

Riot Games E-Sport

Globaler Verhaltenskodex

GLOBALER VERHALTENSKODEX VON RIOT GAMES E-SPORT

1. HINTERGRUND UND ZWECK	4
1.1 Schutz des E-Sport-Ökosystems.	4
1.2 Verbindliche Wirkung.	4
1.3 Konsequenzen bei Verstößen gegen diese Regeln.	4
2. ANWENDUNG DIESES VERHALTENSKODEX	4
2.1 Geltungsbereich für E-Sport-Profis.	4
2.2 Geltungsbereich für Riot E-Sport-Wettbewerbe.	5
2.3 Geltungsbereich für Zeitraum.	5
2.4 Globaler Geltungsbereich.	5
3. VERHALTENSREGELN	6
3.1 Allgemeine Verpflichtungen.	6
3.2 Unzureichende Leistungen.	6
3.3 Cheating.	6
3.4 Störungen im Studio und am Veranstaltungsort.	6
3.5 Unbefugte Kommunikation.	6
3.6 Ausstieg und Verweigerung der Teilnahme.	7
3.7 Illegale Drogen und andere verbotene Substanzen.	7
3.8 Herabwürdigende oder verleumderische Aussagen.	7
3.9 Vulgäre, provokative oder hasserfüllte Handlungen.	7
3.10 Belästigung/Sexuelle Belästigung.	7
3.11 Mobbing und Missbrauch.	8
3.12 Bedrohungen.	8
3.13 Bestechung.	8
3.14 Spielabsprachen oder -manipulationen.	8
3.15 Glücksspiel.	9
3.16 Fantasie-E-Sport.	9
3.17 Interessenkonflikte.	9
3.18 Falsche Informationen, Fälschungen und Verfälschung.	9
3.19 Missbrauch der Position und Vergeltungsmaßnahmen.	10
3.20 Vergeltungsmaßnahmen.	10
3.21 Vertrauliche Informationen.	10
3.22 Unmoralische Handlungen.	10
3.23 Rechtsverstöße.	11

3.24 Verstöße gegen die Nutzungsbedingungen von Riot Games.	11
4. UNTERSUCHUNGEN VON REGELVERSTÖSSEN UND KONSEQUENZEN	11
4.1 Meldepflichten.	11
4.2 Mitwirkungspflicht.	11
4.3 Zeitliche Beschränkungen.	12
4.4 Konsequenzen.	12
4.5 Abhilfemaßnahmen und gemeinnützige Dienste.	13
4.6 Einstweilige Maßnahmen.	13
4.7 Erschwerende und mildernde Umstände.	13
4.8 Vorsatz.	14
4.9 Versuch, Beihilfe, Absprache oder Anstiftung zu Verstößen und Umgehung von Sanktionen.	14
4.10 Teamsanktionen und die Rolle der Teamführung.	14
4.11 Disziplinindex.	14
4.12 Entscheidungen des Schiedsrichters.	14
4.13 Endgültige Entscheidungen.	14
4.14 Öffentliche Entscheidungen.	15
5. SONSTIGE REGELN UND ÄNDERUNGEN AN DIESEM VERHALTENSKODEX	15
5.1 Nutzungsbedingungen.	15
5.2 Sonstige Verträge mit Riot; Sonstige Regeln.	15
5.3 Änderungen.	16
5.4 Englische Sprache.	16
5.5 Allgemeine Bestimmungen.	16

1. HINTERGRUND UND ZWECK

1.1 Schutz des E-Sport-Ökosystems.

„Spielerlebnis an erster Stelle“ ist einer der Grundwerte von Riot Games. Dies gilt für alle Aspekte unseres Geschäfts, einschließlich E-Sport. Das Spielerlebnis hängt von der Zusammenarbeit von jedem Teilnehmer im E-Sport-Ökosystem ab. Wir wissen außerdem, dass das Verhalten einiger weniger Personen dieses Ökosystem schädigen kann. Cheating, Spielmanipulation, Rassismus, Belästigung und sonstiges illegales, unethisches oder antisoziales Verhalten machen E-Sport für Fans, Sponsoren, Streaming-Plattformen und Streaming-Plattformen weniger attraktiv. Vor allem aber wird durch diese Verhaltensweisen der Spaß an E-Sport für die Spieler erheblich geschmälert. Der Zweck dieses Verhaltenskodex besteht in der Förderung einer sicheren und vertrauenswürdigen E-Sport-Umgebung und der Kodifizierung der bestehenden Regeln und Praktiken, um E-Sport-Spieler, -Teams, -Fans und die breite Riot E-Sport-Community zu schützen.

1.2 Verbindliche Wirkung.

Dieser Verhaltenskodex stellt eine rechtsgültige Vereinbarung zwischen dir und Riot Games bzw. dem entsprechenden verbundenen Unternehmen in deiner Rechtsordnung dar („**Riot**“, „**wir**“, „**uns**“). Du akzeptierst diesen Verhaltenskodex und erklärst dich damit einverstanden, an ihn gebunden zu sein, indem du: (a) einen Vertrag oder ein Anmeldeformular unterzeichnest, in dem dieser Verhaltenskodex enthalten ist, auf ihn verlinkt oder verwiesen wird oder dieser angehängt ist; (b) auf „Akzeptieren“ klickst, wenn du in einem Online-Registrierungsprozess die Option dazu hast; oder (c) an einer professionellen oder semiprofessionellen E-Sport-Veranstaltung teilnimmst, bei der ein Riot Games-Videospiel wettbewerbsmäßig gespielt wird. Du bestätigst, dass du direkt und indirekt von der sicheren und vertrauenswürdigen E-Sport-Umgebung, die wir mit diesem Verhaltenskodex schaffen, profitieren wirst.

