

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Veranstalter des „MediaMarktSaturn Next Gen Cup“ (im Folgenden „Cup“) ist die Media-Saturn Deutschland GmbH, Media-Saturn-Straße 1, 85053 Ingolstadt (im Folgenden: MediaMarkt Saturn oder „Veranstalter“ genannt).

Mit der Teilnahme am Cup akzeptiert der Teilnehmer diese Teilnahmebedingungen.

I. Turniere

Für den Cup werden in der Vorrunde zwei Teilnahmemöglichkeiten angeboten, Online und Offline. Für die verschiedenen Teilnahmemöglichkeiten gelten unterschiedliche Anmeldevoraussetzungen.

Grundsätzlich gilt: Die Zuordnung der Teilnehmer findet ausschließlich per Los-Verfahren statt. Der Teilnehmer trägt, nach vorliegendem Regelwerk, seine Partie gegen den Gegner aus. Sollte der Teilnehmer die Partie für sich entscheiden, zieht er in die nächste Runde ein. Bei einer Niederlage scheidet der Teilnehmer aus dem Turnier aus.

1. Vorrunde

a. Offlineturnier

Ort	Datum	Tag	Beginn	Ende
Bremen	18.10.2024	Freitag	15:00	20:00
Dortmund	18.10.2024	Freitag	15:00	20:00
Halstenbek	19.10.2024	Samstag	11:00	16:00
Essen	19.10.2024	Samstag	11:00	16:00
Braunschweig	25.10.2024	Freitag	15:00	20:00
Köln	25.10.2024	Freitag	15:00	20:00
Sindelfingen	25.10.2024	Freitag	15:00	20:00
Leipzig	26.10.2024	Samstag	11:00	16:00
Darmstadt	26.10.2024	Samstag	11:00	16:00
Memmingen	26.10.2024	Samstag	11:00	16:00
Straubing	08.11.2024	Freitag	15:00	20:00

Ludwigshafen	08.11.2024	Freitag	15:00	20:00
Nürnberg	09.11.2024	Samstag	11:00	16:00
Freiburg	09.11.2024	Samstag	11:00	16:00

Die Teilnehmerzahl ist auf 32 Spieler pro Turnier begrenzt. Die Offline Turniere werden ausschließlich auf der Sony Playstation 5 ausgetragen.

Die Registrierung bzw. Anmeldung zu den Turnieren erfolgt ausschließlich über ein Anmeldeformular, welches über <https://mediamarktsaturn.esport-event.de/> eingebunden ist. Sobald sich die Teilnehmer für das jeweilige Turnier auf einen Startplatz beworben haben, werden diese ausgelost und erhalten frühestens 14 Tage vor dem Event eine Whatsapp durch die eSport Event GmbH. Die ausgelosten Teilnehmer müssen ihre definitive Teilnahme per Rückantwort bestätigen.

Bestätigt ein ausgeloster Teilnehmer seine Teilnahme nicht, so rückt ein neuer Teilnehmer nach.

Die Gewinner der Offline-Turniere werden jeweils vor Ort am jeweiligen Veranstaltungstag bekanntgegeben und über den weiteren Ablauf informiert.

a.2 XPERION-Turnier

Berlin	19.11.2024	Samstag	15:00	20:00
Köln	02.11.2024	Samstag	15:00	20:00
Hamburg	09.11.2024	Samstag	15:00	20:00

b. Onlineturnier

Die Onlineturniere finden mit jeweils maximal 512 Teilnehmern am 28.10., 29.10., 04.11., 05.11., 11.11. und 12.11.2024 jeweils im Zeitraum von 18:00-22:00 Uhr über die Plattform <https://play.toornament.com> (im Folgenden „Plattform“) statt. Die Registrierung für die Online-Turniere schließt um 17:00 Uhr des jeweiligen Turnier Tages, also eine Stunde vor Beginn des Turniers. Falls noch freie Plätze verfügbar sind, wird zusätzlich eine Late-Registration integriert, welche dann ab Registration-Schluss noch 30 Minuten, also bis 17:30 Uhr läuft. Ab dann beginnt der Check-In für das Turnier. Für die Registrierung müssen die Bedingungen für die Nutzung der Plattform akzeptiert werden. Der Teilnehmer erklärt sich ferner damit einverstanden, die Entscheidungen von EPF, MMS, und den Turnieradministratoren zu akzeptieren.

