



Vollständiges Regelwerk für das Rocket League University Turnier

Unser Ziel ist es, dass die Spiele so rund und unkompliziert wie möglich für alle teilnehmenden Personen ablaufen, um jeder teilnehmenden Person ein gutes Erlebnis zu ermöglichen. Die meisten Probleme können noch am gleichen Tag gelöst werden, indem ihr einfach mit dem gegnerischen Teamlead die Situation beredet oder mit einem/einer zuständigen Turnieradministrator:in Kontakt aufnimmt. Liegt ein klarer Regelverstoß vor, werden wir den Regeln entsprechend handeln.

Turnieradministrator:innen sind am Spieleabend auch jederzeit auf unserem [Discord](#) erreichbar.

Inhalt

1. Teilnahmebedingungen von Spielern und Universitäten

1.1 Universitäten

1.2 Spieler:innen

1.2.1 Berichtigte Spieler

1.2.2 Sonderfälle

1.2.3 Nicht berechnigte Studenten

1.3 Teamvoraussetzungen

1.4 Austauschspieler

1.4.1 Teamlead Wechseln

1.4.2 Ersatzspieler während eines Turniers

1.5 Zeiten der Austragung eines Matches

1.6 Regeländerungen

1.7 Datenverarbeitung & Kommunikation

1.8 Informationen über Turnierstruktur & Website

1.9 Formatwahl nach Anzahl Anmeldungen

1.10 Anmeldung und Check-In

1.11 Gültigkeit

1.12 Einverständnis Regelwerk

2 Match Regeln

2.1 Spieleinstellungen

2.2 Lobbyeinstellung & Seitenwahl

2.3 Zuschauer & Coaches

2.4 Rehost & Gültigkeit des Matches

2.5 Verbindungsabbrüche & technische Probleme

2.6 Fair Play

2.6.1 Illegale Aktionen

2.6.2 Cheating

2.7 No Show

2.8 Ergebnisübermittlung & Replays

2.9 Tie Breaker

2.10 Broadcasting der Spiele

3 Ehrenkodex

3.1 Regelverletzungen

3.2 Allgemeiner Verhaltenskodex

3.3 Definition Sportlichkeit

4. Strafen, Live-Produktionen, Finale

4.1 Strafsystem

4.2 Offline Live-Produktionen & Finale

5. Allgemeine Regelgültigkeit

1. Teilnahmebedingungen von Spielern und Universitäten

1.1 Universitäten

1.1.1 Teilnehmen darf jede Universität oder Fachhochschule in Deutschland, an denen Studierende ihr Studium mit einem Bachelor, einem Master, einem Diplom oder einem Staatsexamen abschließen können.

1.1.2 Sollte eure Universität oder Fachhochschule noch nicht in unserem System eingetragen sein, kontaktiert uns bitte umgehend unter info@universitysportsleague.de oder auf unserem Discordserver.

1.2 Spieler:innen

1.2.1 Berechtigte Spieler

Um an den Turnieren von UE Germany teilzunehmen, muss jede teilnehmende Person die folgenden Bedingungen erfüllen.

1.2.1.1 Ihr müsst eine Immatrikulation für das aktuelle Semester in einer unter 1.1. gelisteten Institution vorweisen können.

1.2.1.2 Ihr müsst für einen Studiengang eingeschrieben sein, den ihr mit einem Bachelor oder einem Master abschließen könnt.

1.2.1.3 Euer Nutzername darf nicht anstößig sein oder sonstwie gegen den Verhaltenskodex verstoßen. UE Germany behält sich in solchen Fällen vor, euch zu bitten, euren Nutzernamen anzupassen.

1.2.2 Sonderfälle

In besonderen Ausnahmefällen müssen Spieler die Bedingungen unter 1.2.1.1 und 1.2.1.2 nicht erfüllen:

1.2.2.1 Ein Student, der sein Studium zwischen Dezember und März erfolgreich abgeschlossen hat oder abschließen wird, gilt für den Rest der Saison weiterhin als immatrikulierte/r Student:in.

1.2.2.2 Eine studierende Person welche vorher regelkonform

immatrikuliert war, aber jetzt ein Auslandssemester oder ein relevantes Praktikum macht gilt als berechnigte/r Student:in solange das Auslandssemester oder die Praktikumsdauer unter einem Jahr dauert.