1.3 Konsequenzen bei Verstößen gegen diese Regeln.

Du akzeptierst ferner und stimmst zu, dass Riot das Recht hat: (a) die Einhaltung dieses Verhaltenskodex, anderer E-Sport-Richtlinien, der Riot Games-Nutzungsbedingungen und anderer turnierspezifischer oder spielspezifischer Regeln zu überwachen; (b) mögliche Verstöße gegen einen der vorgenannten Punkte und/oder mögliche Verstöße gegen geltendes Recht zu untersuchen (oder von einem unserer Vertreter untersuchen zu lassen); und (c) gegebenenfalls Sanktionen für Verstöße gegen diesen Verhaltenskodex oder andere in 1.3(a) genannte Vorschriften zu verhängen, wie weiter unten beschrieben.

2. ANWENDUNG DIESES VERHALTENSKODEX

Die nachfolgenden Bestimmungen beschreiben den Geltungsbereich dieses Verhaltenskodex (wer, was, wann und wo).

2.1 Geltungsbereich für E-Sport-Profis.

Dieser Verhaltenskodex gilt für professionelle und semiprofessionelle E-Sport-Spieler, -Coaches, -Trainer, -Team-Manager, -Team-Eigner, andere Team-Vertreter und alle anderen E-Sport-Profis,

die bei Riot oder einem der Riot E-Sport-Wettbewerbe registriert sind, sowie für Teams. Diese Personen und Teams werden in diesem Verhaltenskodex als „**E-Sport-Profis**“ bezeichnet. Jedes Team, das an einem Riot E-Sport-Wettbewerb (wie in Abschnitt 2.2 unten definiert) teilnimmt, ist dafür verantwortlich, die Einhaltung dieses Verhaltenskodex durch seine E-Sport-Profis sicherzustellen.

2.2 Geltungsbereich für Riot E-Sport-Wettbewerbe.

Dieser Verhaltenskodex gilt für E-Sport-Profis bei jedem professionellen oder semiprofessionellen E-Sport-Wettbewerb, bei dem *League of Legends*, *VALORANT*, *League of Legends: Wild Rift*, *Teamfight Tactics*, *Legends of Runeterra* und andere Spieltitel gespielt werden, die Eigentum von Riot sind oder Riot betreibt. Diese E-Sport-Wettbewerbe werden in diesem Verhaltenskodex als „**Riot E-Sport-Wettbewerb**“ bezeichnet. Der Begriff „Riot E-Sport-Wettbewerbe“ umfasst und dieser Verhaltenskodex gilt für: (a) alle Veranstaltungen im Vorfeld und unmittelbar im Anschluss an E-Sport-Wettbewerbe (z. B. Werbeveranstaltungen, Pressekonferenzen, freie Agenturen, Preisverleihungen/Pokalverleihungen sowie Eröffnungs- und Abschlusszeremonien); (b) Qualifikationswettbewerbe, reguläre Saison-, Vor- und Nachsaisonspiele (einschließlich Veranstaltungen wie All-Star-Games, Einladungsturniere oder Weltmeisterschaftsserien); und (c) alle anderen von Riot genehmigten offiziellen Wettbewerbe, Partien, Spiele, Turniere oder öffentlichen Veranstaltungen, bei denen E-Sport-Profis einen Riot-Videospieltitel wettbewerbsorientiert spielen.

2.3 Geltungsbereich für Zeitraum.

Dieser Verhaltenskodex gilt für Verstöße, die bei oder während eines Riot E-Sport-Wettbewerbs auftreten, auch wenn E-Sport-Profis zum Zeitpunkt des Untersuchungsbeginns hinsichtlich eines Verstoßes nicht mehr an E-Sport-Wettbewerben von Riot beteiligt sind. Er gilt ferner für Verstöße, die von E-Sport-Profis vor der Teilnahme an einem Riot E-Sport-Wettbewerb begangen wurden, wenn die Art des Verstoßes besonders schwerwiegend ist oder wenn das mutmaßliche Verhalten über einen längeren Zeitraum wiederholt aufgetreten ist. So könnten beispielsweise einem Coach, der an Spielmanipulationen bei E-Sport-Wettbewerben beteiligt war, bevor er als Coach eines Teams engagiert wurde, Sanktionen für diese Handlungen im Rahmen dieses Verhaltenskodex auferlegt werden.

2.4 Globaler Geltungsbereich.

Dieser Verhaltenskodex gilt global überall, wo Riot E-Sport-Wettbewerbe stattfinden, ob persönlich oder online. Er kann ferner bei E-Sport-Wettbewerben von Dritten und unter Umständen außerhalb von Turnieren Anwendung finden, wenn das mutmaßliche Verhalten negative Auswirkungen auf das Riot E-Sport-Ökosystem haben könnte, oder wenn das mutmaßliche Verhalten mit Riot, unseren Partnerunternehmen, unseren Spieltiteln oder anderem Eigentum in Verbindung gebracht werden könnte, in jedem Fall wie von Riot bestimmt. Die Regeln in diesem Verhaltenskodex gelten während oder bei Riot E-Sport-Wettbewerben und auch für das Verhalten außerhalb von Wettbewerben, einschließlich Textnachrichten, Chats, Beiträgen in sozialen Medien und anderer Formen der Kommunikation, ob öffentlich oder privat.

3. VERHALTENSREGELN

3.1 Allgemeine Verpflichtungen.

E-Sport-Profis, die an Riot E-Sport-Wettbewerben teilnehmen, müssen zu jeder Zeit die höchsten Standards persönlicher Integrität und sportlichen Verhaltens einhalten. E-Sport-Profis müssen sich bei allen Interaktionen mit anderen Wettbewerbern, Coaches, Schiedsrichtern, Turnierleitern, den Medien, Sponsoren, Fans und anderen Personen respektvoll verhalten. E-Sport-Profis sind ferner verpflichtet, das Eigentum von Riot Games und anderen (einschließlich Spielausrüstung, Freizeitbereichen, Arbeitsplätzen und anderer Einrichtungen) professionell und verantwortungsbewusst zu behandeln. E-Sport-Profis müssen sich an die Entscheidungen und Anweisungen der Turnierleiter (einschließlich der Schiedsrichter) der Riot E-Sport-Wettbewerbe halten.