Die Gewinner der Onlineturniere werden im Anschluss über Mail kontaktiert und über den weiteren Ablauf informiert.

b.1 Vergabe Wildcard

Des Weiteren werden drei Wildcards unter allen Teilnehmern der Onlineturniere durch eine Jury vergeben. Die Jury besteht aus Mitgliedern der esports player foundation GmbH, Vinzenzallee 42, 50859 Köln (im Folgenden EPF) Die Wildcard-Gewinner werden anhand folgender Kriterien ausgewählt:

- Spielerfahrung
- Körperliche Gesundheit
- Spiel-Verständnis (Verhalten in verschiedenen Spielsituationen)
- Mechanische Fähigkeiten (Präzision der Steuerung im Spiel)
- Behaviour Check (Faires und respektvolles Spielen)

Die tatsächliche Vergabe der Wildcards erfolgt durch den Veranstalter des Cups.

2. Halbfinale und Finale

Das Finale findet am 07. und 08.12.2024 im XPERION in Hamburg mit insgesamt 40 Teilnehmern statt. Das Teilnehmerfeld setzt sich wie folgt zusammen:

- Die Finalisten (Platz #1 und #2) der Offlineturniere aus den Märkten, insgesamt 28.
- Die Sieger aus den XPERION Filialen (Berlin, Hamburg, Köln), insgesamt 3.
- Die Sieger der Onlineturniere, insgesamt 6.
- Den Wildcard-Gewinnern, insgesamt 3.

Die drei Gesamtsieger des Wettbewerbs werden beim Finaltag im XPERION in Hamburg bekanntgegeben.

II. Preise

1. Vorrunde

Der/die Erstplatzierte des Online-Turniers erhält die Qualifikation zum Halbfinale in Hamburg inkl. Turniershirt am Halbfinaltag. Der Erst- & Zweitplatzierte der Offline-Turniere erhält jeweils die Qualifikation zum Finaltag inkl. Turniershirt am Halbfinaltag. Der Erstplatzierte der XPERION-Turniere erhält die Qualifikation zum Halbfinale in Hamburg inkl. Turniershirt am Halbfinaltag.

2. Finale

Unter allen Finalteilnehmern werden die drei Förderprogramm-Gewinner des Cups anhand folgender Kriterien durch die Jury ausgewählt:

- Spielerfahrung
- Körperliche Gesundheit
- Spiel-Verständnis (Verhalten in verschiedenen Spielsituationen)
- Mechanische Fähigkeiten (Präzision der Steuerung im Spiel)
- Behaviour Check (Faires und respektvolles Spielen)

Die drei ausgewählten Gewinner des Cups erhalten jeweils ein einjähriges Förderprogramm durch die EPF. Dieses beinhaltet unter anderem folgende Leistungen:

- Ingame Coaching
- Online-Fitness Training
- Stipendium
- Mentoring
- Bootcamp
- Sportpsychologische Betreuung
- Ernährungsberatung
- Workshops und Seminare

III. Anmeldung und Teilnahme

Die Teilnahme ist ab dem Alter von 16 Jahren möglich.

Für Personen ab 16 Jahren: Nach Kenntnisnahme dieser Teilnahmebedingungen und finalen Anmeldung zu einem der Turniere bestätigt der Teilnehmer sein Einverständnis mit diesen Teilnahmebedingungen für die kommenden Spielrunden und sein Alter. Zur Teilnahme ist es erforderlich, dass sämtliche Personenangaben der Wahrheit entsprechen.

Für die Teilnahme muss der Teilnehmer einen Wohnsitz in Deutschland haben, und dürfen an kein professionelles E-Sport-Team, keine E-Sport-Agentur, keinen E-Sport-Vertrag mit einer Organisation, einem Agenten oder einer Verwaltungsgesellschaft (bspw. Fußballverein) gebunden sein. Bei Zweifeln behalten wir uns bei den Online-Turnieren eine Sichtkontrolle in einem persönlichen Videocall vor.