1.2.3 Nicht berechnigte Studenten

Folgende Studenten dürfen nicht an den offiziellen Turnieren von UE Germany teilnehmen oder Preise gewinnen:

1.2.3.1 Mitarbeiter:innen oder freiwillige Helfer:innen von UE Germany, die dieses Turnier oder das Event administrieren.

1.3 Teamvoraussetzungen

1.3.1 Jedes Team besteht aus drei bis 6 Spieler:innen der gleichen Universitätsregion und einem designierten Teamlead. Für nationale Turniere gilt als Universitätsregion, wenn sich Universitäten und Hochschulen in der gleichen Stadt befinden. Befindet sich eine Universität in einer kleinen Stadt oder ist keine größere Stadt unmittelbar in der Nähe, gilt die nächst größere Stadt zur Universitätsregion. Dieser Fall ist mit dem Turniermanagement abzusprechen. Für die UEMasters kann das Team nur aus der gleichen Universität/Hochschule bestehen.

1.3.2 Der Teamname darf nicht anstößig sein oder sonstwie gegen den Verhaltenskodex verstoßen. UE Germany behält sich das Recht vor, in diesem Fall den Teamnamen zu ändern.

1.3.3 Ein Team kann nur mit Spieler:innen antreten die diesem Team zugehörig sind und entsprechend auf der UE Germany Website registriert sind.

1.3.4 Jede/r Spieler:in darf für ein Turnier nur einem Team angehören. Es ist allerdings möglich vor und nach den Turnieren die Teams zu wechseln.

1.3.5 Sollte sich ein Team auflösen, so bleibt das Recht an dem Teamnamen und dem Ranking bei der Mehrheit des Teams. Dieses beinhaltet auch entsprechend erspielte Qualifikationen. Sollte es in einem solchen Fall keine Mehrheit geben, ist das Wort des Teamleads ausschlaggebend.

1.3.6 Teams sind eigenverantwortlich dafür, dass ihre Spieler:innen berechnigt sind, an dem Turnier teilzunehmen. Sollte ein/e Spieler:in

nicht berechtigt sein, werden von UE Germany entsprechende Sanktionen nach unserem Ermessen gegen das ganze Team verhängt, inklusive, aber nicht beschränkt auf die Anpassung von Spielergebnissen und Ausschluss aus dem laufenden Turnier.

1.4 Ersatzspieler während eines Turniers

1.4.1 Teamlead Auswechseln

1.4.1.1 Der Teamlead kann jederzeit in einem laufenden Turnier oder Event zurücktreten. Um das zu tun muss er/sie einen neuen Teamlead bestimmen und uns dies über Discord informieren.

1.4.1.2 Sollte die Mehrheit eines Teams einen neuen Teamlead wünschen, kontaktiert bitte die/den zugehörige/n Turnieradministrator:in.

1.4.2 Austausch während eines Turniers

1.4.2.1 Teams dürfen ihre teilnehmenden Spieler:innen von Match zu Match ändern, solange diese vor Turnierbeginn im Team registriert sind. Es ist nicht erlaubt Spieler:innen inmitten eines laufendes Matches zu wechseln.

1.4.2.2 Sollen während eines Turniers weitere Ersatzspieler:innen registriert werden, ist ein Admin zu kontaktieren. Es obliegt UE Germany, weitere Ersatzspieler:innen während eines Turniers zuzulassen.

1.4.2.3 Sollte es sich um ein Best Of Matchreihe handeln, dürfen vor jedem Einzelmatch teilnehmende Spieler ausgetauscht werden.

1.4.2.4 Sollte das Match mit einem Preis dotiert sein, so wird der Preis standardmäßig an die Spieler:innen des Teams ausgezahlt, welche das entsprechende Match bestritten haben. Besteht ein anderer Auszahlungswunsch so kann der Teamlead mit uns über Discord Kontakt

aufnehmen um die Situation abzusprechen.

1.5 Zeiten der Austragung eines Matches

1.5.1 Generell müssen On-Stream-Matches zu den gesetzten Zeiten des Broadcastplans von UE Germany ausgetragen werden.

1.5.2 Matches, die Off-Stream ausgetragen werden, müssen ebenfalls am gleichen Spieltag gespielt werden. Dies gilt insbesondere, wenn ein gesamter Wettbewerb am gleichen Spieltag stattfindet.