3.2 Unzureichende Leistungen.

Von E-Sport-Profis wird erwartet, dass sie ihre jeweiligen Pflichten erfüllen und in allen Riot E-Sport-Wettbewerben ihre Fähigkeiten optimal nutzen. Vorsätzliche schlechte Performance ist untersagt.

3.3 Cheating.

Cheating ist verboten. „Cheating“ wird definiert als die Verwendung jeglicher Methoden, Techniken oder Technologien innerhalb oder außerhalb des Spiels, die den Ausgang eines Spiels beeinflussen oder einem Einzelnen oder dem Team einen unfairen Vorteil verschaffen, insbesondere die Verwendung von Hacks, Ausnutzung von Spielfehlern, Cheats oder der Kommunikation mit Personen, die nicht am Spiel beteiligt sind.

3.4 Störungen im Studio und am Veranstaltungsort.

E-Sport-Profis dürfen die Beleuchtung, die Kameras oder andere Studiogeräte nicht stören, die bei Live-Veranstaltungen verwendet werden. Insbesondere verboten ist das Stehen auf Stühlen, Tischen oder anderer Studioausrüstung; ebenso verboten ist das Verdecken, Verschieben, Verschleiern oder anderweitige Behindern von offiziellen Einbindungen von Turniersponsoren. E-Sport-Profis müssen den Anweisungen des Studio- und/oder Veranstaltungspersonals in Bezug auf die vorgenannten Punkte Folge leisten.

3.5 Unbefugte Kommunikation.

Unerlaubtes Coaching und andere Kommunikation während eines Spiels kann einem Team oder einem Spieler einen unfairen Wettbewerbsvorteil verschaffen. Während eines laufenden Spiels dürfen E-Sport-Profis nicht auf eine Art und Weise mit anderen kommunizieren, die im Rahmen des Spiels oder der veranstaltungsspezifischen Regeln und Vorschriften untersagt ist. Wenn Riot Games oder der Turnierveranstalter bestimmte Verfahren oder Ausrüstungen für die Kommunikation während einer Partie vorgeschrieben hat, müssen E-Sport-Profis diese Verfahren anwenden und die vorgeschriebene Ausrüstung nutzen. Wenn Kommunikation erlaubt ist, dürfen E-Sport-Profis nur mit autorisierten Personen kommunizieren und nur von Riot zugelassene Headsets und Software für diese Kommunikation verwenden.

3.6 Ausstieg und Verweigerung der Teilnahme.

E-Sport-Profis, die sich für einen Riot E-Sport-Wettbewerb angemeldet oder einer Teilnahme zugestimmt haben, dürfen ohne die Zustimmung eines Turnierleiters nicht aussteigen oder die Teilnahme an diesem Wettbewerb verweigern.

3.7 Illegale Drogen und andere verbotene Substanzen.

Der illegale Besitz, Konsum oder Vertrieb von Alkohol oder Drogen ist verboten, ebenso wie unter Einfluss von Drogen oder Alkohol zu stehen, während du (a) an einem Riot E-Sport-Wettbewerb oder einer anderen Veranstaltung teilnimmst, für die dieser Verhaltenskodex gilt, und/oder (b) dich auf einem Gelände aufhältst, das Riot oder einem Betreiber eines E-Sport-Turniers gehört oder von ihnen gemietet wurde. E-Sport-Profis dürfen nur verschreibungspflichtige Medikamente einnehmen, die ihnen von einer ausgebildeten medizinischen Fachkraft verschrieben wurden, und dies nur in der ihnen verschriebenen Art, Kombination und Menge. E-Sport-Profis dürfen verschreibungspflichtige Medikamente nur zur Behandlung der Erkrankung einnehmen, für die sie verschrieben wurden, und nicht, um ihre Leistung in einem Spiel zu steigern. Diese Regel gilt für Hotels, Stadien, Trainingseinrichtungen, Restaurants und andere öffentliche Orte, die für Riot E-Sport-Wettbewerbe genutzt werden.

3.8 Herabwürdigende oder verleumderische Aussagen.

E-Sport-Profis dürfen die Würde oder Integrität eines Landes, einer Privatperson oder einer Gruppe von Menschen nicht durch verächtliche, diskriminierende oder verunglimpfende Worte oder Handlungen aufgrund von Rasse, Hautfarbe, ethnischer, nationaler oder sozialer Herkunft, Geschlecht, Sprache, Religion, politischer oder sonstiger Anschauung, finanziellem Status, Geburts- oder sonstigem Status, sexueller Orientierung, Gesundheitszustand oder Krankengeschichte oder aus anderen Gründen verletzen.

3.9 Vulgäre, provokative oder hasserfüllte Handlungen.

E-Sport-Profis dürfen keine Worte, Gesten, digitale oder physische Gegenstände oder andere Mittel verwenden, um Nachrichten zu übermitteln, die obszön, vulgär, provokativ, hasserfüllt, rassistisch, beleidigend, bedrohlich, missbräuchlich, verleumderisch, diffamierend oder anderweitig anstößig oder verwerflich sind. E-Sport-Profis dürfen solche verbotenen Mitteilungen nicht in sozialen Medien, bei öffentlichen Veranstaltungen (z. B. Streaming) oder unter Umständen verwenden, die mit Riot, unseren Partnerunternehmen, unseren Spieltiteln oder anderem Eigentum in Verbindung gebracht werden könnten.