Für die Richtigkeit ihrer angegebenen Kontaktdaten ist der Teilnehmer selbst verantwortlich. Bei der Angabe von falschen personenbezogenen Daten erfolgt ein Ausschluss vom Cup. Mitarbeiter des Veranstalters, von deren Tochtergesellschaften und verbundenen Unternehmen sowie deren direkte Familienangehörige (Eltern, Pflegeeltern, Großeltern, Kinder, Pflegekinder, Geschwister, Lebenspartner oder Ehepartner) oder Personen, die im selben Haushalt leben (ob verwandt oder nicht verwandt) sind zur Teilnahme am Cup nicht berechtigt, ausgenommen Wildcard-Teilnehmer.

1. Vorrunde

a. Offlineturniere

Alle Teilnehmer, die bei Beginn des Anmeldezeitraums das sechzehnte Lebensjahr vollendet und einen Wohnsitz in Deutschland haben, haben die Möglichkeit sich bis jeweils 24 Stunden vor Beginn des Offlineturniers auf einen Startplatz zu bewerben. Für die Anmeldung ist die Angabe von Vor- und Nachnamen, der PLZ, des Geburtsdatums, des Turniermarkts sowie einer Mobilnummer erforderlich.

Die ausgelosten Teilnehmer werden für die Offline-Turniere per Whatsapp über einen Startplatz benachrichtigt und sind teilnahmeberechtigt. Sollte ein Teilnehmer seine Teilnahme nicht bestätigen, so wird sein Startplatz wieder freigegeben und es werden weitere Teilnehmer nachrücken.

Teilnehmer, die bis zum jeweiligen Veranstaltungstag der Turniere nicht ausgelost und nicht kontaktiert wurden, haben die Möglichkeit, sich am Turniertag in eine Warteliste unter Angabe ihres Vor- und Nachnamens, des Geburtsdatums und Telefonnummer im jeweiligen Markt einzutragen. Sollten ausgeloste Teilnehmer nicht erscheinen, so werden die offenen Turnierplätze, durch die in der Reihenfolge ihrer Anmeldung auf der Warteliste eingetragenen Teilnehmer besetzt.

Die Check-Ins finden am jeweiligen Veranstaltungstag (Freitags um 15:00 Uhr und Samstags um 11:00 Uhr) statt. Teilnehmer, die nicht rechtzeitig zum Check-In erscheinen, verlieren ihre Teilnahmeberechtigung.

b. Onlineturnier

Alle Teilnehmer, die bei Beginn des Anmeldezeitraums das sechzehnte Lebensjahr vollendet und einen Wohnsitz in Deutschland haben, haben die Möglichkeit sich am jeweiligen Turniertag bis jeweils eine Stunde vor Beginn des Offlineturniers anzumelden. Die Verwendung eines VPN führt zur Disqualifikation. Die Anmeldung für das Onlineturnier des Cups erfolgt unter <https://play.toornament.com> durch Registrierung mit dem Benutzernamen (auf exakte Schreibweise achten) der E-Mail-Adresse des Teilnehmers. Der Benutzername darf keine obszönen, vulgären oder geschmacklosen Wörter, Phrasen oder Anspielungen enthalten. Spieler mit einem Benutzernamen, der dieser Vorgabe nicht entspricht, werden im alleinigen Ermessen der Veranstalter sofort disqualifiziert. Sobald die Teilnehmer registriert sind, muss die eigene PSN-ID/EA-Account im Account hinterlegt werden.

Die Teilnahme am Onlineturnier ist nur für Teilnehmer möglich, die eine Kopie des Spiels EA FC 25 erworben haben. Die Spieler nehmen zur Kenntnis, dass die Nutzung des Spiels EA FC 25 zusätzlich den jeweiligen Geschäftsbedingungen und Datenschutzrichtlinien des Herausgebers unterliegt, die nicht dem Zugriff und der Kontrolle vom MediaMarktSaturn unterliegen.

Alle Anmeldeformulare müssen innerhalb des Anmeldezeitraums ausgefüllt worden und in die Systeme von <https://play.toornament.com> übertragen worden sein. Anmeldeformulare, die nach Ablauf des Anmeldezeitraums übertragen werden, sind automatisch ungültig. Die Teilnehmer sind für die rechtzeitige Übermittlung ihres Anmeldeformulars ausschließlich selbst verantwortlich.

2. Finale

Die jeweils besten zwei Spieler der vierzehn Offlineturniere qualifizieren sich für das Finale. Ferner qualifizieren sich die jeweils Erstplatzierten der sechs Onlineturniere sowie der drei XPERION-Turniere für das Finale. Drei weitere Teilnehmer erhalten eine Wildcard. Insgesamt werden 40 Spieler beim Final-Wochenende anwesend sein.