1.5.3 In Ausnahmefällen können für Off-Stream-Matches andere Zeiten der Austragung vereinbart werden. Dafür ist ein Admin sowie alle involvierten Teams zu kontaktieren. Die letzte Entscheidung fällt UE Germany.

1.5.4 In einem Swiss System gilt folgende Regelung:
On-Stream-Matches müssen an den gesetzten Spielzeiten spielen (i.d.R. Mittwoch Abend). Off-Stream-Matches haben bei ungeraden Runden von Montag-Mittwoch 21h, bei gerade Runden von Mittwoch-Sonntag 21h Zeit, ihre Matches zu spielen.

1.6 Regeländerungen

Den Admins von UE Germany steht es frei, während eines laufenden Wettbewerbs das Regelwerk anzupassen.

1.7 Datenverarbeitung & Kommunikation

Die für einen Wettbewerb erhobenen Daten werden ausschließlich dafür verarbeitet. Eine Weitergabe an Dritte erfolgt nicht. Bei einer Teilnahme stimmen Spieler:innen zu, dass sämtliches Bild-, Ton- und Videomaterial für die Bewerbung des Wettbewerbs über die Kanäle von UE Germany

verwendet werden darf.

Die hauptsächliche Kommunikation während der Spieltage findet über den [Discord-Server](#) von UE Germany statt. Spieler:innen werden aufgefordert, diesen vor einem Wettbewerb zu joinen.

1.8 Informationen über Turnierstruktur & Website

UE Germany veranstaltet unterschiedliche Wettbewerbe mit verschiedenen Formaten. Darunter fallen Wettbewerbe im Format "Single Elimination", "Double Elimination", "Round Robin" oder "Swiss System". Wettbewerbe gliedern sich auf in die Bereiche "Qualifier", "PlayOffs" oder dedizierte "Community Tournaments". Alle Wettbewerbe werden über die UE Germany Turnierwebsite organisiert. Die Beschreibungen der Wettbewerbe auf der Website deklarieren, welches Format gespielt wird. Ebenso bestimmen sie den Umfang einer Best-Of-Matchreihe.

1.9 Formatwahl nach Anzahl Anmeldungen

Je nach Anzahl der Anmeldungen kann es vorkommen, dass sich das Turnierformat ändert. Für kleinere Turniere (bis 16 Teams/Individuals), werden Systeme wie Single oder Double Elimination bevorzugt. Bei Turnieren ab 16 Teams/Individuals ist vorgesehen, ein Swiss-System mit Playoffs im Double Elimination Format zu spielen. Die genauen Turnierformate und Informationen sind den jeweiligen Turnierseiten auf der Website zu entnehmen.

1.10 Anmeldung und Check-In

Um sich für ein Turnier anzumelden, ist ein Account auf der Amazon University Esports Germany Website notwendig. Nach der Registrierung müssen In-Game-Namen für die Spiele eingegeben werden sowie die Einschreibung oder Studierendenausweis auf der Website hochgeladen werden, um verifiziert zu werden. Danach kann auf der Seite "Wettbewerb" das entsprechende Turnier ausgewählt werden. Auf der Turnierseite kann man sich mit einem Klick auf "Registrieren" für das entsprechende Turnier eintragen. Am Tag des Turniers muss auf der Website auf der Turnierseite der

Button "Check-In" betätigt werden. Für weitere Informationen ist es notwendig, im entsprechenden Channel auf dem Amazon University Esports Germany Discord-Server auf weitere Anweisungen zu warten (in der Regel über den Sprach-Channel für das Captain's Meeting).

1.11 Gültigkeit

Sollten Regeln unwirksam oder undurchführbar sein, bleibt das restliche Regelwerk weiterhin wirksam.

1.12 Einverständnis Regelwerk

Mit der Anmeldung und der Teilnahme für einen Wettbewerb bekennen sich Spieler:innen mit dem Regelwerk einverstanden.

2. Match Regeln

Spieler:innen dürfen nur das Nutzerkonto benutzen, dass mit ihrem bei UE Germany eingetragenen Spielerprofil übereinstimmt. **Dies muss der Main Account sein (Smurf-Accounts sind nicht zugelassen).** Wird ein anderes Nutzerkonto genutzt, so kann dies zu einem Turnierverweis führen. Alle Teams haben Sorge zu tragen, dass die aktuelle Version und die neuesten Updates des Spiels installiert sind. Die Turnierorganisation findet über Discord statt. Die Teams müssen 30 Minuten vor Broadcast-Beginn einen Check-In auf Discord vollziehen und für ihr Match bereit stehen.

