

EA Sports NHL 24 Weltmeisterschaft™

OFFIZIELLE REGELN

TEILNAHME ODER SIEG SETZEN KEINERLEI KAUF ODER ZAHLUNG VORAUS. DIESE MEISTERSCHAFT IST FÄHIGKEITENBASIERT. KÄUFE ODER ZAHLUNGEN ERHÖHEN DIE SIEGCHANCEN NICHT. VORBEHALTLICH ALLER ANWENDBAREN GESETZE, VORSCHRIFTEN UND VERORDNUNGEN. UNGÜLTIG AUSSERHALB DER REGION EUROPA UND, SOWEIT DORT GESETZLICH VERBOTEN ODER EINGESCHRÄNKT, IN DEN VEREINIGTEN STAATEN UND KANADA.

EA SPORTS NHL 24 Weltmeisterschaft™ (das „**Turnier**“) ist ein eSport-Turnier für Spieler(innen) des Videospiele EA SPORTS™ NHL® 24, die die Konsolen (i) Xbox Series X oder (ii) PlayStation 5 (jeweils eine „**Konsole**“) verwenden. Das Turnier besteht aus einer Reihe von Veranstaltungen für Spieler(innen) (wie unten definiert) aus der Region Nordamerika und der Region Europa (jeweils wie unten definiert). Das Turnier für Spieler(innen) aus der nordamerikanischen Region ist die „**NHL 24 Nordamerikanische Meisterschaft**“, das Turnier für Spieler(innen) aus der europäischen Region ist die „**NHL 24 Europäische Meisterschaft**“, und das letzte Event des Turniers ist das „**NHL 24 Weltmeisterschaftsfinale**“. Die NHL 24 Nordamerikanische Meisterschaft und die NHL 24 Europäische Meisterschaft bestehen jeweils aus mehreren Qualifikationsturnieren (jeweils ein „**Qualifikationsturnier**“), die in einem Gruppen-Turnier gipfeln, um den/die Sieger(in) und den/die Zweitplatzierte(n) der NHL 24 Nordamerikanische Meisterschaft und der NHL 24 Europäische Meisterschaft zu ermitteln. Die besten vier (4) Spieler(innen) der NHL 24 Nordamerikanischen Meisterschaft und die besten zwei (2) Spieler(innen) der NHL 24 Europäischen Meisterschaft (also insgesamt sechs (6) Spieler(innen)) treten dann in dem NHL 24 Weltmeisterschaftsfinale gegeneinander an, um den/die Gesamtsieger(in) des Turniers zu ermitteln, und zwar wie folgt:

NHL 24 Nordamerikanische Meisterschaft

- Qualifikationsturnier 1: Eine Serie von zweiunddreißig (32) „**Clubmeisterschaften**“, die jeweils mit einem NHL Club (wie unten definiert) verbunden sind und jeweils eine/n Sieger(in) und eine/n Zweitplatzierte(n) ermitteln, der/die sich für das nordamerikanische Konsolenfinale qualifiziert.
- Qualifikationsturnier 2: Ein „**NHL All-Star Open**“, das aus einer offenen Spielphase besteht, nach der die sechzehn (16) bestplatzierten Spieler(innen) an einem Gruppenturnier teilnehmen, aus dem sich der/die vier (4) Bestplatzierten für das Nordamerikanische Konsolenfinale qualifiziert. Die Kandidaten des NHL All-Star Open erhalten außerdem ein Freilos für die erste Runde des Nordamerikanischen Konsolenfinales.
- Qualifikationsturnier 3: Eine „**Online Open Play**“-Runde, bestehend aus einer offenen Spielphase, nach der sich sechsfünfzig (56) Spieler(innen) für das Nordamerikanische Konsolenfinale qualifizieren.
- Zwischenrunde: Ein „**Nordamerikanisches Konsolenfinale**“, bestehend aus einhundertvierundzwanzig (124) Spieler(innen)n, von denen sich die beiden besten zwei (2) Spieler(innen) der Konsolengeneration 4 Gruppe und die beiden besten acht (8) Spieler(innen) für die NHL 24 Nordamerikanische Meisterschaft qualifizieren.
- Finalrunde: Eine „**NHL 24 Nordamerikanische Meisterschaft**“-Runde, bestehend aus den acht (8) besten Spieler(innen)n des Nordamerikanischen Konsolenfinales. Die vier (4)

Bestplatzierten der NHL 24 Nordamerikanischen Meisterschaft qualifizieren sich für das NHL 24 Weltmeisterschaftsfinale. Der/die Bestplatzierte(r) der NHL 24 Nordamerikanischen Meisterschaft geht als Gewinner(in) aus der NHL 24 Nordamerikanischen Meisterschaft hervor.

NHL 24 Europäische Meisterschaft

- Qualifikationsturnier 1: Ein „**European New Year’s Open**“, bestehend aus einer offenen Spielphase, nach der die sechszehn (16) bestplatzierten Spieler(innen) an einem Gruppenturnier teilnehmen, aus dem sich die vier (4) Bestplatzierten für das Europäische Konsolenfinale qualifizieren.
- Qualifikationsturnier 2: Ein „**European Chel Showdown**“, bestehend aus einer offenen Spielphase, nach der die sechszehn (16) bestplatzierten Spieler(innen) aus einem Gruppenturnier teilnehmen, aus dem sich die vier (4) Bestplatzierten für das Europäische Konsolenfinale qualifizieren.
- Qualifikationsturnier 3: Eine „**Online Open Play**“-Runde, bestehend aus einer offenen Spielphase, nach der sich die besten einhundertzwanzig (120) Spieler(innen) für das Europäische Konsolenfinale qualifizieren.
- Zwischenrunde: Eine „**Europäische Konsolenfinale**“-Runde, bestehend aus hundertachtundzwanzig (128) Spieler(innen), von denen sich die besten acht (8) Spieler(innen) für die NHL 24 Europäische Meisterschaft qualifizieren.
- Finalrunde: Eine „**NHL 24 Europäische Meisterschaft**“-Runde, bestehend aus den besten acht (8) Spieler(innen)n des Europäischen Konsolenfinals. Die besten zwei (2) Spieler(innen) qualifizieren sich für das NHL 24 Weltmeisterschaftsfinale. Der/die Bestplatzierte(r) des NHL 24 Weltmeisterschaftsfinals ist der/die Gewinner(in) der NHL 24 Europäischen Meisterschaft.

NHL 24 Weltmeisterschaftsfinale

- Meisterschaftsrunde: Eine „**NHL 24 Weltmeisterschaftsfinale**“-Runde, bestehend aus den vier (4) besten Spieler(inne)n der NHL 24 Nordamerikanische Meisterschaft und die besten zwei (2) Spieler(innen) der NHL 24 Europäische Meisterschaft. Der/die Erstplatzierte des NHL 24-Weltmeisterschaftsfinals ist der/die Gesamtsieger(in) des Turniers.

Die Clubmeisterschaften, NHL All-Star Open, das Nordamerikanische Konsolenfinale, das European New Year’s Open, das European Chel Showdown, das Europäische Konsolenfinale und die dazugehörigen Online Open Plays sind konsolenübergreifende Events, d. h. Spieler(innen) auf der Xbox Series X können gegen Spieler(innen) auf der PlayStation 5 antreten. Die NHL 24 Nordamerikanische Meisterschaft, die NHL 24 Europäische Meisterschaft und das NHL 24 Weltmeisterschaftsfinale (und alle vor Ort ausgetragenen Events) werden speziell auf der PlayStation 5 gespielt (es sei denn, vorab wird dies anders angegeben). Der Sponsor behält sich das Recht vor, alle konsolenübergreifenden Events so anzupassen, dass die Spieler(innen) nur gegen andere Spieler(innen) auf derselben Konsole antreten, und diese Offizielle Regeln (wie oben definiert) können mit vorheriger Benachrichtigung der Spieler(innen) entsprechend angepasst werden.

Die Spieler(innen) treten in allen anderen Qualifikationsturnieren, dem Nordamerikanischen Konsolenfinale und dem Europäischen Konsolenfinale mit einem bestehenden oder neu erstellten Team im Modus „Hockey Ultimate Team“ („**HUT**“) an. Die Spieler(innen) der NHL 24 Europäischen Meisterschaft, der NHL 24 Nordamerikanischen Meisterschaft und der NHL 24 Weltmeisterschaft werden mit einem Team im HUT-Modus antreten, das gemäß der in Ziffer 6 beschriebenen „HUT-Teamaufstellung“ zusammengestellt wurde.

Die Halbfinal- und Finalrunden der NHL All-Star Open sowie die komplette NHL 24 Nordamerikanische Meisterschaft, die NHL 24 Europäische Meisterschaft und das NHL 24 Weltmeisterschaftsfinale sollen vor Ort stattfinden. Es ist vorgesehen, dass alle anderen Teile des Turniers remote stattfinden sollen. Alle Vor-Ort-Veranstaltungen werden live von einem Produktionsunternehmen aufgezeichnet. Die Aufnahmen vom Turnier werden so bearbeitet und geschnitten, dass sie ausgestrahlt und über interaktive Medien verbreitet werden können, wie in Ziffer 14 unten beschrieben.

Spieler(innen), die sich über eine Clubmeisterschaft, das NHL All-Star Open, das European New Year's Open oder das European Chel Showdown für das Nordamerikanische Konsolenfinale oder das Europäische Konsolenfinale qualifiziert haben, sind nicht berechtigt, an einem später stattfindenden Qualifikationsturnier teilzunehmen, auch nicht am Online Open Play.

Das Turnier wird von der NHL Enterprises, L.P., NHL Enterprises Canada, L.P. abgehalten, und der NHL Enterprises B.V. (zusammen der „**Sponsor**“), One Manhattan West, 395 Ninth Avenue, New York, NY 10001. Das Turnier wird auf den Servern von Electronic Arts („**EA**“) gehostet.

1. **TEILNAHMEBERECHTIGUNG:** Um an dem Turnier teilnehmen und einen Preis (wie unten definiert) gewinnen zu können, müssen Teilnehmer(innen) (jede(r) ein(e) „**Spieler(in)**“ und zusammen die „**Spieler(innen)**“) zum Zeitpunkt der Anmeldung und zu jeder Zeit während des Turniers:

- (a) einen aktiven Xbox Gold- or PlayStation Plus-Account haben;
- (b) einen EA-Account haben und den EA-Bedingungen in Bezug auf Service und Datenschutz zustimmen (terms.ea.com, privacy.ea.com);
- (c) eine Kopie des NHL 24 Videospieles oder Zugang zu einer autorisierten Kopie davon haben, wobei jeweils eine Verbindung zu dem verifizierten EA-Account der Spielerin/des Spielers bestehen muss; und
- (d) mindestens sechzehn (16) Jahre alt oder älter sein.

Dieses Turnier steht nur Personen mit rechtmäßigem Wohnsitz in der Region Nordamerika oder der Region Europa offen, die sich physisch dort aufhalten und die die oben genannten, sowie die folgenden Kriterien erfüllen. Jede(r) Spieler(in), der/die in ihrer/m/seinem/r Staat/Provinz/Land noch nicht volljährig ist, aber mindestens sechzehn (16) Jahre alt ist, muss die Erlaubnis eines Elternteils/Erziehungsberechtigten einholen, um teilnehmen und spielen zu dürfen, muss von einem Elternteil/Erziehungsberechtigten bei jeder Veranstaltung mit persönlicher Anwesenheit begleitet werden und wenn ein(e) solche(r) Spieler(in) einen Preis gewinnt (wie unten definiert), wird dieser Preis auf einen Elternteil/Erziehungsberechtigten ausgestellt.