3.10 Belästigung/Sexuelle Belästigung.

E-Sport-Profis dürfen sich nicht an irgendeiner Form der Belästigung beteiligen. „Belästigung“ wird definiert als unerwünschtes und missliebigen Verhalten, das herabsetzend, erniedrigend oder anderweitig einschüchternd wirkt. Diese Regel verbietet ferner „sexuelle Belästigung“, die als jedwede Form unerwünschter sexueller Annäherung definiert ist. Ein Annäherungsversuch ist „unerwünscht“, wenn die belästigte Person das Verhalten als unerwünscht oder beleidigend ansehen würde. Stalking, Gewaltandrohung (physisch oder online) und die Weitergabe von

persönlichen Informationen einer anderen Person ohne deren Erlaubnis gelten als Formen der Belästigung, ebenso wie jedwedes Verhalten einer Person, das andere zum Missbrauch anstiftet oder anregt. Alle Formen der Belästigung sind untersagt, selbst wenn das Verhalten nicht so schwerwiegend oder tiefgreifend ist, dass es nach geltendem Recht eine rechtswidrige Handlung darstellt.

3.11 Mobbing und Missbrauch.

E-Sport-Profis dürfen sich nicht an irgendeiner Form des Mobbings oder des physischen oder psychischen Missbrauchs beteiligen. „Mobbing“ ist definiert als böswilliges Verhalten, das eine vernünftige Person als feindselig und beleidigend ansehen würde und das nichts mit legitimen Wettbewerb zu tun hat, insbesondere unter Umständen, in denen die Person als verletzlich wahrgenommen wird. „Missbrauch“ ist definiert als grausame oder gewalttätige Behandlung einer Person, insbesondere wenn sie wiederholt erfolgt. Die rücksichtslose Missachtung möglicher negativer Auswirkungen des eigenen Handelns gilt ebenfalls als eine Form des Mobbings und ist untersagt.

3.12 Bedrohungen.

E-Sport-Profis dürfen andere Personen nicht bedrohen. Eine „Bedrohung“ ist definiert als eine Absichtserklärung, eine Gewalttat zu begehen oder eine andere feindselige Maßnahme gegen jemanden zu ergreifen als Vergeltung für etwas, das er/sie getan oder nicht getan hat.

3.13 Bestechung.

E-Sport-Profis dürfen weder direkt noch indirekt Bargeld oder andere Wertgegenstände an einen anderen E-Sport-Profi, ein Team, einen Turnierleiter, einen Regierungsbeamten oder eine andere Person als Gegenleistung für einen direkten oder indirekten Vorteil im Zusammenhang mit einem Riot E-Sport-Wettbewerb annehmen, anbieten, versprechen, erhalten, anfordern oder geben. Für die Zwecke dieser Regel kann ein „Wertgegenstand“ Darlehen, digitale und physische Güter sowie professionelle Dienstleistungen umfassen. Diese Regel untersagt „aktive Bestechung“ (d. h. wenn eine Person eine Bestechung anbietet, verspricht oder gibt) sowie „passive Bestechung“ (d. h. wenn eine Person eine Bestechung verlangt, erhält oder annimmt).

3.14 Spielabsprachen oder -manipulationen.

E-Sport-Profis dürfen das Ergebnis von Spielen oder anderen Wettbewerben nicht absprechen oder anderweitig manipulieren oder andere zur Manipulation auffordern, ermutigen oder anweisen. „Manipulation“ wird definiert als die unrechtmäßige oder unzulässige direkte oder indirekte Beeinflussung oder Veränderung (einschließlich des Versäumnisses, alle Anstrengungen dazu zu unternehmen) des Verlaufs, des Ergebnisses oder eines anderen Aspekts eines Spiels (d. h. Spot-Fixing) oder eines Wettbewerbs, unabhängig davon, ob das Verhalten zum Zwecke des finanziellen Gewinns, des sportlichen Vorteils oder zu einem anderen Zweck erfolgt. Teams können für die Handlungen ihrer Team-Eigner, Spieler, Coaches oder anderer Angestellter oder Mitglieder ihrer Organisation sanktioniert werden. Jedweder Versuch, einen Wettbewerb zu manipulieren, selbst wenn er erfolgreich ist, gilt als Verstoß gegen diese Regel.

3.15 Glücksspiel.

E-Sport-Profis ist es nicht gestattet: (a) direkt oder indirekt eine Wette oder einen Wetteinsatz auf einen Wettbewerb, ein Spiel oder Teile davon abzuschließen oder dies zu versuchen; (b) sich an legalen oder illegalen Glücksspielaktivitäten zu beteiligen, die die Namen der Videospiele von Riot Games umfassen, oder andere Personen anzuweisen, zu erlauben, dazu zu veranlassen oder zu befähigen, eine der vorgenannten Handlungen vorzunehmen; (c) direkt oder indirekt eine Beteiligung an einem Unternehmen oder einer anderen Einheit zu besitzen, die Wetten, Glücksspiele, Lotterien oder ähnliche Veranstaltungen oder Transaktionen auf oder in Verbindung mit E-Sport-Wettbewerben fördert, vermittelt, veranstaltet oder durchführt. „Glücksspielaktivitäten“ sind definiert als das Aussetzen von Wertgegenständen (einschließlich realer Währungen, Kryptowährungen oder anderer digitaler Vermögenswerte) in Verbindung mit einer Wette oder einem Wetteinsatz. Glücksspielaktivitäten können in einem Kasino, an einem anderen physischen Verkaufsort oder über das Internet stattfinden.