Für das Finale wird eine Warteliste mit Teilnehmern aus den Offlineturnieren erstellt. Die Teilnehmer werden in der Reihenfolge ihrer Platzierung in den Offlineturnieren auf der Warteliste positioniert. Sind zwei Teilnehmer mit identischer Platzierung im Offlineturnier auf der Warteliste, entscheidet das Los. Die Teilnehmer auf der Warteliste für den Finaltag werden zwischen dem 21.11.2024, 12:00 Uhr, und dem 25.11.2024, 12:00 Uhr, per E-Mail kontaktiert. Sollten die Teilnehmer auf der Warteliste nicht erreicht werden können, so verlieren sie ihren Platz und der nächstplatzierte Teilnehmer rückt nach.

Minderjährige Teilnehmer müssen ferner für die Teilnahme am Finale bis zum 30.11.2024 das Einverständnis einer erziehungsberechtigten Person mit ihrer Teilnahme am Finale nachgewiesen haben. Ohne Einverständnis ist die Teilnahme am Finale leider nicht möglich und der Gewinnanspruch verfällt.

Alle Teilnehmer reisen am 07.12.2024 zum Finalwochenende nach Hamburg an. Die Gewinner werden rechtzeitig über die Unterkunft informiert. Der Veranstalter übernimmt die Hotelkosten in einem mind. 3 Sterne-Hotel inkl. Frühstück für die Nacht von 07.12. auf 08.12.2024. Die An- und Abreise übernimmt jeder Teilnehmer eigenständig.

Zusätzliche Kosten für eventuelle Begleitpersonen werden nicht übernommen.

IV. Spielablauf

1. Vorrunde

a. Offlineturniere

Nach Abschluss des Check-In wird der Turnierbaum erstellt und der jeweilige Cup startet mit der Gruppenphase mit acht Gruppen mit je vier Spielern. Innerhalb der Gruppe spielt der Teilnehmer jeweils einmal gegen jeden anderen Teilnehmer seiner Gruppe. Die Gruppenersten und -zweiten der Gruppenphase qualifizieren sich für das Achtelfinale. Ab dem Achtelfinale werden alle Spiele als K.O. Spiele im „Best of One“ ausgetragen, sodass der jeweilige Gewinner eines Spiels sich für die nächste Runde qualifiziert. Sollte ein Spiel nach Abpfiff unentschieden stehen, so geht das Spiel in die Verlängerung. Wird auch hier kein Sieger ermittelt, so fällt die Entscheidung im Elfmeterschießen. Es ist ausschließlich der 95er Modus ist erlaubt. Jeder Teilnehmer kann das Team seiner Wahl spielen.

b. Onlineturniere

Der Veranstalter übernimmt keine Verantwortung für Verzögerungen, Zeitverzögerungen, langsame Reaktionen, Überlastungen der Datenübertragung oder langsame Verbindungen aufgrund der Entfernung zum Server oder einer schlechten Internetverbindung. Die Verwendung externer Programme oder Daten, welche die Funktion des Spiels verändern, zur Erlangung eines Wettbewerbsvorteils im Turnier ist verboten. Teilnehmer, die während des Turniers, gleich in welcher Phase, derartige Programme und Daten verwenden, werden vom Turnier ausgeschlossen. Dies gilt auch, wenn die Manipulation nicht über die Log-Datei des Spiels nachgewiesen werden kann, es aber aufgrund anderer Umstände offensichtlich ist, dass das Ergebnis im Spiel nicht auf spielerisches Geschick zurückzuführen ist.

Der Turniermodus ist Single Elimination. Alle Spiele, bis auf das Finale des jeweiligen Qualifikationsturniers, werden im Best of One [Bo1] durchgeführt, sodass der jeweilige Gewinner eines Spiels sich für die nächste Runde qualifiziert. Nach drei Vorrunden werden Achtelfinale (Ermittlung der besten acht Spieler), Viertelfinale (Ermittlung der besten vier Spieler) und das Halbfinale (Ermittlung der besten zwei Spieler) durchgeführt. Das Finale wird im Best of Three [Bo3] durchgeführt. Es ist ausschließlich der 95er Modus ist erlaubt. Jeder Teilnehmer kann das Team seiner Wahl spielen.