Mitarbeiter(innen), leitende Angestellte, Führungskräfte, Vertreter(innen) und Bevollmächtigte des Sponsors, der National Hockey League („**NHL**“), der NHL-Teams (jeweils ein „**NHL Club**“ und kollektiv die „**NHL Clubs**“), NHL Interactive CyberEnterprises, LLC (alle vorgenannten Einheiten, einschließlich

des Sponsors, sind kollektiv, die „**NHL-Einheiten**“), EA, Rival Holdings, LLC, DreamHack Sports Games A/S, alle Veranstaltungsorte in Verbindung mit dem Turnier und deren jeweiligen Mutter- oder Tochtergesellschaften, verbundene Unternehmen, Vertreter(innen), Berater(innen), Auftragnehmer(innen), Rechtsberater(innen), Werbe-, PR-, Förder-, Dienstleister(innen) und Marketingagenturen, Website-Provider, Webmaster (zusammen die „**Turniereinheiten**“) und ihre unmittelbaren Familienangehörigen (Ehepartner, Eltern, Geschwister und Kinder, unabhängig davon, wo diese wohnen) sowie im selben Haushalt lebende Personen (ob verwandt oder nicht), sind nicht teilnahme- oder gewinnberechtigt. Der Sponsor und/oder EA behalten sich das Recht vor, die Teilnahmeberechtigung von Spieler(inne)n und Gewinner(inne)n (wie unten definiert) festzulegen und zu verifizieren.

Die Teilnahme stellt die vollständige und bedingungslose Zustimmung einer Spielerin/eines Spielers zu Folgendem dar: (i) diesen offiziellen Regeln für das Turnier („**Offizielle Regeln**“); (ii) den Richtlinien von EA (abrufbar unter terms.ea.com, privacy.ea.com); und (iii) den Entscheidungen des Sponsors über und der Auslegungen dieser Offiziellen Regeln, die in allen Angelegenheiten im Zusammenhang mit dem Turnier endgültig und verbindlich sind. Bei Widersprüchen hat die englischsprachige Version dieser Offiziellen Regeln Vorrang. Die Nichteinhaltung einer Bestimmung dieser Offiziellen Regeln durch den Sponsor und/oder EA stellt keinen Verzicht auf diese Bestimmung dar.

- 2. REGIONEN:** Die Spieler(innen) müssen bei Registrierung das Land ihres tatsächlichen Wohnsitzes und Aufenthaltsorts angeben, woran die Berechtigung zur Teilnahme am Turnier festgemacht wird. Die Teilnahme am Turnier basiert auf der Region der Spieler(innen) und die Spieler(innen) werden nur gegen andere Spieler(innen) aus dieser Region spielen werden. Die teilnahmeberechtigten Regionen (jeweils eine „**Region**“) sind:

„**Region Nordamerika**“ – die 50 Staaten der USA und der District of Columbia, sowie die Provinzen und Territorien von Kanada

„**Region Europa**“ – der nur die folgenden Länder angehören: Andorra, Albanien, Armenien, Österreich, Åland-Inseln, Aserbaidschan, Bosnien und Herzegowina, Belgien, Bulgarien, Kroatien, Zypern, Tschechische Republik, Dänemark, Estland, Finnland, Färöer-Inseln, Frankreich, Deutschland, Georgien, Guernsey, Gibraltar, Griechenland, Heiliger Stuhl (Vatikanstadt), Ungarn, Irland, Isle of Man, Island, Italien, Jersey, Lichtenstein, Litauen, Luxemburg, Lettland, Monaco, Republik Moldau, Montenegro, Republik Mazedonien, Malta, Niederlande, Norwegen, Polen, Portugal, Rumänien, Schweden, Schweiz, Serbien, Slowakei, Slowenien, Spanien, Spitzbergen und Jan Mayen Insel, San Marino, Türkei und Vereinigtes Königreich.

Spieler(innen) von außerhalb dieser teilnahmeberechtigten Regionen dürfen nicht am Turnier teilnehmen.

- 3. Turnierplan:** Das Turnier beginnt mit dem ersten Qualifikationsturnier. Das Turnier endet mit dem letzten Spiel der NHL 24 Weltmeisterschaft, wie weiter unten im Turnierplan beschrieben. Alle Zeitangaben zum Turnier beziehen sich auf die Ostküstenzeit oder „Eastern Time“ („**ET**“), sofern nichts anderes angegeben wird. Der Computer des Sponsors ist die offizielle Turnieruhr.

NHL 24 Nordamerikanische Meisterschaft

Phase	Daten
Qualifikationsturnier 1 – Clubmeisterschaften	1. Januar – 18. Februar 2024 Der genaue Zeitplan für die Clubmeisterschaft wird auf nhl.com/nhl24 veröffentlicht.
Qualifikationsturnier 2 – NHL All-Star Open	Qualifikationszeitraum: 11. bis 14. Januar 2024 Runden 1 und 2: 20. Januar 2024 Live-Finale (vor Ort): 2. Februar 2024
Qualifikationsturnier 3 – Online Open Play	Live-Finale: 22. bis 25. Februar 2024
Zwischenrunde – Nordamerikanisches Konsolenfinale	Runden 1 und 2: 9. März 2024 Runden 3 und 4: 10. März 2024
Finale Runde – Nordamerikanische Meisterschaften (vor Ort)	23. und 24. März 2024

NHL 24 Europäische Meisterschaft

Phase	Daten
Qualifikationsturnier 1 – European New Year's Open	Qualifikation: 4. bis 7. Januar 2024 Runden 1 bis 4: 13. und 14. Januar 2024

Qualifikationsturnier 2 – European Chel Showdown	Qualifikation: 18. bis 21. Januar 2024 Runden 1 bis 4: 27. und 28. Januar 2024
Qualifikationsturnier 3 – Online Open Play	8. bis 11. Februar 2024
Zwischenrunde – Europäisches Konsolenfinale	Runden 1 und 2: 24. Februar 2024 Runden 3 und 4: 25. Februar 2024
Finale Runde – Europäische Meisterschaft (vor Ort)	16. und 17. März 2024

NHL 24 Weltmeisterschaftsfinale

Phase	Daten
NHL 24 Weltmeisterschaft (vor Ort)	6. und 7. April 2024

Der konkrete Zeitpunkt und die Dauer für jedes Qualifikationsturnier und die anderen Phasen des Turniers werden durch den Sponsor festgelegt und zu einem späteren Zeitpunkt zur Verfügung gestellt/kommuniziert. Der Sponsor kann den Zeitplan (sowie die Austragungsorte) nach seinem Ermessen ändern, indem er die Spieler(innen) im Voraus informiert. Die Spieler(innen) werden vorab informiert, wenn eine der oben genannten Veranstaltungen verschoben wird, um sie unter persönlicher Anwesenheit oder remote abzuhalten. Spieler(innen) müssen für eine Vor-Ort-Veranstaltung zur angegebenen Örtlichkeit reisen und sind für die Einhaltung der Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen (einschließlich jeglicher Regeln/Verordnungen wegen COVID-19),

Einholung von Visa, Aufenthaltserlaubnissen oder anderen Immigrationsdokumenten selbst verantwortlich. Die Spieler(innen) müssen die vom Sponsor angeordneten Maßnahmen ergreifen, um sich selbst und die eigene Konsole während der entsprechenden Abschnitte des Turniers aufzuzeichnen, wenn dies vom Sponsor in angemessener Weise gefordert werden kann. Alle Entscheidungen betreffend den Zeitplan liegen im Ermessen des Sponsors (einschließlich ob der Sponsor in Betracht zieht, Unterkünfte zu stellen) und nicht rechtzeitiges Erscheinen zu der vom Sponsor vorgegebenen Zeit am vorgegebenen Ort kann zu einer Disqualifizierung führen. Der Sponsor ist verantwortlich für Langstreckentransport und Unterkunft. Die Spieler(innen) sind verantwortlich für alle anderen Kosten im Zusammenhang mit Vor-Ort-Veranstaltungen.

- 4. REGISTRIERUNG:** Die Registrierung beginnt am 22. Dezember 2023. Die Registrierung wird über die dafür vorgesehene Registrierungsseite auf Rivalgames.com erfolgen. Während der Registrierung haben die Spieler(innen) die Möglichkeit, sich für die angegebenen Clubmeisterschaften, das NHL All-Star Open und/oder das Online Open Play für die NHL 24 Nordamerikanische Meisterschaft oder für das European New Year's Open, das European Chel Showdown und/oder das Online Open Play für die NHL 24 Europäische Meisterschaft zu registrieren. Zur Sicherheit: Spieler(innen) für die NHL 24 Europäischen Meisterschaft müssen sich jeweils vor 23:59 Uhr (ET) am 30. Januar 2024, registrieren, um für das Online Open Play zugelassen zu werden, und die Spieler für die NHL 24 Nordamerikanische Meisterschaft müssen sich vor 23:59 Uhr (ET) am 13. Februar 2024, registrieren, um für das Online Open Play zugelassen zu werden. Das Spiel findet in einem festgelegten Bereich von NHL 24 über Xbox Live oder PlayStation Network statt. Spieler dürfen sich nur auf einer (1) Konsole für ein Qualifikationsturnier anmelden. Spieler, die versuchen, auf mehr als einer (1) Konsole teilzunehmen, können disqualifiziert werden.

Die Spieler(innen) haben das Recht, diesen Vertrag nach ihrem Ermessen innerhalb von vierzehn (14) Kalendertagen ab dem Datum des Vertragsschlusses zu widerrufen; allerdings erlischt diese Widerrufsfrist früher, wenn ein Spieler die Turnierteilnahme zum ersten Mal besucht und „Play Game“ wählt ehe die 14-tägige Widerrufsfrist vorüber ist. Um das Widerrufsrecht auszuüben, müssen die Spieler(innen) den Turnieradministrator schriftlich an (i) Rival Holdings, LLC, 548 Market Street, San Francisco, CA 94105, , oder (ii) support@rivalgames.com, jedenfalls mittels einer eindeutigen Stellungnahme (z.B. mit einem Brief oder per E-Mail) über ihre Entscheidung informieren, diese Turnier-Regeln zu widerrufen. Die Spieler(innen) können folgendes Muster verwenden (aber sind dazu nicht verpflichtet):

An den Sponsor und Turnieradministrator:

Hiermit widerrufe ich den Vertrag und ziehe meine Teilnahme an der EA Sports NHL 24 Weltmeisterschaft nach Ziffer 4 der Turnier-Regeln zum [Datum] zurück

[Name der/des Spielers/Spielerin]

[Anschrift des Spielers/der Spielerin]

[Unterschrift des Spielers/der Spielerin, wenn der Widerruf in Papierform erfolgt]

[Datum]

Zur Einhaltung der Widerrufsfrist reicht es aus, wenn ein(e) Spieler(in) die Benachrichtigung über die Ausübung des Widerrufsrechts vor dem Ende der Widerrufsfrist absendet. Wenn ein(e) Spieler(in) diesen Vertrag widerruft, haben wir der/dem Spieler(in) unverzüglich und nicht später als 14 Kalendertage nach dem Datum, an dem wir die Benachrichtigung über den Widerruf der/des Spielers/Spielerin von dem Vertrag erhalten haben, alle Zahlungen zu erstatten, soweit solche

erfolgt sind, die wir von der/dem Spieler(in) im Zusammenhang mit dem Vertrag erhalten haben, auf den sich der Widerruf der/des Spielers/Spielerin bezieht, einschließlich aller Lieferkosten (unter Ausnahme solcher zusätzlichen Kosten, die daher rühren, dass die/der Spieler(in) eine andere Liefermethode als die kostengünstigste Standardliefermethode gewählt hat). Für jede Erstattung nutzen wir dieselbe Zahlungsmethode, die die/der Spieler(in) für die Zahlung genutzt hat, es sei denn es ist etwas anderes mit der/dem Spieler(in) vereinbart; in keinem Fall fallen bei der/dem Spieler(in) Kosten für die Erstattung an.