3.16 Fantasie-E-Sport.

E-Sport-Profis ist es nicht gestattet: (a) direkt oder indirekt an legalen oder illegalen saisonalen, turnierlangen oder täglichen Fantasy-Wettbewerben im Zusammenhang mit einem Riot E-Sport-Wettbewerb teilzunehmen, bei denen die Gewinner mit etwas belohnt werden, das einen realen Wert hat, sei es in Form von Geld oder auf andere Weise; oder (b) direkt oder indirekt eine Beteiligung an einem Unternehmen oder einer anderen Einheit zu besitzen, die Fantasy-Wettbewerbe für E-Sport-Wettbewerbe veranstaltet. „Fantasie-Wettbewerbe“ oder „Tägliche Fantasie-Wettbewerbe“ sind definiert als Online- oder Peer-to-Peer-Wettbewerbe, bei denen die reale Leistung von E-Sport-Teilnehmern die virtuelle Leistung und/oder die Punktzahl einer fiktiven, von den Spielteilnehmern zusammengestellten Teams bestimmt oder beeinflusst.

3.17 Interessenkonflikte.

E-Sport-Profis dürfen sich nicht an Situationen beteiligen, bei der ein Interessenkonflikt besteht. Ein Interessenkonflikt ist jede Situation, in der persönliche Interessen (a) E-Sport-Profis daran hindern könnten, eine Entscheidung zu treffen, die im besten Interesse ihres Teams liegt, oder (b) die Integrität des Sports beeinträchtigen oder gefährden könnten. Eine Person, die beispielsweise Eigner von Team A ist und dem Team B eine beträchtliche Geldsumme geliehen hat, würde bei einem Spiel zwischen Team A und Team B in einen Interessenkonflikt geraten. Ein E-Sport-Profi, der in einer persönlichen Beziehung steht, die ihm Zugang zu vertraulichen Informationen oder sonstige unfaire Vorteile für den E-Sport-Profi oder seinem Team verschaffen könnte, verstößt möglicherweise gegen diese Vorschriften. Die in diesem Abschnitt aufgeführten Beispiele für Interessenkonflikte dienen lediglich der Veranschaulichung und sind nicht abschließend.

3.18 Falsche Informationen, Fälschungen und Verfälschung.

E-Sport-Profis dürfen Riot oder einem unserer Turnierveranstalter oder anderen Vertretern keine falschen oder irreführenden Informationen bereitstellen. E-Sport-Profis dürfen keine Dokumente oder Formulare verwenden, von denen sie wissen (oder bei denen sie den begründeten Verdacht haben sollten), dass sie gefälscht oder verfälscht sind, oder die falsche oder irreführende

Informationen enthalten. Diese Regel gilt für Steuerformulare, Anmeldeformulare, Einverständniserklärungen der Eltern sowie alle anderen Formulare oder Dokumente (gedruckt oder digital). Arglistige Falschmeldungen über andere und das Ausgeben als eine andere Person oder Einrichtung sind Beispiele für Verhaltensweisen, die gemäß dieser Regel verboten sind.

3.19 Missbrauch der Position und Vergeltungsmaßnahmen.

E-Sport-Profis, die eine Autoritätsposition gegenüber anderen Personen innehaben (aufgrund ihrer Rolle als Eigner, Coach, Manager oder anderweitig), dürfen ihre Position nicht für persönliche Ziele oder privaten Gewinn missbrauchen. „Missbrauch der Position“ bedeutet, dass eine Person die mit der Position verbundene Macht und Autorität missbraucht, z. B. durch Einschüchterung, Drohungen, Erpressung, Zwang oder Vertrauensmissbrauch. Dies schließt Handlungen ein, von denen vernünftigerweise erwartet werden kann, dass sie die Position einer anderen Person in einem Job (z. B. die Startposition eines Spielers) gefährden, die Fähigkeit einer Person, den Job auszuführen, untergraben, die wirtschaftliche Existenz einer Person bedrohen oder den Ablauf eines Riot E-Sport-Wettbewerbs behindern oder negativ beeinflussen. Dies umfasst nicht die rechtmäßige Ausübung der Aufsichts- oder Befugnisse einer Person. Ein Verhalten, das die ordnungsgemäße Ausübung von Befugnissen im Zusammenhang mit der Bewertung der Leistung eines Spielers, der Beförderung und Degradierung von Spielern in der Startformation, angemessenen Disziplinarmaßnahmen und anderen Aufsichts-/Führungsaufgaben betrifft, stellt keinen Missbrauch der Position dar.

3.20 Vergeltungsmaßnahmen.

E-Sport-Profis dürfen keine Vergeltungsmaßnahmen gegen Personen ergreifen, die einen möglichen Verstoß gegen diesen Verhaltenskodex in gutem Glauben melden oder während einer Untersuchung wahrheitsgemäße Informationen angeben.

3.21 Vertrauliche Informationen.

E-Sport-Profis können Zugang zu Informationen haben, die für Riot Games oder eines seiner Partnerunternehmen vertraulich sind oder die wettbewerbsrelevant sind. Beispiele für solche vertraulichen Informationen sind (a) Teamaufstellungen, (b) Teamstrategien, (c) die Ergebnisse von aufgezeichneten Spielen, die zu einem späteren Zeitpunkt gesendet oder gestreamt werden, (d) Informationen, die bis zu einer „Enthüllung“ unter Verschluss gehalten werden, und (e) Informationen, zu denen E-Sport-Profis im Rahmen von Untersuchungen oder Disziplinarverfahren Zugang erhalten. E-Sport-Profis dürfen keine vertraulichen oder nicht-öffentlichen Informationen von Riot an andere weitergeben oder sie für andere Zwecke als die Teilnahme an Riot E-Sport-Wettbewerben verwenden. Ebenso dürfen E-Sport-Profis nicht um die Weitergabe vertraulicher oder nicht öffentlicher Informationen bitten oder sie erleichtern, ob zu ihrem eigenen Vorteil oder zum Vorteil anderer.