Die Teilnahme am Online-Turnier kann nur erfolgen, wenn der Teilnehmer einen PlayStation+ Account besitzt.

Es ist ausschließlich die PlayStation 5 als Turnierplattform zugelassen. Dies ergibt sich aus der Tatsache, dass:

- Das Finalevent in Hamburg ausschließlich auf der PlayStation 5 durchgeführt wird.
- Die Spieler für das Finalevent in Hamburg einen PlayStation+ Account benötigen.
- Die Gesamtsieger ausschließlich auf der PlayStation 5 gefördert werden.
- Der professionelle und semiprofessionelle E-Sport in EA FC grundsätzlich nur auf der PlayStation 5 stattfindet.

Ein Teilnehmer des Onlineturniers muss folgendes Regelwerk befolgen:

1.1 Die Turniere werden im Single-Elimination Stil ausgetragen

1.2 Alle Matches, bis auf das Finale des jeweiligen Turniers, werden im "Best of One" durchgeführt

1.3 Das Finale wird im „Best of Three“ durchgeführt

1.4 Nur der 95er Modus ist erlaubt. Du kannst das Team deiner Wahl spielen.

1.5 Folgende Versionen sind an den folgenden Turniertagen berechtigt: PlayStation 5

1.6 Der Teilnehmer muss einen PlayStation+ Account besitzen

1.7 Sollte es in einer Begegnung innerhalb einer Partie zu einem Unentschieden nach 90 Minuten kommen, findet die Golden Goal Regel Anwendung. Es wird sofort eine neue Begegnung gestartet, der Spieler, der zuerst das Tor schießt, gewinnt die Begegnung.

2. Spieleinstellung

2.1 Halbzeitlänge: 6 Minuten

2.2 Spielgeschwindigkeit: Normal

2.3 Stadion: Abhängig von der jeweiligen Heimmannschaft

2.4 Der Teilnehmer ist dafür verantwortlich, dass die Spieleinstellungen korrekt angewendet werden.

2.5 Controller-Einstellungen: Wettkampfmodus

3. Netiquette

Alle Spieler haben sich im laufenden Wettbewerb sportlich und fair zu verhalten. Fehlverhalten wie Beleidigungen, Handgreiflichkeiten oder sonstige unsportliche Verhaltensweisen können zu einer vollständigen Disqualifikation aus dem Wettbewerb führen.

2. Finalevent

a. Gruppenphase

Die 40 Teilnehmer werden am Samstag (07.12.24) in eine einzelne Gruppe/Tabelle eingeteilt (vergleichbar mit dem neuen CL-System). Die Gruppenphase wird in ihren einzelnen Partien mit Hin- und Rückspiel ausgetragen. Innerhalb der Gruppe spielt der Teilnehmer jeweils sechs Partien gegen im Vorfeld per Zufall entschiedene Gegner aus der Gruppe. Die Punktevergabe innerhalb der Gruppe/Tabelle sieht Sieg (3 Punkte), Unentschieden (1 Punkt), Niederlage (0 Punkte) vor und wird innerhalb einer Partie auf jede Begegnung einzeln angewendet. Ebenfalls werden die Tore in einer Tordifferenz angegeben.

Das heißt im Beispiel:

Spieler A vs. Spieler B, A gewinnt das Hinspiel, B gewinnt das Rückspiel, 3 Punkte für A (da Sieg und Niederlage) in der Gruppe/Tabelle, 3 Punkte für B (da Niederlage und Sieg) in der Gruppe/Tabelle.

oder

Spieler C vs. Spieler D, C gewinnt das Hinspiel, das Rückspiel endet unentschieden, 4 Punkte für Spieler C (da Sieg und Unentschieden) in der Gruppe/Tabelle, 1 Punkt für Spieler D (da Niederlage und Unentschieden) in der Gruppe/Tabelle.