2.1 Spieleinstellungen

2.1.1 Settings:

- Team Size: 3v3
- Bot Difficulty: Keine Bots
- Mutators: Keine
- Match Time: 5 Minutes
- Platform: All
- Server Location: Europe
- Arena: DFH Stadion

2.1.2 Die Admins haben jederzeit die Wahl, sich für eine der folgenden Arenen zu entscheiden:

- Champions Field
- Mannfield
- Utopia Coliseum
- Beckwith Park

2.2 Lobbyerstellung & Seitenwahl

2.2.1 Die Admins erstellen vor einem Matchup die Lobby mit oben genannten Einstellungen. Die Daten zur Lobby werden den Teams via Discord mitgeteilt. Erstgenanntes Team nimmt dabei immer die blaue Seite.

2.2.2 Das Beitreten der einzelnen Teams in der Lobby erfolgt erst, nachdem ein Admin das "GO" im entsprechenden Discord-Channel gegeben hat. Ein vorzeitiges Beitreten macht das Match ungültig und resultiert im Neustart des Matches.

2.2.3 Bei Off-Stream-Matches ist mit dem gegnerischen Team zu

klären, wer die Lobby eröffnet, den Ready Check eröffnet und das "GO" gibt. Standardmäßig wird die Koordination vom Teamcaptain des erstgenannten Teams übernommen.

2.3 Zuschauer & Coaches

2.3.1 Grundsätzlich sind Zuschauer zugelassen. Sollte das Match Teil des offiziellen Broadcastprogramms sein, sind nur von UE Germany bestellte offizielle Caster und offizielle Observer erlaubt.

2.3.2 In den Lobby-Vorbereitungen ist es einem Coach bzw. Trainer:in oder Team-Manager:in gestattet, sich mit dem Team im Sprachchannel zu beratschlagen. Ebenfalls hat diese Person die Möglichkeit, sich zwischen den Matches in einer Best-Of-Serie mit dem Team im Sprachchannel zu beratschlagen. Dazu hat jedes Team die Möglichkeit, vor dem nächsten Match in der Best-Of-Serie eine taktische Pause anzukündigen. Dies ist einem Turnier-Admin mitzuteilen. Zum Start eines aktiven Matches, muss die Person den Sprachchannel verlassen (sprich: spätestens zum Zeitpunkt des Gültigen Matches!)

2.4 Rehost & Gültigkeit des Matches

2.4.1 Teams können sich auf einen Neustart einigen, wenn sie der Meinung sind, dass es ein technisches Problem löst oder ein faires und ausgeglichenes Match ermöglicht.

2.4.1.1 Ein Neustart kann nur in den ersten 30 Sekunden eines Matches stattfinden, wenn bis hier noch keine Tore gefallen sind.

2.4.1.2 Ein Neustart kann auch innerhalb der ersten 10 Sekunden nach Overtime stattfinden, wenn bis dahin noch keine Overtime-Tore gefallen sind. Nach diesem Neustart gewinnt das Team mit dem ersten Tor das gesamte Match.

2.4.1.3 Ein Neustart muss mit den gleichen Spieler:innen

bestritten werden, die im ursprünglichen Match angetreten sind.

2.4.2 Ein Match ist dann gültig, wenn der Match-Countdown abgelaufen ist und der Ball das erste Mal berührt wurde.

2.5 Verbindungsabbrüche & technische Probleme

2.5.1 Sollte ein/e Spieler:in einen Verbindungsabbruch nach der in 2.4.1.1 angegebenen Zeit erleiden, kann er/sie dem laufenden Match wieder beitreten. Es ist nicht gestattet eine/n Ersatzspieler:in zu berufen.

2.5.2 Erleidet ein/e Spieler:in einen Verbindungsabbruch vor der in 2.4.1.1 angegebenen Zeit oder im Falle von 2.4.1.2, darf ein Neustart erfolgen, aber das Match muss in der gleichen Arena und dergleichen Seitenauswahl gespielt werden.

2.5.3 Nach einem Verbindungsabbruch oder anderen technischen Problemen hat ein/e Spieler:in fünf Minuten Zeit dem Spiel beizutreten oder das technische Problem zu lösen, bevor das nächste Match in einer Best-of-Reihe gespielt wird. Ist dies nicht möglich, darf das betroffene Team eine/n Ersatzspieler:in bestimmen.