3.22 Unmoralische Handlungen.

E-Sport-Profis dürfen sich nicht an Handlungen beteiligen, die unmoralisch oder schändlich sind oder gegen die üblichen Standards eines angemessenen ethischen oder sportlichen Verhaltens verstoßen.

3.23 Rechtsverstöße.

E-Sport-Profis sind verpflichtet, während ihrer Teilnahme an Riot E-Sport-Wettbewerben jederzeit alle geltenden Gesetze einzuhalten. E-Sport-Profis dürfen sich nicht an illegalen Handlungen beteiligen (oder andere dazu ermutigen oder auffordern), die Riot Games und/oder einen Riot E-Sport-Wettbewerb in Verruf bringen, die Autorität, die Ehre und den Markenwert von Riot Games oder einem Riot E-Sport-Wettbewerb negativ beeinflussen oder dem Betrieb eines Riot E-Sport-Wettbewerbs Schaden zufügen könnten.

3.24 Verstöße gegen die Nutzungsbedingungen von Riot Games.

E-Sport-Profis müssen die Nutzungsbedingungen von Riot Games einhalten und können zusätzlich zu den in den Nutzungsbedingungen von Riot Games genannten Konsequenzen mit Sanktionen gemäß diesem Verhaltenskodex belegt werden. Insbesondere ist jede Form von Account-Boosting, -Sharing und -Ringing untersagt. „Ringing“ ist definiert als das Spielen unter dem Konto eines anderen Spielers oder die Aufforderung, Veranlassung, Ermutigung oder Anweisung an einen anderen Spieler, unter dem Konto eines anderen Spielers zu spielen. E-Sport-Profis dürfen sich nicht an Handlungen beteiligen, die den Matchmaking-Prozess des kompetitiven Matchmaking-Modus eines Spiels umgehen (oder zu umgehen versuchen), um das Matchmaking-Ranking/-Rating („MMR“) eines Spielkontos oder einer Riot-ID zu erhöhen oder zu verbessern. E-Sport-Profis dürfen beispielsweise einem anderen Spieler keinen Zugang zu ihrem Spielkonto oder ihrer Riot-ID gewähren, um das MMR ihres Kontos oder ihrer Riot-ID zu erhöhen. Ebenso dürfen E-Sport-Profis nicht auf das Konto oder die Riot-ID eines anderen Spielers zugreifen, um das MMR des Kontos oder der Riot-ID dieses Spielers zu erhöhen. E-Sport-Profis dürfen nicht anbieten, das MMR eines Spielerkontos oder einer Riot-ID zu erhöhen, oder einen anderen Spieler auffordern, sein MMR-Konto oder seine Riot-ID zu erhöhen. E-Sport-Profis dürfen in Verbindung mit dem MMR Ihres Kontos oder Ihrer Riot-ID oder dem MMR des Kontos oder der Riot-ID eines anderen Spielers nichts von Wert versprechen oder erhalten und dürfen sich nicht mit einem anderen Spieler zusammentun, um das MMR ihres Kontos oder ihrer Riot-ID oder des Kontos oder der Riot-ID des anderen Spielers zu erhöhen.

4. UNTERSUCHUNGEN VON REGELVERSTÖSSEN UND KONSEQUENZEN

4.1 Meldepflichten.

E-Sport-Profis sind verpflichtet, uns jeden Verstoß gegen diesen Verhaltenskodex zu melden, sobald sie davon Kenntnis erlangen. Wenn der Verstoß während eines Riot E-Sport-Wettbewerbs erfolgt, sollten E-Sport-Profis diesen Verstoß einem Turnierverantwortlichen (z. B. Schiedsrichter, Mitarbeiter des Wettkampfveranstalters oder anderen ernannten Personen) melden.

4.2 Mitwirkungspflicht.

E-Sport-Profis sind verpflichtet, mit Riot oder den von Riot benannten Vertretern bei allen internen oder externen Untersuchungen, die im Zusammenhang mit einem mutmaßlichen Verstoß gegen diesen Verhaltenskodex durchgeführt werden, zu kooperieren sowie alle Anweisungen, Weisungen, Entscheidungen oder Urteile zu befolgen, einschließlich aller

Disziplinarmaßnahmen. E-Sport-Profis sind verpflichtet, im Zusammenhang mit einer solchen Untersuchung die Wahrheit zu sagen und die Untersuchung nicht zu behindern, die Ermittler nicht irrezuführen und keine Beweise zurückzuhalten. Riot kann bei einer Untersuchung aufgrund der mangelnden Kooperation eines E-Sport-Profis einen negativen Rückschluss ziehen. E-Sport-Profis, die bei einer Untersuchung nicht kooperieren, angeforderte Dokumente oder andere Beweise, deren Existenz bekannt ist, nicht vorlegen oder Anweisungen, Weisungen, Entscheidungen oder Urteile, einschließlich Disziplinarmaßnahmen, nicht befolgen, können zusätzlich zu anderen Abhilfemaßnahmen mit Sanktionen aufgrund eines Verstoßes gegen diesen Abschnitt 4.2 belegt werden.

4.3 Zeitliche Beschränkungen.

(a) Wenn ein mutmaßlicher Verstoß gegen diesen Verhaltenskodex während eines Riot E-Sport-Wettbewerbs stattgefunden hat und Cheating, unzureichende Leistung oder andere Angelegenheiten betrifft, die sich ausschließlich auf ein bestimmtes Spiel oder eine bestimmte Partie in diesem Riot E-Sport-Wettbewerb beziehen, führen wir keine Untersuchung dieses Verstoßes durch, wenn zwischen dem Ende des letzten Spiels oder der letzten Partie in dem Riot E-Sport-Wettbewerb und dem Zeitpunkt der Entdeckung des Verstoßes durch uns mehr als zwei Jahre vergangen sind.