- 5. KONSOLENANFORDERUNGEN/SPIELEINSTELLUNGEN:** Für die Clubmeisterschaften, das NHL All-Star Open, das Nordamerikanische Konsolenfinale, das European New Year's Open, das European Chel Showdown, das Europäische Konsolenfinale und das jeweilige Online Open Play können die Spieler(innen) jede beliebige Konsole verwenden. Die NHL 24 Europäische Meisterschaft und die NHL 24 Nordamerikanische Meisterschaft und das NHL 24 Weltmeisterschaftsfinale werden auf einer PlayStation 5-Konsole gespielt (es sei denn, dies wird vorab anderweitig angezeigt).

Spieler(innen) können nur über ein (1) Qualifikationsturnier in das Nordamerikanische Konsolenfinale oder das Europäische Konsolenfinale einziehen. Nachdem sich ein/e Spieler(in) für das Nordamerikanische Konsolenfinale oder das Europäische Konsolenfinale qualifiziert hat, darf er/sie an keinen weiteren Qualifikationsturnieren teilnehmen. Der Beauftragte des Sponsors leiht den Spieler(inne)n der NHL 24 Europäische Meisterschaft und der NHL 24 Nordamerikanischen Meisterschaft die erforderlichen Konsolen, Controller und andere Ausrüstung gemäß den Bedingungen eines separaten schriftlichen Leihvertrags.

Die folgenden Einstellungen werden für alle Spiele verwendet.

- Game Mode: HUT
- Difficulty: All-Star
- Period Length: 4 Minutes
- Game Type: Competitive
- Rules: NHL
- Fighting: Off
- Penalties: On
- Injuries: On (Online Open Play) / Off (für alle anderen Runden)
- Offsides: Delayed
- Icing: Hybrid Icing
- Tie Break: Continuous Overtime
- Position Lock: Off
- Music and Announcers: Off

Soweit bestimmte Spieleinstellungen nicht in der obigen Liste genannt sind, sind die Standardeinstellungen beizubehalten. Wenn falsche Einstellungen verwendet werden und der Sponsor feststellt, dass solche Einstellungen das Ergebnis eines Spieles beeinflusst haben, kann ein(e) Spieler(in) disqualifiziert werden.

Spieleinstellungen für die NHL 24 Nordamerikanische Meisterschaft, die NHL 24 Europäische Meisterschaft und der NHL 24 Weltmeisterschaft werden vom Sponsor spezifisch festgelegt und den Spieler(inne)n bei diesen Veranstaltungen mitgeteilt.

6. QUALIFIKATION/AUSWAHLPROZESS:

NHL 24 Nordamerikanische Meisterschaft

Qualifikationsturnier 1 – Clubmeisterschaften: Jeder NHL Club oder der Sponsor im Namen eines NHL Clubs veranstaltet ein Turnier, um sich für das Nordamerikanische Konsolenfinale zu qualifizieren und den gastgebenden NHL Club zu vertreten. Spieler(innen) können sich für maximal vier (4) von Rival ausgerichtete Clubmeisterschaften anmelden. Jede Clubmeisterschaft wird konsolenübergreifend (es sei denn, vorab wird dies anders ausgewiesen) und wird im HUT-Modus gespielt werden. Alle zusätzlichen, ersetzenden oder ergänzenden Regeln und Preise in Bezug auf eine Clubmeisterschaft werden im Voraus veröffentlicht (die **„Zusatzregeln für Clubmeisterschaften“**). Die Spieler(innen), die an der Clubmeisterschaft teilnehmen, erhalten eine Popup-Benachrichtigung und ein Banner als Benachrichtigung in ihrem Account mit dem Hinweis, dass ein Spiel zur Verfügung steht, welches gespielt werden kann. Die Spieler(innen) müssen das Spiel annehmen, bevor die hierfür vorgesehene Zeit abläuft. Zu diesem Zeitpunkt erhalten die Spieler(innen) eine Benachrichtigung mit den Accountinformationen des/der vorgeschlagenen Spielegegners/Spielegegnerin, um ein Spiel über deren Konsolen durchzuführen. Die Spieler(innen) melden die Ergebnisse ihres Spiels selbst. Der/die Sieger(in) und der/die Zweitplatzierte(r) der Clubmeisterschaft qualifizieren sich für das Nordamerikanische Konsolenfinale.

Qualifikationsturnier 2 – NHL All-Star Open: Während der NHL All-Star Open treten die Spieler(innen) im HUT-Team-Modus an. Das NHL All-Star Open wird bis zum Semifinale konsolenübergreifend ausgetragen, wobei separate Konsolen-Ranglisten geführt werden. Die NHL All-Star Open bestehen aus einer vier (4) Tage dauernden offenen Spielphase, in der die Spieler(innen) gegen andere Spieler(innen) aus derselben Region antreten. Die Spieler(innen) erstellen ein Spiel mithilfe der EA-Funktion für offene Spiele im Spiel. Die Spieler können während der offenen Spielphase an bis zu fünfundzwanzig (25) Turnier-Spielen teilnehmen. Um ein Spiel zu erstellen, muss ein(e) Spieler(in) die Turnierseite innerhalb des NHL 24 Spiels besuchen und „Play Game“ auswählen. Für Spiele, die auf andere Weise erstellt und gespielt werden, gibt es keine Punkte für das Turnier. Die Spiele werden registriert, sobald die Spieler(innen) miteinander verbunden sind. Die Spieler(innen) werden während dieses Zeitraums von vier (4) Tagen auf der Grundlage (1) des Skill-Ratings (das unter anderem die Qualität des Gegners berücksichtigt), (2) der Tordifferenz während des offenen Online-Spiels und, im Falle eines Gleichstands, (3) eines Münzwurfs eingestuft. Die acht (8) bestplatzierten Spieler(innen) jeder Konsole rücken vor zu einem Best-of-Three-Turnier mit Einzelausscheidung. Die vier (4) Bestplatzierten qualifizieren sich für das Nordamerikanische Konsolenfinale und nehmen an einer Vor-Ort-Veranstaltung auf der PlayStation 5-Konsole teil, das in Verbindung mit dem 2024 NHL All-Star Open stattfindet, um den/die Gewinner(in) des NHL All-Star Open zu ermitteln. Spieler(innen), die nicht in der Lage sind, an der Vor-Ort-Veranstaltung teilzunehmen, werden von den NHL All-Star Open disqualifiziert und müssen sich über ein anderes Qualifikationsturnier für das Nordamerikanische Konsolenfinale qualifizieren.

Qualifikationsturnier 3 – Online Open Play: Spieler(innen), die sich noch nicht für das Nordamerikanische Konsolenfinale qualifiziert haben, können in der Online Open Play-Phase auf beiden Konsolen spielen. Die Spieler(innen) treten gegen andere Spieler(innen) aus derselben Region mit den gleichen Regeln an. Das Online Open Play wird konsolenübergreifend sein, wobei separate Ranglisten auf den Konsolen geführt werden. Die Spieler(innen) erstellen ein Spiel mit Hilfe der EA-Funktion „offenes Spiel“ im Spiel. Um ein Spiel zu erstellen, muss ein(e) Spieler(in) die Turnierseite im NHL 24-Spiel besuchen und „Play Game“ auswählen. Für Spiele, die auf andere Weise erstellt und gespielt werden, gibt es keine Punkte im Turnier. Die Spiele werden registriert,

sobald die Spieler(innen) miteinander verbunden sind. Die Spieler(innen) werden während dieses Zeitraums von vier (4) Tagen auf der Grundlage (1) des Skill-Ratings (das unter anderem die Qualität des Gegners berücksichtigt), (2) der Tordifferenz während des offenen Online-Spiels und, im Falle eines Gleichstands, (3) eines Münzwurfs eingestuft. EA wird eine fortlaufende Rangliste für jede Konsole und Region veröffentlichen. Die besten achtundzwanzig (28) Spieler jeder Konsole ziehen in das Nordamerikanische Konsolenfinale ein.

Bitte beachten: Die in der Rangliste während der offenen Spielrunden oder des Online Open Play angezeigten Rankings sind möglicherweise nicht genau oder nicht in Echtzeit. Der Sponsor behält sich das Recht vor, das Ranking im Fall von unsportlichem Verhalten oder anderem Verhalten, das nach diesen Offiziellen Regeln verboten ist, zu ändern. Ein(e) Spieler(in) wird nicht in das Nordamerikanische Konsolenfinale weiterkommen, auch wenn die Rangliste dies anzeigt, bevor und bis der Sponsor den/die Spieler(in) verifiziert und offiziell dessen/deren Qualifikation bekannt gegeben hat.

Zwischenrunde – Nordamerikanisches Konsolenfinale: Nach Abschluss aller Qualifikationsturniere für die NHL 24 Nordamerikanische Meisterschaft werden einhundertvierundzwanzig (124) Spieler(innen) (namentlich vierundsechzig (64) Spieler(innen) der Clubmeisterschaften, vier (4) Spieler(innen) der NHL All-Star Open, und sechsfünfzig (56) Spieler(innen) aus dem Online Open Play zur Teilnahme an dem Nordamerikanischen Konsolenfinale ausgewählt. Die vier (4) Spieler(innen), die sich über die NHL All-Star Open qualifiziert haben, werden in der ersten Runde ein Freilos erhalten und werden in die Plätze 1 bis 4 entsprechend der Reihenfolge der Platzierung bei den All-Star Open unterteilt. Die Gewinner jeder Clubmeisterschaft werden nach dem Zufallsprinzip auf die Plätze 5 bis 36 verteilt. Die Zweitplatzierten jeder Clubmeisterschaft werden nach dem Zufallsprinzip auf die Plätze 37 bis 68 platziert. Die verbleibenden Spieler werden auf der Grundlage der Rangliste des Online Open Play gereiht (Spieler mit gleichem Rang auf der Rangliste der anderen Konsolen werden nach dem Zufallsprinzip ermittelt). Die Spieler(innen) werden nach spielen in einem Single-Elimination-Best-of-Three-Turnier. Die Spieler(innen) werden mit ihren bestehenden HUT-Teams spielen. Die Spieler(innen) werden ein Spiel auf nhl.com/nhl24 erstellen. Weitere Informationen dazu im Abschnitt „Berichterstattung“ weiter unten.

Finalrunde – die NHL 24 Nordamerikanische Meisterschaft: Die NHL 24 Nordamerikanische Meisterschaft wird unter den besten acht (8) Spieler(innen)n des Nordamerikanischen Konsolenfinals ausgetragen. Die NHL 24 Nordamerikanische Meisterschaft beginnt mit zwei (2) Gruppen von vier (4) Spieler(innen)n, die in einem Best-of-One-Turnier gegeneinander antreten. Die Spieler(innen) werden auf der Grundlage der Platzierung aus dem Nordamerikanischen Konsolenfinale in eine Runde eingeteilt (die höchste verbleibende Platzierung wird in eine Runde eingeteilt, die zweithöchste verbleibende Platzierung in die andere, und dann werden die Teilnehmer(innen) derselben Runde auf der Grundlage der Platzierung im Nordamerikanischen Konsolenfinale eingeteilt, und zwar in abwechselnder Reihenfolge, beginnend mit der niedrigsten Platzierung). Jedes Vorrundenspiel wird mit zwei (2) Punkten für einen Sieg, einem (1) Punkt für eine Niederlage nach Verlängerung und null (0) Punkten für eine Niederlage nach regulärer Spielzeit bewertet. Unentschiedene Spiele werden durch (1) das Kopf-an-Kopf-Rennen, (2) die Tordifferenz, (3) die Anzahl der erzielten Tore, (4) die geringste Anzahl an Gegentoren und (5) einen Münzwurf entschieden. Die zwei (2) Erstplatzierte(n) jeder Gruppe ziehen ins Halbfinale ein. Der/die Erstplatzierte der einen Gruppe spielt gegen den/die Zweitplatzierte(n) der anderen Gruppe. Die Halbfinal- und Finalrunden der Nordamerikanischen Meisterschaft werden in einer Best-of-Three-

Turnier ausgetragen, um den/ Sieger(in) der NHL 24 Nordamerikanischen Meisterschaft NHL 24 zu ermitteln.