2.6 Fair Play

2.6.1 Verbotene Aktionen

2.6.1.1 Jede Aktion, die einen unfairen Spielvorteil bringt, ist strengstens verboten. Dazu gehört das Ausnutzen von Glitches und Bugs.

2.6.2 Cheating

2.6.2.1 Jegliche Form von externer Script oder Cheats sind verboten. Kann einer/m Spieler:in nachgewiesen werden, etwas entsprechendes zu Nutzen, kann das gesamte Team von dem Turnier ausgeschlossen werden, zumindest aber

eventuell errungene Siege aberkannt bekommen. Diese Entscheidung obliegt alleine UE Germany.

2.6.2.2 Die einzigen Ausnahmen zu 2.5.2.1 sind BakkesMod und AlphaConsole, deren Nutzen allen Spieler:innen gestattet sind.

2.7 No Show

2.7.1 Sollte ein gegnerisches Team nicht innerhalb von 15 Minuten auftauchen, hat das in der Lobby anwesende Team automatisch gewonnen.

2.7.2 Sollte innerhalb von 15 Minuten nach offiziellem Matchbeginn kein Team ein Custom Game erstellt haben oder beigetreten sein, wird das erstgenannte Team automatisch als Gewinner deklariert.

2.7.3 Hat ein Team technische Schwierigkeiten den Zeitplan einzuhalten muss der/die zuständige Turnieradministrator:in umgehend auf Discord kontaktiert werden. Es liegt im Ermessen des/der Administrator:in wie viel Extrazeit zur Behebung der technischen Probleme gestattet werden.

2.8 Ergebnisübermittlung

2.8.1 Ergebnisse müssen unmittelbar nach dem gesamten Match eingetragen werden. Im Falle einer Best of Matchreihe sollten die Ergebnisse als Serienpunkte eingetragen werden. Zum Beispiel: 3-1 in einem Best Of Five Match, oder 4-2 in einem Best Of Seven Match.

2.8.2 Für jedes Match muss ein Replay durch die Plattform [Ballchasing](#) hochgeladen und den Admins bereitgestellt werden.

2.9 Tie Breaker

2.9.1 In einem Round Robin System kann es am Ende eines Wettbewerbs in der Punktetabelle zu einem Gleichstand kommen. In diesem Fall treten folgende Tie Breaker Regeln in Kraft, die ein Gewinnerteam bestimmen:

1. Direkter Win gegen das punktgleiche Team
2. Gesamtanzahl der Tore im Wettbewerb
3. Anzahl der "zu null" Siege im Wettbewerb

2.9.2 Besteht danach immer noch ein Unentschieden, bestimmt ein weiteres, direktes Duell den Sieg.

2.9.3 Im Swiss System gelten folgende Tie Breaker:

1. Final Score Series (Wie viele Series gewonnen/verloren)
2. Game Difference (Wie viele Matches innerhalb der Series gewonnen/verloren)
3. Head-to-head (Direkter Win gegen das punktgleiche Team)
4. Initial Seed (Anfänglicher Seed zu Turnierstart)

2.10 Broadcasting der Spiele

2.10.1 UE Germany behält sich das Recht vor jedes Spiel, das Teil eines von UE Germany organisierten Turniers oder Events ist, öffentlich zu broadcasten.

2.10.2 Zu dem Zweck des Broadcastings kann UE Germany die beteiligten Spieler:innen bitten mit dem Beginn des Matches zu warten, um einen qualitativ hochwertigen Broadcast zu ermöglichen.

2.10.3 Wenn ein offizieller Caster oder Observer der von UE Germany bestellt wurde eine Anfrage zum Zuschauen stellt, darf diese nicht abgelehnt werden.

2.9.4 Solange das Match nicht offiziell von UE Germany gestreamt wird, darf jeder Spieler selbst Streamen. Sollte das Match offiziell gestreamt werden, ist ein eigener Stream nur nach Absprache mit dem Broadcastteam erlaubt. Bitte kontaktiert uns dazu auf Discord.

3 Ehrenkodex

Wir erwarten von allen Spieler:innen dass sie sich stets bemühen, Sportlichkeit, Fair Play und Ehrlichkeit in allen Aspekten eines Turniers oder Events zu zeigen.