(b) Handelt es sich bei einem mutmaßlichen Verstoß gegen diesen Verhaltenskodex um Bestechung, Spielabsprachen, sexuelle Belästigung oder einen Verstoß gegen das Strafrecht, führen wir keine Untersuchung dieses Verstoßes durch, wenn zwischen dem Zeitpunkt des mutmaßlichen Verhaltens und dem Zeitpunkt der Entdeckung des Verstoßes durch uns mehr als sechs Jahre vergangen sind.

(c) Bei allen anderen mutmaßlichen Verstößen gegen diesen Verhaltenskodex führen wir keine Untersuchung des Verstoßes durch, wenn zwischen dem Zeitpunkt des mutmaßlichen Verhaltens und dem Zeitpunkt der Entdeckung des Verstoßes durch uns mehr als vier Jahre vergangen sind.

(d) Die in Abschnitt 4.3(a), (b) und (c) dargelegten Verjährungsfristen sind allgemeine Regeln, die Ausnahmen unterliegen, wenn wir feststellen, dass ein besonders schwerwiegendes Verhalten stattgefunden hat. Die Einleitung einer Untersuchung durch uns oder unseren Beauftragten hemmt die geltende Verjährungsfrist. Wenn sich der Verstoß im Laufe der Zeit wiederholt hat, läuft die Verjährungsfrist ab dem Tag, an dem das letzte Mal ein Verstoß begangen wurde.

4.4 Konsequenzen.

Verstöße gegen diesen Verhaltenskodex können durch die Anwendung einer oder mehrerer der folgenden Disziplinarmaßnahmen geahndet werden:

- Verwarnung (privat oder öffentlich);
- Geldstrafe;

- Aberkennung und Rückforderung von Preisen (einschließlich bereits vergebener Geldbeträge und Pokale);
- Beschränkungen oder Verbot des Betretens eines Veranstaltungsortes;
- Ausschluss von Spielen, Partien oder Turnieren (einschließlich der Disqualifikation von laufenden Wettbewerben und/oder des Ausschlusses von zukünftigen Wettbewerben);
- Wiederholung eines Spiels oder einer Partie;
- Aberkennung von Ligapunkten, Kreispunkten oder der Punkte oder Ranglisten in einem Wettbewerbsranking;
- Suspendierung, Disqualifikation oder Ausschluss von einem oder mehreren Riot E-Sport-Wettbewerben;
- Änderung des Veranstaltungsortes;
- Beschränkungen für die Akquise neuer Spieler durch ein Team;
- Veranstaltung, die ohne Fans oder Zuschauer stattfindet; und/oder
- Sperrung oder Kündigung des Riot-Spielkontos.

4.5 Abhilfemaßnahmen und gemeinnützige Dienste.

Eine Untersuchung kann zu einer Entscheidung führen, die die Anweisung enthält, bestimmte Abhilfemaßnahmen zu ergreifen oder bestimmte gemeinnützige Dienste zu erbringen. Wir können beispielsweise verlangen, dass E-Sport-Profis eine Schulung zu einem bestimmten Thema absolvieren, z.B. ein Sensibilitätstraining, ein Medientraining oder ein Training zur Bekämpfung von Belästigungen. Das Versäumnis, die in einer Entscheidung von Riot Games bestimmten Entscheidungen und/oder Abhilfemaßnahmen zu akzeptieren und umzusetzen, stellt einen Verstoß gegen diesen Verhaltenskodex dar.

4.6 Einstweilige Maßnahmen.

Wir können einstweilige Maßnahmen oder vorläufige Disziplinarmaßnahmen ergreifen, bis das Ergebnis einer Untersuchung vorliegt und eine endgültige Entscheidung in der Sache getroffen wird.

4.7 Erschwerende und mildernde Umstände.

Art und Umfang der Disziplinarmaßnahmen, die verhängt werden können, richten sich nach den besonderen Umständen des Einzelfalls, wobei die Schwere des Vergehens sowie erschwerende und mildernde Umstände zu berücksichtigen sind. Wiederholte oder mehrfach gleichzeitige Verstöße oder Zuwiderhandlungen können als erschwerende Umstände betrachtet werden und zu

einer Verschärfung der Sanktionen führen. Bei einem einzigen Verstoß können mehrere Disziplinarmaßnahmen in Kombination angewandt werden.

4.8 Vorsatz.

Verstöße gegen diesen Verhaltenskodex werden disziplinarisch geahndet, unabhängig davon, ob sie vorsätzlich oder im Rahmen eines Scherzes, eines Stunts oder einer Darstellung in den sozialen Medien begangen wurden oder nicht.

4.9 Versuch, Beihilfe, Absprache oder Anstiftung zu Verstößen und Umgehung von Sanktionen.

Der Versuch, sich an Verhaltensweisen zu beteiligen, die gegen diesen Verhaltenskodex verstoßen, wird mit Sanktionen geahndet. Die Befürwortung, Ermutigung, Absprache oder Unterstützung von Verhaltensweisen, die durch diesen Verhaltenskodex untersagt sind, stellt einen Verstoß gegen diesen Verhaltenskodex dar. Der Versuch, eine Sperrung, eine Disqualifikation oder ein Verbot durch die Nutzung eines anderen Spielkontos oder einer anderen Riot-ID zu umgehen, ist untersagt und stellt einen Verstoß gegen diesen Verhaltenskodex dar.

4.10 Teamsanktionen und die Rolle der Teamführung.

Wenn ein bestimmter Riot-Spieltitel von Teams gespielt wird, können dem Team aufgrund des Verhaltens seiner E-Sport-Profis disziplinarische Maßnahmen auferlegt werden. Für die Eigner, Coaches und Manager eines Teams kann ein höherer Verhaltensstandard gelten, da sie eine wichtige Vorbildfunktion haben und zur Schaffung und Aufrechterhaltung eines positiven E-Sport-Ökosystems beitragen.

