Verboten

12.2.1. Emulatoren

12.2.2. PC

12.3. Webcams

12.3.1. Während der Monatlichen Finals müssen alle drei (3) Spieler eines Teams ihre eigene Webcam benutzen, um bei der Übertragung aller Matches der Monatlichen Finals dabei zu sein.

12.3.1.1. Es liegt in der Verantwortung jedes Teams, sicherzustellen, dass alle drei (3) Spieler eine funktionierende Webcam haben.

12.3.1.2. Teams, bei denen nicht alle drei (3) Spieler eine Webcam benutzen, können mit Preisgeldverringerungen bestraft werden. Wiederholte Verstöße werden mit verschärften Strafen bis hin zum Ausschluss von der zukünftigen Teilnahme an Brawl Stars-Turnieren geahndet.

12.3.1.3. Die entstandenen Aufnahmen werden aufgezeichnet und für die Übertragung der Monatlichen Finals verwendet. Durch das Teilen ihres Videomaterials während der Übertragung erklären sich Spieler mit der Aufnahme ihrer Person einverstanden.

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 den Veranstaltern. Gegen die Entscheidungen von den Veranstaltern 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 den Veranstaltern jederzeit verändert, modifiziert oder ergänzt werden, um unter anderem die Fairness und Sicherheit des Turniers zu gewährleisten.



13.1. **Unterschiede zwischen Sprachen**

Bei eventuellen Abweichungen zwischen der englischen Version und einer internationalen Version dieses Regelwerks hat die englische Version stets Vorrang.