NHL 24 Europäische Meisterschaft

Qualifikationsturnier 1 – European New Year's Open: Die Spieler(innen) werden während der European New Year's Open auf beiden Konsolen antreten. Die Spieler(innen) müssen zu einem bestimmten Datum und einer bestimmten Uhrzeit auf die angegebene Seite auf Rivalgames.com gehen, um an einem Wettbewerb im "Schweizer Stil" teilzunehmen. Die Spieler(innen) erhalten eine Pop-up-Nachricht, die sie über ihre(n) nächste(n) Gegner(in) (via Gamertag) informiert. Der/die benannte Startspieler(in) wird den/die Gegner(in) über die entsprechende Konsole einladen. Weitere Informationen dazu im Abschnitt „Melden“ weiter unten. Die Spieler(innen) werden während des offenen Spielzeitraums auf der Grundlage (1) der Gewinn/Niederlagen-Differenz (in absteigender Reihenfolge), (2) der gespielten Matches (in absteigender Reihenfolge), (3) der Kopf-an-Kopf-Bilanz und, falls ein Unentschieden verbleibt, (4) eines zufällig gesetzten Best-of-One-Turniers zwischen allen gleichplatzierten Spieler(inne)n eingestuft. Die sechzehn (16) bestplatzierten Spieler(innen) treten jeweils in einem Best-of-Three-Turnier mit Einzelausscheidung an. Wenn die European New Year's Open weniger als 256 (zweihundertsechundfünfzig) Spieler(innen) umfassen, nehmen die Spieler(innen) alternativ an einem Best-of-Three-Turnier mit Einzelausscheidung teil, das nach dem Zufallsprinzip ermittelt wird. Die vier (4) Bestplatzierten qualifizieren sich für das Europäische Konsolenfinale. Die gesamte Gruppe spielt vollständig.

Qualifikationsturnier 2 – European Chel Showdown: Die Spieler(innen) treten während des European Chel Showdowns auf beiden Konsolen im HUT-Team-Modus an. Die Spieler(innen) müssen zu einem bestimmten Datum und einer bestimmten Uhrzeit auf die angegebene Seite auf Rivalgames.com gehen, um an einem Wettbewerb im "Schweizer Stil" teilzunehmen. Die Spieler(innen) erhalten eine Pop-up-Nachricht, die sie über ihre(n) nächste(n) Gegner(in) (via Gamertag) informiert. Der/die benannte Startspieler(in) wird den/die Gegner(in) über die entsprechende Konsole einladen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Berichterstattung“ weiter unten. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Berichterstattung“ weiter unten. Die Spieler werden während des offenen Spielzeitraums auf der Grundlage (1) der Gewinn-/Niederlagen-Differenz (in absteigender Reihenfolge), (2) der Anzahl der gespielten Matches (in absteigender Reihenfolge), (3) der Kopf-an-Kopf-Bilanz und, falls ein Unentschieden verbleibt, (4) eines zufällig gesetztes Best-of-One-Turniers zwischen allen gleichgestellten Spieler(inne)n. Die sechzehn (16) bestplatzierten Spieler(innen) treten jeweils in einem Best-of-Three-Turnier mit Einzelausscheidung an. Wenn das European Chel Shown weniger als zweihundertsechundfünfzig (256) Spieler(innen) hat, nehmen die Spieler(innen) alternativ an einem zufällig gesetzten Best-of-Three-Einzelausscheidungsturnier teil. Die besten vier (4) Spieler(innen) qualifizieren sich für das Europäische Konsolenfinale. Die gesamte Gruppe spielt vollständig.

Qualifikationsturnier 3 – Online Open Play: Spieler(innen), die sich noch nicht für das Europäische Konsolenfinale qualifiziert haben, können in der Online Open Play Phase auf beiden Konsolen antreten. Die Spieler(innen) spielen Kopf-an-Kopf gegen andere Spieler(innen) aus derselben Region. Online Open Play finden konsolenübergreifend statt, wobei separate Ranglisten auf den Konsolen geführt werden. Die Spieler können während der Open Play Phase an bis zu fünfundzwanzig (25) Turnieren teilnehmen. Die Spieler(innen) erstellen ein Spiel mithilfe der EA-Funktion für offenes Spiel im Spiel. Um ein Spiel zu erstellen, muss ein/e Spieler(in) die Turnierseite im NHL 24-Spiel besuchen und „Play Game“ auswählen. Für Spiele, die auf andere Weise erstellt und gespielt werden, gibt es keine Punkte im Turnier. Die Spiele werden registriert, sobald die Spieler(innen) miteinander verbunden sind. Die Spieler(innen) werden während dieses Zeitraums von vier (4) Tagen auf der Grundlage (1) des Skill-Ratings (das unter anderem die Qualität des

Gegners berücksichtigt), (2) der Tordifferenz während des Online Open Play und, im Falle eines Gleichstands, (3) eines Münzwurfs eingestuft. EA wird eine fortlaufende Rangliste veröffentlichen.

Die Top sechzig (60) bestplatzierten Spieler(innen) für jede Konsole kommen in das europäische Konsolenfinale. Die Spieler(innen) werden für das Europäische Konsolenfinale wie unten beschrieben gesetzt.

Bitte beachten: Die in der Rangliste während der offenen Spielrunden oder des Online Open Play angezeigten Rankings sind möglicherweise nicht genau oder nicht in Echtzeit. Der Sponsor behält sich das Recht vor, das Ranking im Fall von unsportlichem Verhalten oder anderem Verhalten, das nach diesen Offiziellen Regeln verboten ist, zu ändern. Ein(e) Spieler(in) wird nicht in das Europäische Konsolenfinale weiterkommen, auch wenn die Rangliste dies anzeigt, bevor und bis der Sponsor den/die Spieler(in) verifiziert und offiziell dessen/deren Qualifikation bekannt gegeben hat.

Zwischenrunde – Europäisches Konsolenfinale: Nach Abschluss aller Qualifikationsturniere für die NHL 24 Europäische Meisterschaft qualifizieren sich hundertachtundzwanzig (128) Spieler(innen) (namentlich vier (4) Spieler(innen) der European New Year's Open, vier (4) Spieler(innen) der European Chel Showdown, und einhundertzwanzig (120) aus dem Online Open Play für die Teilnahme an dem Europäischen Konsolenfinale. Die Gewinner(innen) der European New Year's Open und der European Chel Showdown, werden nach dem Zufallsprinzip platziert. Die jeweils Zweitplatzierten des European New Year's Open und des European Chel Showdown werden ansonsten nach dem Zufallsprinzip auf die Plätze 3 bis 4 gesetzt. Die Drittplatzierten werden nach dem Zufallsprinzip jeweils auf die Plätze 5 bis 6 platziert. Die Viertplatzierten werden nach dem Zufallsprinzip jeweils auf die Plätze 7 bis 8 gesetzt. Die verbleibenden Spieler(innen) werden auf der Grundlage der Rangliste des Online Open Play gesetzt (die Platzierung von Spieler(innen)n mit demselben Rang auf der Rangliste für die andere Konsole wird zufällig zugewiesen). Die Spieler(innen) spielen in einem Best-of-Three-Turnier mit Einzelausscheidung. Die Spieler(innen) werden mit ihren bestehenden HUT-Teams spielen. Die Spieler(innen) werden ein Spiel auf nhl.com/nhl24 erstellen. Weitere Informationen dazu im Abschnitt „Berichterstattung“ weiter unten.

Finalrunde – NHL 24 Europäische Meisterschaft: Die NHL 24 Europäische Meisterschaft wird unter den Top acht (8) Spieler(innen) des Europäischen Konsolenfinales ausgetragen. Die Europäische Meisterschaft beginnt mit zwei (2) Gruppen von vier (4) Spieler(innen)n, die in einem Best-of-One-Runde bei dem Turnier gegeneinander antreten. Die Spieler(innen) werden entsprechend der Reihenfolge der Platzierung beim Europäischen Konsolenfinale in eine Gruppe eingeteilt (die höchste verbleibende Platzierung in der einen Gruppe, die zweithöchste verbleibende Platzierung in der anderen Gruppe, und die Spieler(innen), die die gleiche Runde beendet haben, werden entsprechend der Platzierung beim Europäischen Konsolenfinale eingeteilt, und zwar in abwechselnder Reihenfolge, beginnend mit der niedrigsten Platzierung). Jede Runde wird mit zwei (2) Punkten für einen Sieg, einem (1) Punkt für eine Niederlage nach Verlängerung und null (0) Punkten für eine Niederlage nach regulärer Spielzeit bewertet. Unentschiedene Spiele werden durch (1) das Kopf-an-Kopf-Rennen, (2) die Tordifferenz, (3) die Anzahl der erzielten Tore, (4) die geringste Anzahl an Gegentoren und (5) einen Münzwurf entschieden. Die zwei (2) Erstplatzierten jeder Gruppe ziehen ins Halbfinale ein. Der Erstplatzierte der einen Gruppe spielt gegen den Zweitplatzierten der anderen Gruppe. Die Halbfinal- und Finalrunden der Europäischen Meisterschaft werden in einem Best-of-Three-Turnier ausgetragen, um den Gewinner der NHL 24 Europäischen Meisterschaft NHL 24 zu ermitteln.

NHL 24 Weltmeisterschaftsfinale

Die Top vier (4) Platzierten der Nordamerikanischen Meisterschaft und Top zwei (2) Platzierten der Europäischen Meisterschaft qualifizieren sich für das NHL 24 Weltmeisterschaftsfinale. Der/die

Sieger(innen) der Nordamerikanischen Meisterschaft und der Europäischen Meisterschaft erhalten jeweils ein Freilos für die Halbfinalrunde. Diese beiden Teilnehmer werden ein Best-of-One-Match spielen, um zu ermitteln, wer der/die Bestplatzierte ist. Die verbleibenden vier (4) Spieler(innen) spielen eine Best-of-One-Runde. Das Rundenturnier wird mit zwei (2) Punkten für einen Sieg, einem (1) Punkt für eine Niederlage in der Verlängerung und null (0) Punkten für eine Niederlage in der regulären Spielzeit bewertet. Unentschiedene Spiele werden durch (1) das Kopf-an-Kopf-Rennen, (2) die Tordifferenz, (3) die Anzahl der erzielten Tore, (4) die geringste Anzahl an Gegentoren und (5) einen Münzwurf entschieden. Die beiden Erstplatzierten kommen in die Halbfinalrunde. Der/die Erstplatzierte der einen Gruppe spielt gegen den/die Zweitplatzierte(n) der anderen Gruppe. Das Halbfinale und das Finale dem NHL 24 Weltmeisterschaftsfinals werden in einem Best-of-Three-Turnier ausgetragen, um den Gewinner des NHL 24 Weltmeisterschaftsfinals zu ermitteln.