Nach Abschluss der Gruppenphase qualifizieren sich die 16 besten Spieler für die K.O.-Runde am Sonntag. Sollte es zu einer Punktgleichheit innerhalb der Tabelle kommen, zwischen Platz 16 – 17 (oder einem Fall in welchem der 16. Platz zwischen mehreren Parteien entschieden werden muss), entscheidet die bessere Tordifferenz über die etwaige bessere Platzierung. Sollte die Tordifferenz gleich sein, wird der 16. Platz zwischen den betroffenen Parteien in einem Mini-Turnier ausgespielt. Das "Mini-Turnier" wird in einer Double-Elimination im Best of One [Bo1] Modus ausgespielt, es wird somit eine Platzierung sichergestellt. Die Platzierung im Mini-Turnier entscheidet über das Weiterkommen in der Gruppe. Der Sieger des Turnieres erhält dementsprechend die beste Platzierung (bspw. Platz #14), der Verlierer die schlechteste (bspw. Platz #16).

b. K.O.-Runde

Die Achtel-, Viertel-, Halb- und Finalspiele (Finale u. Spiel um Platz #3) werden im Best of Three [Bo3] ausgespielt.

Die Teilnehmer des Finalevents müssen folgendes Regelwerk befolgen:

1. Allgemein

1.1 Die Gruppenphase wird mit je sechs Partien im Hin- und Rückspiel ausgetragen.

1.2 Die Hin- und Rückspiele in einer Partie werden einzeln gewertet. Die Punktevergabe in der Gruppe/Tabelle sieht 3 Punkte bei Sieg, 1 Punkt bei Unentschieden, 0 Punkte bei Niederlage vor.

1.3 Jede Partie innerhalb der K.O.-Runde wird im Best of Three [Bo3] durchgeführt.

1.4 Sollte es in einer Begegnung innerhalb einer Partie zu einem Unentschieden nach 90 Minuten kommen findet die Golden Goal Regel Anwendung. Es wird sofort eine neue Begegnung gestartet, der Spieler, der zuerst das Tor schießt, gewinnt die Begegnung.

1.5 Folgende Spielversionen und Plattformen sind an den folgenden Turniertagen berechtigt: EA FC 25 und PS5

1.6 Der Teilnehmer muss einen PlayStation+ Account besitzen.

2. Spieleinstellung

2.1 Halbzeitlänge: 6 Minuten

2.2 Spielgeschwindigkeit: Normal

2.3 Stadion: Abhängig von der jeweiligen Heimmannschaft

2.4 Die Teilnehmer sind dafür verantwortlich, dass die Spieleinstellungen korrekt angewendet werden.

2.5 Controller-Einstellungen: Wettkampfmodus

3. Netiquette

Alle Spieler haben sich im laufenden Wettbewerb sportlich und fair zu verhalten. Fehlverhalten wie Beleidigungen, Handgreiflichkeiten oder sonstige unsportliche Verhaltensweisen können zu einer vollständigen Disqualifikation aus dem Wettbewerb führen.

IV. Die Finalpreise werden den Gewinnern am Finaltag nach Abschluss des Finales übergeben. Eine Barauszahlung der Gewinne ist ebenso wie die Teilnahme über Glückspielvereine ausgeschlossen. Die Gewinne sind nicht übertragbar oder austauschbar. Die Veranstalter behalten sich das Recht vor, nicht beanspruchte Preise dem nächsten berechtigten Spieler anzubieten.

V. Die Veranstalter haften nicht für Sach- oder Rechtsmängel der Gewinne und/oder solche, die im Zusammenhang mit den Gewinnen stehen oder stehen könnten. Die Veranstalter haften ferner nicht für Sach- oder Vermögensschäden der Gewinner während der Turniere, soweit die Schäden nicht grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht wurden.

VI. Den Cup möchten wir auch in Bild und Ton festhalten. Alle aufgenommenen Foto- und Videoaufnahmen werden auf den offiziellen Social Media Kanälen wie Facebook, Instagram und TikTok veröffentlicht werden. Für die entsprechende Verwendung von Aufnahmen Ihrer Person werden wir vorher Ihre Einwilligung einholen. Die Teilnahme am Cup oder Ihre Gewinnchancen sind unabhängig von Ihrer Bereitschaft, Aufnahmen von Ihrer Person zuzulassen oder zu genehmigen. Nach Beendigung des offiziellen Zeitraums des Cups werden eingestellte Aufnahmen in diesen Kanälen nicht mehr aktiv beworben, diese werden aber aus den Kanälen nicht entfernt werden und prinzipiell abrufbar bleiben.

VII. Können ein Vorrundenturnier oder das Finalwochenende in Hamburg vom jeweiligen Gewinner nicht angetreten werden (z.B. aus gesundheitlichen Gründen etc.) oder wird die Veranstaltung aus anderen Gründen nicht durchgeführt, verfällt der Teilnahme-/Gewinnanspruch.

