



**THE CLUTCH**  
SPAWNED BY **willa**

**WELCOME TO THE CLUTCH!**

# **REGELWERK**

VERSION 1.1

STAND: 01.09.2019

[GERMAN VERSION]

# **INHALT**

- 1. ALLGEMEINE BEDINGUNGEN**
- 2. BEWERBUNG**
- 3. TURNIERBETRIEB**
- 4. ERSATZSPIELERREGELUNG**
- 5. PREISGELD**
- 6. WEITERE RECHTLICHE BESTIMMUNGEN**
- 7. KOMMUNIKATION UND KONTAKT**

The Clutch wird von der CWL-Computer GmbH organisiert und durchgeführt. The Clutch ist ein Videospiel-Turnier, bei dem die SpielerInnen das Spiel „Counter-Strike: Global Offensive“, auf zur Verfügung gestellter Hardware gegeneinander spielen.

Die Spielregeln sind auf [theclutch.gg/RULES](http://theclutch.gg/RULES) einsehbar.

# 1 Allgemeine Bedingungen

1.1 Mit der Bewerbung bei The Clutch über das vorgegebenen Bewerbungsportal ([theclutch.gg](http://theclutch.gg)) akzeptieren die TeilnehmerInnen die hier angeführten Teilnahmebedingungen.

1.2 Das Mindestalter für die Teilnahme an The Clutch 2019 beträgt 16 Jahre. Teilnahmeberechtigt sind SpielerInnen, die ihren Wohnsitz in Österreich, Deutschland, Schweiz haben oder einen Wohnsitz im Ausland haben. The Clutch behält sich das Recht vor entsprechende Nachweise zu verlangen. Ein Verstoß gegen diese Bestimmung führt zum sofortigen Ausschluss vom Bewerb für das gesamte Team.

1.3 Die Teilnehmer müssen zudem Mitglied bei einer in Österreich, Deutschland oder Schweiz ansässigen Esport-Organisation oder einem unabhängigen Team sein. Der Vereins-, Team- bzw. Firmensitz muss nachweisbar in einem dieser Länder sein und wird auch von den Turnierveranstaltern sorgfältig überprüft werden.

1.4 Um an The Clutch teilnehmen zu können, muss jede/r SpielerIn folgende persönliche Daten zur Verfügung stellen: Name, Wohnanschrift, Geburtsdatum, E-Mail-Adresse, Steam-ID bzw. Gamertag, Land. Die personenbezogenen Daten werden zum Zwecke der Organisation von The Clutch verwendet, verarbeitet und gespeichert. Darüber hinaus stimmen die TeilnehmerInnen der Weitergabe ihrer Daten an die offiziellen Partner bis auf Widerruf zu. Jede/r SpielerIn hat dafür Sorge zu tragen, dass unter der angegebenen E-Mail-Adresse die Erreichbarkeit gewährleistet ist. Änderungen derselben sind umgehend [willla@cwl.at](mailto:willla@cwl.at) mitzuteilen.

1.5 The Clutch behält sich das Recht vor, SpielerInnen aus wichtigem Grund während des Turniers auszuschließen. Insbesondere im Fall von Regelverstößen, bei Betrug, Cheating oder ähnlichen ergebnismanipulierenden Maßnahmen werden die SpielerInnen vom laufenden Bewerb sowie künftigen Bewerbungen ausgeschlossen.

1.6 Pro Person ist nur die einmalige Teilnahme für eine Organisation am Wettbewerb erlaubt. Diese Regelung impliziert, dass nur ein Account pro Person angelegt werden darf. Sollte es dennoch zu einer doppelten Teilnahme kommen, wird der zuerst erstellte Account in die sportliche Wertung aufgenommen.

1.7 Die Auswahl der Teilnehmer erfolgt ausschließlich durch The Clutch, eine Bewerbung bei The Clutch, bedeutet noch keine garantierte Teilnahme.