Berichterstattung

Die Clubmeisterschaften, das Nordamerikanische Konsolenfinale, das European New Year's Open, das European Chel Showdown und das Europäische Konsolenfinale werden jeweils online von Rival verwaltet. Teilnehmende Spieler(innen) erhalten eine E-Mail mit Anweisungen, wie und wann sie an der jeweiligen Veranstaltung teilnehmen können. Die Spieler(innen) müssen die angegebene URL besuchen, um ihre Gegner(innen) und Spielpläne zu erfahren. Um an der jeweiligen Veranstaltung teilnehmen zu können, müssen die Spieler(innen) die Registrierung und das Check-in vor Beginn des entsprechenden Teils der Veranstaltung gemäß den Anweisungen des Online-Turnieradministrators bestätigen. Ein Versäumnis bei der rechtzeitigen Registrierung und beim Einchecken, das nicht rechtzeitig vom Online-Turnieradministrator behoben werden kann, kann zur Disqualifikation führen. Die Spieler(innen) müssen die Ergebnisse jeder Partie auf der dafür vorgesehenen Spielseite gemäß den veröffentlichten Anweisungen selbst melden. Der Online-Turnieradministrator kann im Falle eines Streits oder einer Unstimmigkeit eine Bestätigung der Spielergebnisse verlangen. Daher müssen die Spieler(innen) als Beweis Screenshots der pre-game Lobby und der letzten Sekunden jedes Spiels über die entsprechende Konsole und/oder eine Kamera aufnehmen. Unstimmigkeiten über Spielergebnisse müssen innerhalb von zehn (10) Minuten nach Spielende vorgebracht werden. Streitigkeiten müssen über den Online-Turnieradministrator vorgebracht werden, wie von diesem angewiesen, indem er auf der Spielseite die Option Spielproblem melden auswählt. Alle Spieler(innen) müssen während der gesamten jeweiligen Veranstaltung im Support-Kanal des Turniers eingeloggt sein. Bleibt ein(e) Spieler(in) nicht im Turnier-Support-Kanal und stört dies den Ablauf des Turniers (z. B. durch Verhinderung der Beilegung von Streitigkeiten), kann diese(r) Spieler(in) nach billigem Ermessen des Sponsors oder des Online-Turnieradministrators disqualifiziert werden. Ungeachtet dessen werden alle Streitigkeiten nach angemessenem Ermessen des Sponsors unter Verwendung von vernünftigerweise verfügbaren Beweisen beigelegt.

Die Spieler(innen) werden in der NHL 24 Nordamerikanischen Meisterschaft, der NHL 24 Europäischen Meisterschaft und dem NHL 24 Weltmeisterschaftsfinale mit HUT-Teams antreten, die im Einklang mit dem Abschnitt „**HUT-Teamwahl**“ unten ausschließlich aus einem Pool von NHL-Spielern erstellt werden, der von EA zur Verfügung gestellt wurde. Zur Sicherheit: Das vorbestehende HUT-Team einer Spielerin/eines Spielers darf außerhalb des Turniers weiter genutzt werden.

Um in der NHL 24 Nordamerikanischen Meisterschaft, der NHL 24 Europäischen Meisterschaft und in dem NHL 24 Weltmeisterschaftsfinale, soweit vor Ort abgehalten, antreten zu können, müssen die Spieler(innen) persönlich an dem Ort und zu der Zeit, die vom Sponsor festgelegt wurden, anwesend sein. Die Nichtteilnahme kann zur Disqualifikation führen. Um an dem NHL All-Star Open,

dem Nordamerikanischen Konsolenfinale, dem European New Year's Open, dem European Chel Showdown und dem Europäischen Konsolenfinale teilnehmen zu können, müssen die Spieler(innen) die Registrierung und den Check-in vor Beginn des jeweiligen Teils der Veranstaltung gemäß den Anweisungen des Online-Turnieradministrators bestätigen. Ein Versäumnis bei der rechtzeitigen Registrierung und beim Einchecken, das nicht rechtzeitig vom Online-Turnieradministrator behoben werden kann, kann zur Disqualifikation führen. Während der gesamten Dauer aller live-gestreamten Teile des Turniers müssen die Spieler(innen) direkt mit dem Turnieradministrator kommunizieren. Wenn ein(e) Spieler(in) nicht während der gesamten Dauer des Turniers direkt mit dem Turnieradministrator kommuniziert und dies den Ablauf des Turniers stört (z. B. durch die Verhinderung der Beilegung von Streitigkeiten), kann diese(r) Spieler(in) nach dem Ermessen des Sponsors oder des Online-Turnieradministrators disqualifiziert werden.

HUT-Teamwahl

Vor den Viertelfinalrunde der NHL 24 Nordamerikanischen Weltmeisterschaft und der Viertelfinalrunden der NHL 24 Europäischen Meisterschaft wird Rival online eine live „Blankowahl“ verwalten, durch die jede(r) teilnehmende Spieler(in) ein fünfundzwanzigköpfiges (25) HUT-Team aus einem Pool von NHL-Spielern, die vom Sponsor und von EA festgelegt wurden, formen kann. Der Sponsor wird die Liste der verfügbaren NHL-Spieler mindestens zweiundsiebzig (72) Stunden vor dem für die Wahl angesetzten Datum bereitstellen. Jede Aufstellung muss aus zwölf (12) Stürmern, sechs (6) Verteidigern, zwei (2) Torhütern und fünf (5) zusätzliche Feldspieler bestehen und repräsentiert einen aktuell bestehenden NHL Club. Die Spieler(innen) dürfen verfügbare NHL-Spieler in beliebiger Reihenfolge auswählen. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt während der Wahl eine Auswahl es einem/einer Spieler(in) unmöglich machen würde, eine zulässige Aufstellung zu erreichen, wird diese Auswahl des Spielers abgelehnt und der/die Spieler(in) muss einen anderen NHL-Spieler auswählen, der eine zulässige Aufstellung bei Finalisierung der Wahl noch zulässt. Sobald ein NHL-Spieler ausgewählt ist, kann kein(e) andere(r) Spieler(in) diesen NHL-Spieler auswählen. Weder während der Wahl, noch nach Beendigung der Wahl ist, sind Transfers zulässig.

Es wird eine (1) Wahl je NHL 24 Nordamerikanischer Meisterschaft und NHL 24 Europäischer Meisterschaft geben. Die Spieler(innen) behalten dieselben Teams für das Weltmeisterschaftsfinale. Spieler(innen) werden in der Reihenfolge auswählen, in welcher sie platziert sind. Die erste Runde läuft, bis jede(r) Spieler(in) seinen ersten NHL-Spieler gewählt hat. Der letzte Spieler, der einen NHL-Spieler ausgewählt hat, darf als erstes seinen zweiten NHL-Spieler auswählen (also die erste Wahl in der zweiten Runde treffen) und die Wahl wird in umgekehrter Reihenfolge bis zum Ende der zweiten Runde fortgesetzt. Der zuerst Ausgewählte darf sodann die erste Wahl in der dritten Runde treffen und die Wahl folgt demselben Muster bis jede(r) Spieler(in) eine vollständige Aufstellung ausgewählt hat.

Wenn ein(e) Spieler(in) nicht live am festgesetzten Termin für die HUT-Teamwahl teilnehmen kann, kann diese(r) Spieler(in) eine eigens zusammengestellte Liste verfügbarer NHL Spieler bei Rival einreichen, der Rival streng folgen wird, um die Aufstellung der Spielerin/des Spielers unter Berücksichtigung der vorgenannten Aufstellungsvoraussetzungen zusammenzustellen. Andernfalls, wenn der/die Spieler(in) nicht live an der jeweiligen HUT-Teamwahl teilnimmt oder seine Wahl nicht innerhalb einer vom Sponsor festgelegten angemessenen Zeit trifft, wird der nächstverfügbare NHL-Spieler unter Berücksichtigung der vorgenannten Aufstellungsvoraussetzungen dem HUT-Team dieser Spielerin/dieses Spielers zugeordnet.

7. SPIELERVERHALTEN: Spieler(innen) müssen sich an die Regeln sportlichen Verhaltens und die EA-Verhaltensregeln halten, die unter terms.ea.com abrufbar sind, die Teil dieser Offiziellen Regeln sind und die für die Spieler(innen) bindend sind. Ohne das Vorstehende einzuschränken, ist auch das nachfolgende Verhalten verboten:

- Verstöße gegen Bundes-, Landes- oder Provinzgesetze, Regeln oder Vorschriften oder eine der Offiziellen Regeln, wie durch den Sponsor nach dessen billigem Ermessen bestimmt wird.
- Verwendung von Software oder Programmen, die einen EA-Dienst oder den Computer oder das Eigentum anderer beschädigen, stören oder unterbrechen.
- Beeinträchtigung oder Unterbrechung der Nutzung eines EA-Dienstes durch eine(n) andere(n) Spieler(in).
- Nutzung eines fremden EA-Accounts oder HUT-Teams.
- Die Ausgabe von Coins.
- Der Versuch, sich einen mit dem Standard NHL 24 Gameplay unvereinbaren unfairen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen.
- Jemanden zu belästigen, ihm zu drohen, ihn zu mobben oder zu beleidigen, Spam zu versenden oder gegenüber einem/einer anderen Spieler(in) etwas anderes Unerwünschtes zu tun, wie ihm wiederholt unerwünschte Nachrichten zu senden oder ihn persönliche anzugreifen, diskriminierende Aussagen über Rasse, sexuelle Orientierung, Religion, Herkunft usw. zu treffen.
- Sich in einer Weise zu verhalten, die den Communitystandards widerspricht oder die nach unvorteilhaftem Verhalten des Sponsors oder von EA aussieht.
- Spielmanipulation, Spielbeeinflussung, oder sich in einer Weise zu verhalten, die Betrug bedeutet oder die die Integrität des Turniers untergräbt.
- Wetten auf das Turnier.
- Ausnutzen von Fehlern oder Störungen im NHL 24 Gameplay oder in der Software.

Die Spieler(innen) erkennen and und erklären sich bereit, sich während ihrer Teilnahme jederzeit an die Verhaltensregeln zu halten, die für eine(n) Vertreter(in) der NHL gelten.

Der Sponsor und/oder der Turnieradministrator sind dazu berechtigt, die Einhaltung dieser Offiziellen Regeln zu überwachen und mögliche Verletzungen dieser Offiziellen Regeln zu untersuchen. Spieler(innen), die aus einem der oben genannten Gründe von früheren NHL esports-Turnieren disqualifiziert wurden, können nach Ermessen des Sponsors von der NHL 24 Weltmeisterschaft disqualifiziert werden. Mit der Zustimmung zu diesen Offiziellen Regeln stimmt jede(r) Spieler(in) zu, mit dem Sponsor und/oder dem Turnieradministrator in Bezug auf jede interne oder externe Untersuchung, die der Sponsor und/oder Turnieradministrator in Bezug auf eine vermutete Verletzung dieser Offiziellen Regeln oder anwendbares Recht durchführt, mit diesem zusammenzuarbeiten. Die Spieler(innen) sind verpflichtet, in Bezug auf jede von dem oder für den Sponsor durchgeführte Untersuchung die Wahrheit zu sagen und sind außerdem dazu

verpflichtet, eine solche Untersuchung nicht zu behindern, in eine falsche Richtung zu leiten, die Untersuchenden in die Irre zu führen, oder Beweise zurückzuhalten.

Wenn der Sponsor feststellt, dass eine(r) der Spieler(innen) diese Offiziellen Regeln verletzt, kann er die folgenden Pönalen nach seinem Ermessen aussprechen: (a) öffentliche Verwarnungen; (b) Verfall von Spielergebnissen; (c) Entzug von Preisen; und/oder (d) Suspendierungen oder Disqualifikationen.

Sofern nichts anderes geregelt ist, werden Verletzungen dieser Offiziellen Regeln, egal ob absichtlich begangen oder nicht, disziplinarisch geahndet, einschließlich (ohne abschließend zu sein) der Disqualifizierung oder anderen Turnierstrafen, die im Verhältnis zu der jeweiligen Verletzung stehen. Auch jeder Versuch einer Verletzung dieser Offiziellen Regeln wird disziplinarisch geahndet. Die Entscheidung des Sponsors bezüglich der angemessenen disziplinarischen Konsequenz ist endgültig und verbindlich.

Der Umstand, dass der Sponsor und/oder EA bestimmte Vorgaben aus diesen Offiziellen Regeln nicht durchsetzen, stellt keinen Verzicht in Bezug auf diese Vorgaben dar.