VIII. Der Veranstalter behalten sich das Recht vor, Teilnehmer bei dem Verdacht auf Manipulationen oder bei einem Verstoß gegen diese Teilnahmebedingungen ohne Angabe von Gründen von dem Fußballturnier auszuschließen. Die Veranstalter behalten sich das Recht vor, das Gewinnspiel jederzeit ohne Vorankündigung zu unterbrechen, vorzeitig zu beenden oder abzusagen, sollte die Teilnehmerzahl nicht erreicht werden. Die Veranstalter sind hierzu insbesondere dann berechtigt,

wenn eine ordnungsgemäße Durchführung des Gewinnspiels aus technischen, rechtlichen oder wirtschaftlichen Gründen nicht mehr gewährleistet werden kann und/oder nicht sinnvoll erscheint.

IX. Das Gewinnspiel unterliegt dem Recht der Bundesrepublik Deutschland. Der Rechtsweg ist hinsichtlich der Durchführung des Gewinnspiels, der Gewinnentscheidung und Gewährung des Gewinns ausgeschlossen.

Datenschutzhinweise

1. Verantwortlicher

Verantwortliche Stelle im Sinne des Datenschutzrechts für die Durchführung des „MediaMarkt Saturn Next Gen Cup by Benny Henrichs“ ist die Media-Saturn Deutschland GmbH, Media-Saturn-Straße 1, 85053 Ingolstadt (im Folgenden: „MediaMarktSaturn“).

2. Welche personenbezogenen Daten werden für welche Zwecke verarbeitet

Um teilzunehmen, müssen Sie die oben in den Teilnahmebedingungen für das Online- bzw. Offlineturnier genannten Anforderungen erfüllen und die abgefragten Daten angeben.

Zur Teilnahme am Offlineturnier in den Märkten werden Ihr Vor- und Nachname, Geburtsdatum, Ihre Telefonnummer, Wohnort und Postleitzahl erhoben. Hinsichtlich der Überprüfung des Mindestalters und Wohnsitzes in Deutschland der Teilnehmer findet eine Sichtkontrolle des gültigen, behördlichen Ausweisdokuments (z.B. Reisepass, Personalausweis, Führerschein usw.) statt.

Zur Teilnahme an den Onlineturnieren über <https://play.toornament.com> wird ein Account bei der Firma Tournament SAS benötigt. Als Organisator des Turniers verarbeiten wir Ihren Benutzernamen und Ihre PSN-ID. Bei Zweifeln bzgl. Ihrer Altersangabe behalten wir uns bei den Online-Turnieren eine Sichtkontrolle in einem persönlichen Videocall vor.

Mit der Teilnahme erklären Sie sich mit der Verarbeitung dieser Daten durch uns für die Durchführung des Cups, zur Benachrichtigung über die Teilnahme am Offlineturnier sowie am Finaltag nach Maßgabe der Teilnahmebedingungen einverstanden. Rechtsgrundlage für die Verarbeitung ist Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. b DSGVO.

Wir verarbeiten Ihre Daten auch, um gesetzlichen Aufbewahrungspflichten nachzukommen. Dazu zählen insbesondere Vorgaben aus dem Steuer- und Handelsrecht. In bestimmten Fällen verarbeiten wir Ihre Daten zur Wahrung unserer berechtigten Interessen. Insbesondere im Falle eines Rechtstreits haben wir ein berechtigtes Interesse daran, die Daten zu Beweis Zwecken zu verarbeiten. Rechtsgrundlage insoweit ist Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. c DSGVO bzw. Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. f DSGVO.

3. Weitergabe an Empfänger

Die Weitergabe von Daten an oder andere Empfänger, wie unsere Auftragsverarbeiter, erfolgt zum Zweck der Durchführung des Onlineturniers, zur Anfertigung von Fotos und Videos durch von uns eingesetzte Agenturen und zur Bekanntmachung auf unserem Facebook- und Instagram-Kanal. Rechtsgrundlage hierfür ist Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. b DSGVO