1.8 Sollte es zu Folgeturnieren kommen, behält sich der Veranstalter vor, Teams, die bereits an The Clutch teilgenommen haben, einzuladen.

1.9 Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk bei Bedarf zu ändern, oder zu erweitern. Kurzfristige Änderungen werden den Teams in der Regel per E-Mail mitgeteilt.

1.10 Die Kommunikation des Veranstaltungsortes an Dritte ist den teilnehmenden Teams untersagt.

## 2 Bewerbung

2.1 Der Start der Bewerbungsphase wird von willla auf Social Media und auf theclutch.gg bekannt gegeben.

2.2 Die Teams müssen ein Online-Formular ausfüllen, das an die Turnierleitung geschickt werden muss. Mit dem Absenden des Formulars stimmt das Team mit allen angegebenen Spielern automatisch dem Regelwerk zu.

2.3 Falschangaben bei der Bewerbung werden mit dem Ausschluss aus dem Turnier geahndet.

2.4 Es müssen mind. 5 Spieler genannt werden, die: – ihren Hauptwohnsitz in Österreich, Deutschland oder der Schweiz haben, oder österreichische Staatsbürger sind und ihren Wohnsitz im Ausland haben – am Tag der Bewerbung älter als 16 Jahre sind – einen aktiven Steam-Account mit dem Spiel Counter Strike: Global Offensive ohne VAC-Bann besitzen – aktives Mitglied eines Teams oder einer Organisation sind, die er/sie am The Clutch vertreten wird.

2.5 Es darf ein Ersatzspieler genannt werden, der ebenfalls alle oben genannten Voraussetzungen erfüllen muss. Der Ersatzspieler kann auch ein Analyst oder Coach sein. Es dürfen jedoch nur 5 Personen am Offline-Turnier teilnehmen. Separate Coaches und Analysten sind vor Ort NICHT erlaubt.

2.6 Die Veranstalter von The Clutch wählen die Teams aus, die zur Teilnahme am Turnier berechtigt sind.

2.7 Jedes Team muss einen Teamkapitän (IGL) bestimmen, der für die weitere Kommunikation mit der Turnierleitung zuständig ist.

## 3 Turnierbetrieb

3.1 Das Offline-Turnier wird von 21. – 22. September 2019, an einem Ort in Wien ausgetragen, der ausschließlich an die teilnehmenden Teams kommuniziert wird.

3.2 Teilnahmeberechtigt sind jene Personen, die nach Abschluss der Bewerbungsphase eine Bestätigungsmail für die Teilnahme an The Clutch erhalten haben. Dieses Bestätigungsmail ist am Turniertag in ausgedruckter oder elektronischer Form am Veranstaltungsort vorzuweisen.

3.3 Des Weiteren müssen SpielerInnen aller Teams am Tag des Events einen Lichtbildausweis zur persönlichen Identifikation mitnehmen. Ohne Nachweis der eigenen Identität kann keine Teilnahme am Event gewährt werden. Im Falle von Falschangaben im Zuge der Anmeldung (z.B.: Geburtsdatum) kann dies zum Ausschluss, des gesamten Teams, vom Bewerb führen.

3.4 Sollten einzelne SpielerInnen an den Turniertagen verhindert sein, darf ein bei der Bewerbung eingetragener Ersatzspieler den Platz in der Mannschaft übernehmen. Kann ein Team nicht mit 5 genannten Spielern antreten, ist dies umgehend an [application@theclutch.gg](mailto:application@theclutch.gg) zu kommunizieren. Sollte ein Team mit weniger als 5 der genannten SpielerInnen antreten, erfolgt der sofortige Ausschluss vom Turnier.

3.5 Kosten für die Anreise zum Turnier, sowie für etwaige Übernachtung(en) am Turnierort, sind von den TeilnehmerInnen oder deren Organisationen selbst zu tragen.

3.6 Spieler dürfen ihre eigene Peripherie (Mouse und Tastatur) mitbringen. Generell wird die zum Spielen notwendige Hardware vom Veranstalter zur Verfügung gestellt.