- 8. IN-GAME-NAMEN/AVATARE:** In-Game-Namen/Avatare liegen in der Verantwortung der Spieler(innen), müssen aber ansonsten die allgemeinen Regeln des Anstands berücksichtigen, dürfen keinen Nachteil für Turniereinheiten verursachen, dürfen nicht profan oder beleidigend sein, dürfen die Eigentumsrechte Dritter nicht verletzen und können auf Anweisung des Sponsors geändert werden müssen.
- 9. SPIELERKLEIDUNG, SPONSORING UND WERBUNG:** Alle Kleidungsstücke, die von Spieler(inne)n während des Nordamerikanischen Konsolenfinals, NHL 24 Nordamerikanischen Meisterschaft, der NHL 24 Europäischen Meisterschaft und des NHL 24 Weltmeisterschaftsfinals, getragen werden, bedürfen der Zustimmung des Sponsors, soweit dies nach geltendem Recht zulässig ist. Spieler(innen) dürfen ohne vorherige Zustimmung des Sponsors keine Marken von Drittanbietern anzeigen oder bewerben. Darüber hinaus kann der Sponsor verlangen, dass die Spieler(innen) während des Nordamerikanischen Konsolenfinals, der NHL 24 Nordamerikanischen Meisterschaft und der NHL 24 Europäischen Meisterschaft bestimmte Kleidung tragen. Durch ihre Teilnahme erklären die Spieler(innen) sich damit einverstanden, gegebenenfalls die erforderliche Kleidung zu tragen.
- 10. VERTRAULICKEIT:** Der Sponsor verlangt, dass die Spieler(innen) ohne Zustimmung des Sponsors keine Informationen über das Turnier offenlegen und nicht (weder privat noch öffentlich über Social Media oder anderweitig) kommunizieren, so lange nicht alle Informationen über das Ergebnis der jeweiligen Runde(n) des Turniers veröffentlicht wurden. Von den Spieler(innen)n kann verlangt werden, dass sie entsprechend zusätzliche Dokumente unterzeichnen.
- 11. BENACHRICHTIGUNG DER SPIELER(INNEN)/GEWINNER(INNEN):** Spieler(innen), die erfolgreich über das Qualifikationsturnier hinauskommen, werden vom Sponsor und/oder EA per E-Mail, Direktnachricht oder Telefon unter Verwendung der bei der Anmeldung zum Turnier angegebenen E-Mail-Adresse oder Telefonnummer kontaktiert.

Jede(r) Spieler(in) aus der Region Nordamerika (und bei Minderjährigkeit, deren/dessen Eltern(teil) oder Erziehungsberechtigte(r)), der sich für eine Nordamerikanische Konsolenfinalrunde oder die NHL 24 Nordamerikanische Meisterschaft qualifiziert hat, ist im Rahmen des rechtlich Zulässigen

verpflichtet, (a) eine eidesstattliche Versicherung oder Erklärung über Teilnahmeberechtigung, Veröffentlichungsgenehmigung und Haftungsausschluss (die „**eidesstattliche Versicherung**“) abzugeben, (b) ein Einwilligungsformular für eine Hintergrundprüfung in Verbindung mit dem Turnier auszufüllen (zusammen mit der eidesstattlichen Versicherung die „**Freigabeformulare**“), (c) alle erforderlichen Steuerunterlagen auszufüllen (wenn notwendig) und (d) einer physischen Durchsuchung bei jeder Veranstaltung mit persönlicher Anwesenheit zuzustimmen. Jede(r) Spieler(in) aus der Region Europa (und bei Minderjährigkeit, deren/dessen Eltern(teil) oder Erziehungsberechtigte(r)), der sich für eine Europäische Konsolenfinalrunde oder die NHL 24 Europäische Meisterschaft qualifiziert hat, ist verpflichtet, (a) die Vereinbarung über die Übertragung von Rechten zu unterschreiben, (b) alle erforderlichen Steuerunterlagen auszufüllen (falls erforderlich) und (c) einer physischen Durchsuchung bei jeder Veranstaltung mit persönlicher Anwesenheit zuzustimmen.

Wenn ein(e) Spieler(in) (a) nach zwei (2) Versuchen, zwischen denen eine vernünftige Zeit liegt, nicht über die von ihr/ihm zur Verfügung gestellten Kontaktinformationen und mit dem vernünftigen Versuch, zumindest Nachrichten zu hinterlassen, kontaktiert werden kann, (b) nicht innerhalb der erforderlichen Frist antwortet und/oder eines der angeforderten Freigabeformulare oder (gegebenenfalls) andere etwa erforderliche Dokumente nicht innerhalb der erforderlichen Frist zur Verfügung stellt, (c) diese Offiziellen Regeln nicht einhält, (d) einen Preis ablehnt oder nicht annehmen kann, (e) die Anforderungen der von dem Sponsor festgelegten Hintergrundprüfung nicht zufriedenstellend erfüllt, (f) sich nicht innerhalb des vorgesehenen Zeitraums für Turnierspiele registriert, eincheckt, daran teilnimmt, sie zu Ende spielt oder sich beteiligt, oder (g) während einer Turnierrunde aufgibt, kann diese(r) Spieler(in) vom Sponsor disqualifiziert werden, alle Rechte an Preisen verlieren und/oder nicht mehr die Chance haben, den jeweiligen Preis zu gewinnen. Für den Fall, dass ein(e) Spieler(in) aus irgendeinem Grund disqualifiziert wird, kann der Sponsor eine(n) anderen Spieler(in) anhand der Performance in der jeweiligen vorherigen Runde auswählen (wenn z.B. ein(e) Spieler(in) vor Teilnahme an einer Nordamerikanischen Konsolenfinalrunde disqualifiziert wird, kommt der/die nächstplatzierte Spieler(in) aus den Online Open Plays weiter), der/die die vorgenannten Voraussetzungen erfüllt. Der Sponsor behält sich das Recht vor, jede(n) Spieler(in) aufgrund der Ergebnisse einer Hintergrundprüfung einer zu irgendeiner Zeit während des Turniers, auch nach Beendigung des Turniers, durchgeführten Hintergrundprüfung zu disqualifizieren.

Alle Spieler(innen), die eine Nordamerikanische Konsolenfinalrunde gewinnen, sich nach den Offiziellen Regeln für die NHL 24 Nordamerikanische Meisterschaft, die NHL 24 Europäische Meisterschaft oder die Weltmeisterschaft qualifizieren, werden als Gewinner(innen) des Turniers angesehen (die „**Gewinner(innen)**“, jeweils ein(e) „**Gewinner(in)**“) und haben Anspruch auf einen Preis (jeweils ein „**Preis**“ oder gemeinsam die „**Preise**“), wie nachfolgend näher beschrieben wird.

GEWINNER(INNEN) WERDEN DURCH DEN SPONSOR ÜBERPRÜFT UND DESSEN ENTSCHEIDUNGEN SIND IN ALLEN ANGELEGENHEITEN DES TURNIERS ENDGÜLTIG UND VERBINDLICH. EIN(E) SPIELER(IN) IST ERST DANN GEWINNER(IN) EINES PREISES, WENN UND FALLS DIE TEILNAHMEBERECHTIGUNG DES/DER SPIELERS/SPIELERIN ÜBERPRÜFT UND DER/DIE SPIELER(IN) DARÜBER INFORMIERT WURDE, DASS DIE ÜBERPRÜFUNG ABGESCHLOSSEN IST, UNABHÄNGIG DAVON, WAS DER SPIELSTAND ANZEIGT.

- 12. PREISE UND UNGEFÄHRER VERKAUFSWERT („UVW“):** Es gibt in diesem Turnier einen Gesamtpreis von USD 150.000, zuzüglich der Beträge, die in den Zusatzregeln für Clubmeisterschaften festgelegt sind, und zwar wie folgt:

Clubmeisterschaft

Erster Platz: USD 1.000 oder wie in den geltenden Zusatzregeln für Clubmeisterschaften festgelegt

All-Star Open

Erster Platz: USD 2.000
Zweiter Platz: USD 1.000
Dritter Platz: USD 500
Vierter Platz: USD 500

Nordamerikanische Meisterschaft

Erster Platz: USD 15.000
Zweiter Platz: USD 4.000
Dritter Platz: USD 2.000
Vierter Platz: USD 2.000
Fünfter Platz: USD 1.000
Sechster Platz: USD 1.000
Siebter Platz: USD 1.000
Achter Platz: USD 1.000

Europäische Meisterschaft:

Erster Platz: USD 15.000
Zweiter Platz: USD 4.000
Dritter Platz: USD 2.000
Vierter Platz: USD 2.000
Fünfter Platz: USD 1.000
Sechster Platz: USD 1.000
Siebter Platz: USD 1.000
Achter Platz: USD 1.000

European New Year's Open

Erster Platz: USD 2.000
Zweiter Platz: USD 1.000
Dritter Platz: USD 500
Vierter Platz: USD 500

European Chel Showdown

Erster Platz: USD 2.000
Zweiter Platz: USD 1.000
Dritter Platz: USD 500
Vierter Platz: USD 500

Weltmeisterschaft:

Erster Platz: USD 30.000
Zweiter Platz: USD 10.000
Dritter Platz: USD 5.000
Vierter Platz: USD 5.000
Fünfter Platz: USD 1.000
Sechster Platz: USD 1.000

Der UVW jedes Preises ist in U.S.-Dollar angegeben und wird nach dem Anteil bestimmt, der einem/einer Gewinner(in) am Preispool zusteht. Alle Details und andere Einschränkungen in Bezug auf einen Preis, die in diesen Offiziellen Regeln nicht festgelegt sind, werden durch den Sponsor bestimmt. Für Preise mit einer Höhe von mindestens 600 USD stellt der Sponsor einem/r Gewinner(in) oder einem/r anderen Spieler(in), der/die Staatsbürger(in) der Vereinigten Staaten ist oder seinen/ihren Wohnsitz in den Vereinigten Staaten hat (gemäß der Definition des IRS), ein Formular 1099 des Internal Revenue Service („IRS“) aus. Der Sponsor stellt Gewinner(innen) und anderen Spieler(innen), der/die nicht Staatsbürger(innen) oder Einwohner(innen) (wie im IRS definiert) der Vereinigten Staaten sind, das IRS Formular 1042-S aus. Diese Formulare werden dem/der Gewinner(in) oder Spieler(in) für das Kalenderjahr ausgestellt, in dem der Preis gewonnen wurde. Soweit anwendbar und nach US-Recht erforderlich, wird der Sponsor Steuern in Höhe von 30 % des Brutto-UVW der Auszahlungen an die betreffenden Gewinner(innen) und Spieler(innen) einbehalten und an den IRS zahlen. Darüber hinaus müssen solche Spieler(innen)/Gewinner(innen) dem Sponsor ein ausgefülltes W-9-Formular des IRS (sofern sie Staatsbürger(innen) oder Einwohner(innen) der Vereinigten Staaten sind) oder ein W-8 BEN-Formular (sofern nicht) zur Verfügung stellen. Gewinner(innen) müssen dem Sponsor ihre Bankverbindungsdaten zur Verfügung stellen, um eine Überweisung des Preisgelds zu erhalten. Die Spieler(innen) erklären sich damit einverstanden, dass die Bereitstellung der angeforderten Informationen an den Sponsor innerhalb von dreißig (30) Tagen nach Ende des Turniers erforderlich ist, um den Preis zu erhalten.

Alle verbleibenden anwendbaren Bundes-, Landes-, Regional- und Kommunalsteuern sowie alle Gebühren, Kosten und Ausgaben im Zusammenhang mit Annahme und Nutzung von Preisen hierunter, die hierin nicht ausdrücklich als Teil des Preises aufgeführt sind, u.a. Umsatzsteuern, und/oder andere Ausgaben, liegen ausschließlich in der Verantwortung der Gewinner(innen). Alle US-amerikanischen und lokalen steuerlichen Anzeigepflichten, einschließlich der Einreichung relevanter Steuererklärungen, liegen ausschließlich in der Verantwortung der Gewinner(innen). Der Preis kann durch gewinnende Spieler(innen) nicht ersetzt, abgetreten oder übertragen werden; der Sponsor behält sich jedoch das Recht vor, gleichwertige Preisersetzungen vorzunehmen.