Wir legen Wert darauf, Ihre Daten innerhalb der EU/des EWR zu verarbeiten. Es kann allerdings vorkommen, dass wir Dienstleister einsetzen, die außerhalb der EU/des EWR Daten verarbeiten. Bei Datenübermittlung in Länder außerhalb der EU/des EWR gilt es zu beachten, dass das hohe europäische Datenschutzniveau dort nicht zwingend garantiert werden kann. Es besteht bspw. das Risiko, dass diese Daten von Drittlandsbehörden verarbeitet werden können, ohne dass ähnlich effektive Rechtsbehelfe vorhanden oder sämtliche Betroffenenrechte durchsetzbar sind. In diesen Fällen stellen wir aber sicher, dass vor der Übermittlung Ihrer personenbezogenen Daten ein angemessenes Datenschutzniveau, das mit den Standards innerhalb der EU vergleichbar ist, beim Empfänger hergestellt wird. Dies kann beispielsweise über EU-Standardverträge oder Binding Corporate Rules erreicht werden.

Sofern zum Zwecke der Gewinnübermittlung ein Datenaustausch über Facebook und Instagram stattfindet, so basiert eine möglicherweise dabei auftretende Drittlandübermittlung auf Art. 49 Abs. 1 UAbs.1 lit. b DSGVO. Diese Datenübermittlung wird auf das unbedingt erforderliche Maß beschränkt.

4. Löschung/Speicherdauer

Auch nach Abschluss des Cups kann eine Erforderlichkeit, personenbezogene Daten des/r Gewinners/in zu speichern, bestehen, um vertraglichen oder gesetzlichen Verpflichtungen nachzukommen. So sind etwa im Rahmen unserer geschäftlichen Aufbewahrungsfristen nach Handels- und Steuerrecht Ihre Daten aufzubewahren. Für steuer- und handelsrechtlich relevante Daten gelten gesetzliche Aufbewahrungsfristen von sechs und zehn Jahren. Die Daten des/r Gewinners/in sind für die buchungstechnische Abwicklung relevant und als Buchungsunterlagen aufzubewahren. Wir müssen die ordnungsgemäße Durchführung der Verlosung und die Abwicklung der Gewinnbereitstellung innerhalb der gesetzlichen Verjährungsfristen nachweisen.

5. Ihre Rechte und Kontaktdaten des Datenschutzbeauftragten

Sie haben nach den gesetzlichen Vorgaben ein Recht

- auf Auskunft durch uns über die Sie betreffenden personenbezogenen Daten (Art. 15 DSGVO)
- auf Berichtigung (Art. 16 DSGVO)
- auf Löschung (Art. 17 DSGVO)
- auf Einschränkung der Verarbeitung (Art. 18 DSGVO)
- auf Datenübertragbarkeit (Art. 20 DSGVO)
- auf Widerspruch/Widerruf der Einwilligung (Art. 21 DSGVO)

Sofern Ihre personenbezogenen Daten auf Grundlage einer Einwilligung verarbeitet werden, wird die Rechtmäßigkeit der bis zum Widerruf erfolgten Verarbeitung durch den Widerruf nicht berührt. Dazu gehört bei der Erstellung von Videoproduktionen, Printmedien und ähnlichen Materialien, die mit gesteigerten Investitionen einhergehen, auch das Recht zur weiteren Verwendung innerhalb eines angemessenen Zeitraums (z.B. Verbrauch vorhandener Exemplare oder Neuauflage). Dies gilt nicht, sofern aus besonderen Gründen eine unverzügliche Einstellung der Nutzung gerechtfertigt ist.

Sofern Ihre personenbezogenen Daten auf Grundlage von berechtigten Interessen gemäß Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. f DSGVO verarbeitet werden, haben Sie darüber hinaus das Recht, gemäß Art. 21 DSGVO jederzeit Widerspruch gegen die Verarbeitung einzulegen.

Wenn Sie Ihre Rechte ausüben möchten, genügt eine einfache Nachricht an uns. Sie können dazu folgende Kontaktdaten verwenden:

Datenschutzbeauftragter von MediaMarkt:

Per Post:

MediaMarktSaturn Retail Group GmbH

- Datenschutz -

Media-Saturn-Straße 1, 85053 Ingolstadt

E-Mail: datenschutz@mediamarktsaturn.com

6. Zuständige Aufsichtsbehörde

Die für uns zuständige Aufsichtsbehörde ist das Bayerische Landesamt für Datenschutzaufsicht (BayLDA), Promenade 18, 91522 Ansbach.

Stand: September 2024