3.7 Aus Hygienegründen sind Spieler VERPFLICHTET ihre eigenen In-Ear-Kopfhörer zum Turnier an beiden Spieltagen mit zu bringen.

3.8 PCs, Bildschirme, Mousepads, Gaming-Chairs und Hörschutz werden vom Veranstalter zur Verfügung gestellt und dürfen NICHT getauscht werden.

3.9 Jedem Spieler wird vor Ort ein eigener Platz zugewiesen. Die Teams dürfen sich selbst arrangieren, in welcher Reihenfolge (auf den ihnen zugewiesenen Tischen) sie exakt sitzen möchten.

3.10 Es werden maximal 16 Teams am Turnier teilnehmen dürfen. Mindestens 8 Teams müssen vor Ort sein. Sollten nur 7 Teams antreten, wird das Turnier abgesagt. Sollten sich zu wenige Teams bewerben, wird The Clutch rechtzeitig abgesagt, um bei den Spielern und Organisationen nicht unnötig Kosten für Anreise & Unterkunft zu verursachen. Sollte The Clutch bekannt geben, dass das Turnier stattfindet und ein Team am Turniertag nicht erscheinen oder kurzfristig absagen, erhält das gegnerische Team automatisch einen Defwin. Die Anwesenheit an den Spieltagen in Wien ist Voraussetzung für eine Teilnahme.

3.11 Die Teams haben vor Ort 15 Minuten Zeit, um ihr Setup einzurichten.

3.12 Alle Teams haben sich strikt nach dem vorgelegten Ablaufplan zu halten.

3.13 Die Teams haben sich 30 Minuten vor ihrem Spielbeginn und noch während der laufenden vorherigen Begegnung in der Turnier-Location einzufinden, um alle vor Ort nötigen Details abzuklären.

3.14 Teams die Ihr Spiel am 21.09.2019 abgeschlossen haben, müssen den Turnierort verlassen, um einen möglichst reibungslosen Ablauf gewährleisten zu können.

3.15 Das komplette Turnier (vom Achtelfinale bis zum Finale) wird im „Best of 1“-Modus ausgetragen. Das bedeutet, es wird nur eine Map gespielt.

3.16 Es gelten normale Matchmaking-Bedingungen: Das erste Team, das 16 Punkte auf der Map hat, gewinnt. Bei Gleichstand (15:15), wird eine klassische Overtime gespielt.

3.17 In jeder Begegnung (inkl. Finale) wird eine zufällige Map aus dem aktuell aktiven Mappool ausgewählt. Diese sind aktuell: Inferno, Nuke, Train, Mirage, Overpass, Dust II und Vertigo.

3.18 Die Map wird vor Ort während der Vorbereitungsphase (15 Minuten) vor der direkten Begegnung per Zufallsgenerator ausgewählt.

3.19 Technische Pause: Das Spiel kann aufgrund von technischen Problemen oder sonstigen Gründen durch den Chatbefehl „.tech“ pausiert werden. Sollte dies geschehen, muss sich das Team, welches die Pause genommen hat, direkt mit einem Referee in Verbindung setzen und das Problem schildern. Die Pause darf 5 Minuten grundsätzlich nicht überschreiten, es sei denn ein Referee stimmt zu.

3.20 Taktische Pause: Jedes Team verfügt über 4 taktische Pausen pro Spiel, die maximal 30 Sekunden dauern dürfen. Die Pause wird durch den Chatbefehl „.tac“ ausgelöst.

3.21 Jeder Spieler verpflichtet sich, vor Ort für Interviews vor, während und nach der Show zur Verfügung zu stehen.

3.22 Zur Kommunikation während des Turnierbetriebes wird ausschließlich Teamspeak verwendet. Ein entsprechender Server wird vor Ort zur Verfügung gestellt.