- 13. FREIGABE, FREISTELLUNG, GEWÄHRLEISTUNGS-AUSSCHLUSS:** Durch die Teilnahme an diesem Turnier erklären sich die Spieler(innen) (oder, falls minderjährig, deren Eltern/Erziehungsberechtigten) damit einverstanden, jede der Turniervesellschaften und alle ihre jeweiligen leitenden Angestellten, Direktoren, Vorstandsmitglieder, Mitglieder, Muttergesellschaften, Geschäftspartner, Kooperationspartner, Leiter, Eigentümer, Mitarbeiter, Freiwillige, Vertreter, Bevollmächtigte, Tochtergesellschaften (frühere, gegenwärtige sowie auch künftige), Niederlassungen, verbundene Unternehmen, Nachfolger und Abtretungsempfänger (zusammen die „**Freigestellten Parteien**“) von jeglicher Haftung für Verluste, Schäden, Beschädigungen, Verletzungen, Kosten oder Aufwendungen jeglicher Art (einschließlich angemessener Anwaltskosten) (zusammenfassend „**Verluste**“ genannt) schad- und klaglos zu

halten, die im Zusammenhang mit einer Verletzung oder angeblichen Verletzung von Zusicherungen, Gewährleistungen oder Vereinbarungen des/der Spielers/Spielerin im Rahmen dieser Regeln auftreten können. Jede(r) Spieler(in) aus der Region Nordamerika erklärt sich ferner damit einverstanden, jede der freigestellten Parteien von allen Verlusten freizustellen sowie schad- und klaglos zu halten, die in Verbindung mit (a) dem Turnier oder einem Teil davon, einschließlich der Anmeldung dazu oder Teilnahme daran, (b) Lieferung, Besitz, Annahme und/oder Verwendung oder Missbrauch von Preisen, Reisepaketen (nur wenn es welche gibt) oder Komponenten davon auftreten können, oder (c) Teilnahme an einer turnier- oder preisbezogenen Aktivität, u.a. Verluste, die durch (i) unrechtmäßige, fahrlässige oder nicht genehmigte Handlung oder Unterlassung seitens einer der Freigestellten Parteien oder deren unabhängigen Auftragnehmern oder anderer Person, die nicht Mitarbeiter einer freigestellten Partei sind, verursacht oder beigetragen werden, oder (ii) jede(s) andere(s) Ursache, Bedingung oder Ereignis, die bzw. das außerhalb der Kontrolle einer der freigestellten Parteien liegt. Jede(r) Spieler(in) aus der Region Europa (und bei Minderjährigkeit, deren/dessen Eltern/Erziehungsberechtigte(n)) erklärt sich damit einverstanden, die Freigestellten Parteien von jedweden und allen Verlusten freizustellen, die durch eine schuldhaftige Handlung des/der Spielers/Spielerin zum Nachteil einer der Freigestellten Parteien entstehen. Jede(r) Spieler(in) (und bei Minderjährigkeit, deren/dessen Eltern/Erziehungsberechtigte(n)) erkennt hiermit an, dass die freigestellten Parteien keinerlei ausdrücklichen oder stillschweigenden, sachlichen oder rechtlichen Gewährleistungen, Zusicherungen, Bedingungen oder Garantien in Bezug auf den Preis, das Reisepaket (nur wenn es eines gibt) oder Teile davon abgegeben haben oder in irgendeiner Weise dafür verantwortlich sind oder haften und dass der Preis, sofern dies nicht nach geltendem Recht untersagt ist, „wie besehen“ und ohne jegliche ausdrücklichen oder stillschweigenden Garantien oder Bedingungen gestellt wird. Die freigestellten Parteien sind nicht dafür verantwortlich, wenn ein Preis aufgrund von Stornierungen, Verzögerungen oder Unterbrechungen aufgrund von höherer Gewalt, Kriegshandlungen, Naturkatastrophen, Wetter, nationalen gesundheitlichen Notlagen (z.B. Pandemien) oder Terrorismus nicht vergeben werden kann. Durch die Teilnahme an diesem Turnier erklärt der/die Spieler(in) (und bei Minderjährigkeit, deren/dessen Eltern/Erziehungsberechtigte(n)) sich damit einverstanden, dass die Freigestellten Parteien nicht für Schäden oder Verluste jeglicher Art verantwortlich sind oder haften (mit Ausnahme von Körperverletzung oder Tod), einschließlich unmittelbarer, mittelbarer, zufälliger, Folgeschäden oder Strafschadenersatz betreffend Personen oder Eigentum, die sich aufgrund von Zugriff auf und Nutzung einer mit diesem Turnier verbundenen Website oder dem Herunterladen und/oder Drucken von Material, das von dieser Website heruntergeladen wurde, ergeben, vorausgesetzt, dass kein Mitglied der freigestellten Parteien vorsätzlich oder grob fahrlässig gehandelt hat.

- 14. WERBUNG; KOOPERATIONEN:** Für Spieler(innen) aus der Region Nordamerika, gilt die Teilnahme am Turnier und die Annahme eines Preis- bzw. Reisepakets (wenn es eines gibt) als Bestätigung und Zustimmung eines/einer Spielers/in (und im Fall eines/einer Minderjährigen, seiner/ihrer Eltern bzw. Erziehungsberechtigten) zur Verwendung seiner/ihrer Namen, Spielerkennungen, Spielernamen, Bilder oder Abbildungen, Fotos, Stimmen, Meinungen und/oder Stadt-, Landes-, Provinz-, Regions-, Spielaufnahmen (u.a. von live gestreamten, übertragenen oder aufgezeichneten Spielen), biografischen und/oder Preisinformationen in Verbindung mit dem Turnier durch den Sponsor, EA sowie deren verbundenen Unternehmen, Vertreter oder verbundene Dritte für Verkaufsförderungs-, Werbe- oder andere Zwecke in allen jetzt bekannten oder in Zukunft entwickelten Medien, einschließlich des Internets, weltweit, ohne weitere Zahlung oder Gegenleistung, Benachrichtigung, Überprüfung oder Genehmigung. Nichtsdestotrotz wird der/die Spieler(in) auf Verlangen alle Unterlagen unterschreiben, die der Sponsor zur Vollendung oder

anderweitig in Bezug auf die vorgenannte Zustimmung benötigt (oder im Falle Minderjähriger, deren Eltern/Erziehungsberechtigten zur Unterzeichnung veranlassen). Die Spieler(innen) sind sich ferner bewusst, dass der Sponsor und/oder seine Vertreter das Turnier aufnehmen, fotografieren und anderweitig dokumentieren werden („**Aufnahmen**“). Der/die Spieler(in) (und bei Minderjährigkeit, deren/dessen Eltern/Erziehungsberechtigte(n)) bestätigt und stimmt zu, dass dem Sponsor die Aufnahmen und alle Materialien gehören, die der/die Spieler(in) dem Sponsor, EA und/oder deren jeweiligen Vertretern in Verbindung mit dem Turnier zur Verfügung stellt („**Beiträge**“), einschließlich Urheber-, Marken- und anderer damit verbundener Eigentumsrechte, und dass der Sponsor, dessen Nachfolger, Abtretungsempfänger und Lizenznehmer das Recht haben, die Aufnahmen zu bearbeiten, zu verwerten, anzupassen, Unterlizenzen zu vergeben, zu verbreiten, zu posten, abgeleitete Werke davon zu erstellen, zu kopieren, zu speichern, mit Computern und anderen Datenverarbeitungsgeräten zu betreiben (z. B. Mobiltelefone, Smartphones, Tablet-PCs, E-Pads oder E-Reader), zu verwenden, anzubieten und mit allen (bekannten oder unbekannt) Übertragungsmitteln verteilen, öffentlich zugänglich zu machen, die Aufnahmen oder die Beiträge ganz oder teilweise und in Kombination mit anderen Materialien in irgendeiner Weise für Werbe-, Verkaufsförderungs-, Handels-, gewerblichen oder anderen Zwecke in allen bereits bekannten oder später entwickelten Medien weltweit auf Dauer und, soweit dies nach geltendem Recht zulässig ist, ohne weitere Zahlung oder Gegenleistung, Benachrichtigung oder Genehmigung zu verwenden. Ungeachtet dieses Absatzes können diese Spieler(innen) (und bei Minderjährigkeit, deren Eltern/Erziehungsberechtigte(n)) aufgefordert werden, zur Bestätigung des Vorstehenden eine eidesstattliche Versicherung zu unterzeichnen.

Spieler(innen) aus der Region Europa (und bei Minderjährigkeit, deren Eltern/Erziehungsberechtigte(n)) werden aufgefordert, eine Vereinbarung über die Übertragung von Rechten zu unterzeichnen, die dem Sponsor, EA und deren Tochtergesellschaften, Vertretern oder verbundenen Dritten die Nutzung ihrer Namen, Spielerkennungen, Spielernamen, Bildern oder Abbildungen, Fotos, Stimmen, Meinungen und/oder Stadt-, Landes-, Provinz-, Regions-, Spielaufnahmen (u.a. von live gestreamten, übertragenen oder aufgezeichneten Spielen), biografischen und/oder Preisinformationen in Verbindung mit dem Turnier durch den Sponsor, EA sowie deren verbundenen Unternehmen, Vertreter oder verbundene Dritte für Verkaufsförderungs-, Werbe- oder andere Zwecke in allen jetzt bekannten oder in Zukunft entwickelten Medien, einschließlich des Internets, weltweit, ohne weitere Zahlung oder Gegenleistung, Benachrichtigung, Überprüfung oder Genehmigung gestattet.

Jede(r) Spieler(in), egal ob aus der Region Nordamerika oder Europa (und bei Minderjährigkeit, deren/dessen Eltern/Erziehungsberechtigte(n)), wird die Turniervesellschaften, die Freigestellten Parteien und alle Lizenznehmer des Sponsors und/oder von EA von allen Ansprüchen, Schäden, Verbindlichkeiten und Ausgaben (einschließlich angemessener Anwaltskosten und Rechtskosten) freistellen, die sich aus einem Verstoß gegen diese Bedingungen ergeben.

Soweit Veranstaltungen, die als Vor-Ort Veranstaltungen geplant sind, nach Ermessen des Sponsors letztendlich remote stattfinden, müssen die Spieler(innen) sich selbst und ihre Konsolen während der Spiele aufzeichnen und das streamen oder die Datei übersenden, wie von dem Beauftragten des Sponsors geheißen. Darüber hinaus erklärt sich jede(r) Spieler(in) damit einverstanden, mit dem Sponsor bei der Erstellung und Entwicklung von Inhalten zusammenzuarbeiten und daran teilzunehmen (einschließlich Videos und anderem Material), um das Turnier zu unterstützen, zu bewerben und oder zu promoten. Zu diesem Zweck werden diese Spieler(innen) als wesentliche Bedingung ihrer Teilnahme angemessene Unterstützung leisten und Schritte unternehmen, die vernünftigerweise notwendig sind, um dem Sponsor und/oder seinen Beauftragten zu erlauben und

zu ermöglichen, das Turnier durchzuführen, zu hosten, aufzunehmen, zu nutzen, zu promoten und zu verbreiten. Den Spieler(inne)n wird die nötige Ausrüstung hierfür (bspw. Webcams) zur Verfügung gestellt.