3.1 Regelverletzungen

3.1.1 Eine Person die durch unsportlichkeit, unfairem Spielverhalten oder anderen Verstößen gegen den Verhaltenskodex auffällt wird von uns ermahnt. UE Germany behält sich vor die Schwere des Vergehens alleinig zu beurteilen. Bei besonders schweren oder wiederholten Vergehen wird es zu entsprechenden Sanktionen für das ganze Team kommen.

3.1.2 Sollte eine teilnehmende Person verdächtigt werden Regeln zu brechen, so sollten die Turnieradministrator:innen umgehend mit einem Screenshot oder einem anderen Beweis für den Regelverstoß kontaktiert werden. Benutzt dazu bitte unseren Discordserver oder schickt uns eine email an info@universitysportsleague.de.

3.1.3 UE Germany behält sich vor die Schwere des Vergehens alleinig zu beurteilen. Bei besonders schweren oder wiederholten Vergehen wird es zu entsprechenden Sanktionen für das ganze Team kommen. Diese können bis hin zu einer lebenslangen Sperre für einzelne Spieler:innen gehen.

3.2 Allgemeiner Verhaltenskodex

3.2.1. Durch die Teilnahme an den von UE Germany organisierten Turnieren, Events und Workshops stimmt ihr automatisch unserem [Verhaltenskodex](#) zu.

3.3 Definition Sportlichkeit

3.3.1. Wir definieren Sportlichkeit nicht nur im eigentlichen Gebrauch, nämlich der Fähigkeit, an einem sportlichen Wettbewerb körperlich wie geistig teilnehmen zu können. Wir fügen eine soziale Komponente hinzu - nämlich das Respektieren anderer Teams sowie faire Spielweisen an den Tag zu legen. Das Glückwünschen vor einem Match begrüßen wir sehr. Leichte "Fronts" sind in Ordnung, solange sie von der Allgemeinheit verstanden werden können. Verboten ist hingegen das Schlechtmachen der anderen Teams, u.a. durch

übermäßige Reports oder Streitigkeiten in der Kommunikation vor einem Match. Ebenso ist das absichtliche schlecht spielen nicht gestattet. Unangemessene Verhaltensweisen, die zu einer Verzögerung eines Matches oder Beeinträchtigung einer Live-Produktion führen, werden geahndet.

4 Strafsystem, Live-Produktionen, Finale

4.1 Bei Zuwiderhandlung der Regeln werden Strafpunkte in Höhe der Schwere des Regelbruchs vergeben. Bei fünf Strafpunkten scheidet das Team aus einem laufenden Turnier aus. Die Turnierorganisation entscheidet individuell, ob das betroffene Team angehört wird. Ebenfalls entscheidet die Turnierorganisation darüber, ob ein Team an weiteren Turnieren teilnehmen darf. Folgender Strafkatalog gilt:

- **No Show ohne vorherige Absprache - 1 Punkt**
- **Flaming, übermäßige Beschwerden ohne driftigen Grund - 1 Punkt**
- **Diskreditierung der anderen Teams - 1 Punkt**
- **Verzögerung der Match-Starts durch unadäquate Kommunikation - 1 Punkt**
- **Cheating, Scripting - 5 Punkte**
- **No Show am Finale - 5 Punkte**

4.2 Live-Produktionen & Finale

4.2.1 Live-Produktionen

Für Live-Produktionen, die in erster Linie offline in Locations stattfinden, gelten gesonderte Regeln. Zum einen ist es Pflicht, mit Cam zu spielen. Sollten die Teams vor Ort sein, werden Kameras vom Team von Amazon University Esports Germany gestellt. Falls die Teams nicht vor Ort spielen, müssen sie sicherstellen, dass ihre Kamera für die Produktion abgegriffen werden kann. Zusätzlich müssen die Teams sicherstellen, dass Sie am Finaltag spieletauglich sind. Ein Nichterscheinen der Teams am Produktionstag wird entsprechend geahndet. Eine Aufgabe ist nicht gestattet.

5 Allgemeine Regelgültigkeit

5.1 Diese Regeln werden UE Germany regelmässig angepasst und erweitert um faire Spiele, Turniere und Events für alle Teilnehmer:innen

zu gewährleisten.

5.2 Alle Entscheidungen, die eine Interpretation dieser Regeln benötigen, werden von UE Germany gefällt und sind endgültig.