3.23 Jeweils ein Schiedsrichter ist während des laufenden Spieles im Teamspeak jedes Teams anwesend, ohne selbst in die Kommunikation einzugreifen. Die Anwesenheit gilt lediglich zur Einhaltung des Regelwerks.

## **4 Ersatzspielerregelung**

4.1 Alle Teams sind berechtigt im Rahmen der Bewerbungsphase einen Ersatzspieler (Sub) zu nennen.

4.2 Jedes Team darf nur einen Ersatzspieler wählen. Dieser kann nicht mehr getauscht werden.

4.3 Sollte der Ersatzspieler für einen Spieler im Team einspringen, ist dies spätestens 48 Stunden vor Turnierbeginn den Veranstaltern zu melden.

4.4 Ein Team muss aus exakt 5 Spielern bestehen. Sollten nur 4 Spieler oder weniger am Turnier teilnehmen, gilt dies automatisch als Ausschluss vom Turnier.

## **5 Preisgeld**

5.1 Gewinne können nicht getauscht, in Bargeld ausgezahlt oder übertragen werden.

5.2 Die Auszahlung des Gewinns erfolgt ausschließlich an, ein vom Gewinnerteam bekanntgegebenes Konto, das bereits bei der Bewerbung bekanntgegeben werden muss, durch die CWL-Computer GmbH.

5.3 Eine Pflicht zur Annahme des Gewinnes besteht nicht.

5.4 Die Teams und Spieler sind für die Versteuerung des Gewinnes selbst verantwortlich.

## **6 Weitere rechtliche Bestimmungen**

6.1 Alle kommerziellen Rechte (einschließlich jeglicher Marketing- und Medienrechte) in Verbindung mit dem The Clutch Turnier liegen bei The Clutch. Den SpielerInnen ist es nicht erlaubt, Werbe- oder Marketingaktivitäten (sei es entgeltlich oder unentgeltlich) in Verbindung mit bzw. im Rahmen von The Clutch einschließlich aller The Clutch Turnier-Veranstaltungsorte durchzuführen, sofern nicht anders mit den Veranstaltern nachweislich vereinbart.

6.2 Die Aufnahme, Verbreitung sowie jegliche Form der redaktionellen Nutzung von selbst erstellten Fotos und Videos des gesamten The Clutch Turniers ist ausschließlich auf privaten elektronischen Plattformen zulässig. Eine darüberhinausgehende Nutzung ist ausschließlich nach vorheriger schriftlicher Zustimmung durch The Clutch möglich. Die Aufnahme, Verbreitung und Nutzung zu kommerziellen Zwecken sind jedenfalls untersagt.

6.3 Jegliche Schadensersatzverpflichtung von The Clutch, ihrer Organe, Angestellten und Erfüllungsgehilfen aus oder im Zusammenhang mit The Clutch, gleich aus welchem Rechtsgrund, ist, soweit gesetzlich zulässig, auf Fälle von Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beschränkt. Für (insbesondere technische) Schäden, die durch die Nutzung der Online-Plattform den TeilnehmerInnen entstehen, haftet The Clutch in keinem Fall.

6.4 The Clutch behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne Angabe von Gründen den Turniermodus zu ändern. Ebenso können sich (auch kurzfristig) Terminverschiebungen

bei den Offline-Turnieren ergeben. Diesbezüglich bereits entstandene Kosten werden von The Clutch nicht ersetzt.

6.5 Es besteht kein Rechtsanspruch auf Teilnahme an dem Turnier.

## **7 Kommunikation & Kontakt**

7.1 Teams haben jederzeit die Möglichkeit via E-Mail an [info@theclutch.gg](mailto:info@theclutch.gg) an die Turnierleitung zu wenden. 7.2 Auf der offiziellen The Clutch Website unter [www.theclutch.gg/support](http://www.theclutch.gg/support) gibt es ein Formular für allgemeine Support-Anfragen.

7.3 Für die interne Kommunikation gibt es einen eigenen Discord-Server. Dieser wird nur an die teilnehmenden Teams kommuniziert.