15. ALLGEMEINE BEDINGUNGEN: Alle Entscheidungen des Sponsors in Verbindung mit diesem Turnier sind in jedweder Hinsicht bindend und endgültig. Der Sponsor behält sich das Recht vor, das Turnier (oder Teile davon) zu beenden, abzubrechen, auszusetzen und/oder abzuändern, wenn schwerwiegende Umstände dies nach Ermessen des Sponsors aufgrund von Betrug, Viren oder anderen technischen Problemen, die Verwaltung, Sicherheit, ordnungsgemäße Teilnahme oder Spielen im Turnier beeinträchtigen, oder aus anderen Gründen rechtfertigen. In diesem Fall behalten sich der Sponsor und EA das Recht vor, die bis zum Zeitpunkt der Beendigung, Abbruch, Aussetzung und/oder Änderung vergebenen Preise wie von dem Sponsor als fair und angemessen erachtet zu vergeben. JEDER VERSUCH EINES/EINER SPIELERS/IN ODER EINER ANDEREN PERSON, DEN RECHTMÄSSIGEN ABLAUF DIESES TURNIERS, EINER WEBSITE UND/ODER EINER PLATTFORM DES SPONSORS BZW. VON EA, DIE MIT DIESEM TURNIER IN VERBINDUNG STEHT, ABSICHTLICH ZU STÖREN, KANN EINE VERLETZUNG DES STRAF- UND ZIVILRECHTS DARSTELLEN. WENN EIN ENTSPRECHENDER VERSUCH UNTERNOMMEN WIRD, BEHALTEN SICH DER SPONSOR UND/ODER EA DAS RECHT VOR, DIE BETREFFENDE PERSON IM VOLLEN RAHMEN DES GESETZLICH ZULÄSSIGEN GERICHTLICH ZU VERFOLGEN UND SCHADENERSATZ ZU VERLANGEN. DIE NICHEINHALTUNG EINER BEDINGUNG ODER BESTIMMUNG DIESER OFFIZIELLEN REGELN DURCH DEN SPONSOR STELLT KEINEN VERZICHT AUF DIE BETREFFENDE BEDINGUNG ODER BESTIMMUNG DAR. DIESES PROGRAMM WIRD IN KEINER WEISE VON ANDEREN, NICHT BERECHTIGTEN EINRICHTUNGEN ALS DEM SPONSOR GEFÖRDERT ODER VERWALTET.

16. HAFTUNGSBESCHRÄNKUNGEN: Ohne Einschränkung der oben in diesen Offiziellen Regeln dargelegten Punkte sind der Sponsor und/oder EA und deren Vertreter nicht verantwortlich für (a) falsche oder ungenaue Informationen, unabhängig davon, ob sie durch Spieler(innen), Druckfehler oder durch die Ausrüstung oder Programmgestaltung im Zusammenhang mit dem Turnier oder deren Nutzung im Turnier verursacht wurden; (b) technische Probleme oder Ausfälle jeglicher Art, u.a. Störungen, Unterbrechungen oder Trennung von Telefonleitungen oder Hardware, Software oder Internetprobleme; (c) unbefugte menschliche Eingriffe in irgendeinen Teil des Teilnahmeverganges oder des Turniers; (d) technische oder menschliche Fehler, die bei der Verwaltung des Turniers oder der Verarbeitung von Spielen oder Registrierungen auftreten können; (e) Spiele, die durch die Verwendung von Robotern oder automatisierten Geräten/Computerprogrammen oder anderen nicht-menschlichen Mechanismen, Einrichtungen oder Vorrichtungen durchgeführt werden; (f) über die angegebenen Grenzen hinausgehende Spiele; (g) technisches oder menschliches Versagen, das bei Erstellung, Einreichung, Zuweisung oder Verarbeitung von Spielen und/oder Ranglisten im Turnier auftreten kann, einschließlich technischen oder menschlichen Versagens im Zusammenhang mit Social Media-Plattformen, Turnier-Websites und/oder deren Hosting; (h) Spiele, Preisansprüche oder Benachrichtigungen, die aufgrund von Übertragungs-, technischen, Computer- oder menschlichen Fehlern oder Irrtümern jeglicher Art nicht beim beabsichtigten Empfänger eingehen, einschließlich aller Spiele, Preisansprüche oder Benachrichtigungen, die infolge eines Ausfalls oder Problems mit der Verfügbarkeit, Funktionalität, Funktionsfähigkeit oder Nutzung eines Netzwerks, Servers, ISPs, einer Website, eines Computers, einer Internetverbindung, eines tragbaren mobilen Geräts, einer sozialen Medienplattform oder einer anderen Ausrüstung oder Verbindung, die in Verbindung mit dem Turnier verwendet wird, verzögert, fehlgeleitet oder nicht zugestellt werden; (i) Änderungen an den Angaben zu einem/einer Spieler(in) (oder im Fall Minderjähriger, denen ihrer Eltern/Erziehungsberechtigten), die die

Möglichkeit der Kontaktaufnahme mit diesem/dieser Spieler(in) (und ggf. dem Elternteil/Erziehungsberechtigten) beeinträchtigen; (j) Tippfehler im Werbematerial des Turniers; (k) Annullierungen und/oder Verzögerungen oder Änderungen durch ein Unternehmen oder andere Personen, die Komponenten des Preises bereitstellen, aus Gründen, die außerhalb der Kontrolle einer der freigestellten Parteien liegen; (l) Unterbrechungen/Verzögerungen/Stornierungen des Turniers; (m) menschliches Versagen, falsche oder ungenaue Übertragung von Spielerangaben; (n) technische Störungen des Computer-Online-Systems, des Computer-Zeitbestimmungsmechanismus', von Computerausrüstung, Software, Social Media-Plattformen oder Internet-Service-Providern, die von einer der freigestellten Parteien oder vom/von der Spieler(in) genutzt werden; (o) Unterbrechung oder Unmöglichkeit des Zugriffs auf das Turnier, turnierbezogene Webseiten (einschließlich der Turnierwebsite), Social Media-Plattformen oder Online-Dienste über das Internet aufgrund von Kompatibilitätsproblemen mit Hardware oder Software; (p) Schäden am Computer des/der Spielers/Spielerin (oder eines Dritten) und/oder an dessen Inhalten, im Zusammenhang mit oder aufgrund eines Teils des Turniers; (q) verlorene/verzögerte Datenübertragungen, Auslassungen, Unterbrechungen, Mängel und/oder (r) sonstige Fehler oder Störungen, selbst wenn sie durch Fahrlässigkeit einer oder mehrerer der Freigestellten Parteien verursacht wurden. Zur Klarstellung: Vorstehendes gilt nicht für die Region Europa, soweit es auf grobe Fahrlässigkeit oder vorsätzliches Fehlverhalten des Sponsors und/oder von EA zurückzuführen ist oder soweit es zu Körperverletzung oder Tod eines/einer Spielers/Spielerin führt.

17. STREITIGKEITEN: Sofern dies nicht untersagt ist, erklärt sich der/die Spieler(in) (und bei Minderjährigkeit, deren/dessen Eltern/Erziehungsberechtigte(n)) mit Folgendem einverstanden: (a) jedwede und alle Streitigkeiten, Ansprüche und Klagegründe, die sich aus oder in Verbindung mit diesem Turnier oder einem verliehenen Preis ergeben, werden einzeln, ohne Rückgriff auf irgendeine Form der Sammelklage und ausschließlich durch die Gerichte in dem Staat, in dem die/der Spieler(in) ihren/seinen Wohnsitz hat, beigelegt; (b) alle Ansprüche, Gerichtsurteile und Schiedssprüche sind auf die tatsächlichen Auslagen beschränkt, einschließlich der Kosten, die mit der Teilnahme an diesem Turnier verbunden sind, beinhalten jedoch in keinem Fall Anwaltskosten oder andere Kosten der Geltendmachung; (c) unter keinen Umständen wird es dem/der Spieler(in) (und bei Minderjährigkeit, deren/dessen Eltern/Erziehungsberechtigte(n)) gestattet sein, Schadenersatz für mittelbare Schäden, Strafschadenersatz, zufällige, exemplarische und Folgeschäden oder sonstige Schäden mit Ausnahme der tatsächlichen Auslagen zu erhalten oder Rechte auf Schadenersatz zu vervielfachen oder anderweitig zu erhöhen, und der/die Spieler(in) verzichtet hiermit bereits auf alle entsprechenden Ansprüche; und (d) auf keinen Fall dürfen Spieler(innen) von diesen Offiziellen Regeln zurücktreten oder eine einstweilige Verfügung oder andere billigkeitsrechtliche Rechtsbehelfe beantragen. Alle Angelegenheiten und Fragen im Zusammenhang mit Auslegung, Gültigkeit, und Durchsetzbarkeit dieser Offiziellen Regeln und/oder den Rechten und Pflichten der Spielerin/des Spielers und des Sponsors und/oder von EA in Verbindung mit dem Turnier unterliegen dem Recht des Staates, in dem die/der Spieler(in) ihren/seinen Wohnsitz hat, und werden entsprechend ausgelegt.

18. DATENSCHUTZ: Sowohl EA als auch der Sponsor erheben, verwenden und verarbeiten die personenbezogenen Daten des/der Spielers(in) im Zusammenhang mit der Registrierung als Spieler(in) sowie Durchführung und Ausrichtung des Turniers. Diese Informationen umfassen die Daten, die erhoben werden, wenn ein(e) Spieler(in) seinen/ihren EA-, Xbox Gold- oder PlayStation Plus-Account für das Turnierspiel registriert, sowie Informationen über Performance und Beteiligung am Turnier. EA und der Sponsor können diese personenbezogenen Daten nach

Maßgabe der näheren Ausführungen in ihren jeweiligen Datenschutzrichtlinien verwenden, um eine(n) Spieler(in) für Angelegenheiten und Ereignisse im Zusammenhang mit dem Betrieb dieses Turniers zu kontaktieren, die Informationen in Verbindung mit Durchführung und Ausrichtung des Turniers miteinander teilen und anderweitig Informationen über den/die Spieler(in) verarbeiten, wie näher in ihrer jeweiligen Datenschutzerklärung beschrieben. Weitere Informationen über ihre Datenschutzpraktiken sind in der Datenschutzerklärung des Sponsors unter <https://www.nhl.com/info/privacy-policy> und der Datenschutzerklärung von EA unter: privacy.ea.com enthalten.

Die Spieler(innen) (und bei Minderjährigkeit, deren Eltern/Erziehungsberechtigte(n)) stimmen ferner zu, dass der Sponsor und/oder EA sowie deren Vertreter, verbundenen Unternehmen, Tochtergesellschaften, Vertreter oder Dienstleister die personenbezogenen Daten eines/einer Spielers/Spielerin für zukünftige Marketingaktivitäten des Sponsors und/oder von EA nach Maßgabe geltenden Rechts verwenden dürfen. Für Informationen über die Möglichkeiten zur Abmeldung von solchen Werbemaßnahmen lesen Sie die Datenschutzerklärung von EA und des Sponsors durch. Durch Teilnahme an diesem Turnier bestätigt jede(r) Spieler(in) (und bei Minderjährigkeit, deren/dessen Eltern/Erziehungsberechtigte(n)) seine/ihre Zustimmung zu den Datenschutzbestimmungen des Sponsors und von EA und, soweit dies nach geltendem Recht erforderlich ist, gibt seine/ihre Einwilligung zu dem in diesen Offiziellen Regeln beschriebenen Austausch personenbezogener Daten zwischen Sponsor und EA.

- 19. LISTE DER GEWINNER:** Um eine Liste der Namen der Gewinner(innen) zu erhalten, die nach dem 30. Juli 2024 verfügbar ist, schicken Sie bitte eine E-Mail an NHL Gaming (nhl_gaming@nhl.com), Betreff: EA Sports NHL 24 World Championship.
- 20. ÄNDERUNGEN:** Diese Offiziellen Regeln können von dem Sponsor von Zeit zu Zeit geändert, angepasst oder ergänzt werden, um das Fair Play und die Integrität des Turniers sicherzustellen.

NHL und NHL Shield sind eingetragene Marken und Name und Logo der EA Sports NHL 24 Weltmeisterschaft sind Marken der National Hockey League. © NHL 2023. Alle Rechte vorbehalten.