4.11 Disziplinindex.

In einigen Rechtsordnungen kann ein Turnierveranstalter, Riot Games oder ein lokales Partnerunternehmen von Riot einen „Strafindex“ oder eine Tabelle bereitstellen, in der Verstöße und entsprechende Sanktionen aufgeführt sind. Wenn ein Index oder eine Tabelle dieser Art den E-Sport-Profis zur Verfügung gestellt wird, so dient dies lediglich zu Illustrationszwecken. Eine endgültige Entscheidung über eine Sanktion wird von uns nach einer Überprüfung des Sachverhalts getroffen, wobei erschwerende und mildernde Umstände berücksichtigt werden, die möglicherweise nicht im Index oder in der Tabelle enthalten sind.

4.12 Entscheidungen des Schiedsrichters.

Entscheidungen, die während eines Riot E-Sport-Wettbewerbs von einem Schiedsrichter oder Turnierleiter getroffen werden, sind endgültig und bindend. E-Sport-Profis sind verpflichtet, die Entscheidungen eines Schiedsrichters oder Turnierleiters, die während eines Riot E-Sport-Wettbewerbs getroffen werden, zu befolgen und umzusetzen.

4.13 Endgültige Entscheidungen.

Unsere Entscheidung über die angemessene Disziplinarmaßnahme (oder eine Kombination von Disziplinarmaßnahmen) ist endgültig und bindend. Bei unseren Entscheidungen können wir den

Zusammenhang, frühere Verstöße, die Schwere des Verstoßes, das Bestehen von erschwerenden oder mildernden Faktoren und das Ausmaß der Kooperation, die wir während der Untersuchung erhalten haben, berücksichtigen. Wir können ferner die Notwendigkeit in Betracht ziehen, ein Exempel zu statuieren, um von ähnlichem Fehlverhalten abzuschrecken und die aktuellen und zukünftigen Interessen des gesamten E-Sport-Ökosystems von Riot zu schützen. E-Sport-Profis verfügen möglicherweise nach lokalem Recht über zwingende Rechte oder Rechtsbehelfe. Dieser Verhaltenskodex schränkt diese Rechte oder Rechtsbehelfe in keiner Weise ein oder beeinträchtigt sie.

4.14 Öffentliche Entscheidungen.

Wir können nach eigenem Ermessen Entscheidungen veröffentlichen, die bestimmte Fakten, Details, Konsequenzen oder sonstige Informationen beinhalten, die im Zusammenhang mit einem Urteil oder einer anderen disziplinarischen Entscheidung von Riot bezüglich eines Verstoßes oder eines mutmaßlichen Verstoßes gegen diesen Verhaltenskodex oder eines Verhaltens der E-Sport-Profis stehen, das nach Ansicht von Riot in erheblichem Widerspruch zu den besten Interessen des E-Sport-Ökosystems von Riot steht.

5. SONSTIGE REGELN UND ÄNDERUNGEN AN DIESEM VERHALTENSKODEX

5.1 Nutzungsbedingungen.

Das Spielen sämtlicher Videospiele von Riot unterliegt den [Nutzungsbedingungen von Riot Games](#), die die E-Sport-Profis zuvor gelesen und akzeptiert haben. Bei diesem Verhaltenskodex handelt es sich um die „Benutzerregeln“, auf die in den Nutzungsbedingungen verwiesen wird. Sie gelten zusätzlich zu den Verpflichtungen in den Nutzungsbedingungen. Die Bestimmungen der Abschnitte 13 (Haftungsausschluss), 14, 15 (Geltendes Recht), 16 (Streitbeilegung) und 19 (Sonstiges) der Nutzungsbedingungen gelten für diesen Verhaltenskodex, als ob sie vollständig kopiert und in diesen Abschnitt 5.1 eingefügt worden wären. Im Falle eines Konflikts zwischen den Nutzungsbedingungen und diesem Verhaltenskodex gilt die Bestimmung, die das Riot E-Sport-Ökosystem am meisten schützt, und hat Vorrang.

5.2 Sonstige Verträge mit Riot; Sonstige Regeln.

E-Sport-Profis haben möglicherweise eine Turnierteilnahme oder eine andere schriftliche Vereinbarung mit Riot oder einem unserer Partnerunternehmen geschlossen. Dieser Verhaltenskodex ist Bestandteil der „Regeln“, auf die in diesen Vereinbarungen verwiesen wird. Im Falle eines Konflikts zwischen anderen Vereinbarungen mit uns oder unserem Partner und diesem Verhaltenskodex gilt die Bestimmung, die das Riot E-Sport-Ökosystem am meisten schützt, und hat Vorrang; vorausgesetzt, dass, wenn der Vertrag besondere Bestimmungen für einen Streitfall wegen eines Regelverstoßes enthält, diese besonderen Bestimmungen gelten und Vorrang haben, wenn und soweit ein Konflikt mit diesem Verhaltenskodex besteht. E-Sport-Profis müssen möglicherweise zusätzliche Bedingungen von einem Turnierveranstalter, von Riot oder von einer lokalen Riot-Niederlassung akzeptieren, um an einem Riot E-Sport-Wettbewerb teilnehmen zu können, einschließlich der Verpflichtung, zusätzliche Regeln

zu akzeptieren, wie etwa turnierspezifische oder spielspezifische Regeln. Bei diesen zusätzlichen Bedingungen und Regeln handelt es sich um „Benutzerregeln“, auf die in den Nutzungsbedingungen verwiesen wird. Sie gelten zusätzlich zu den Verpflichtungen in diesem Verhaltenskodex.

5.3 Änderungen.

Wir können von Zeit zu Zeit Änderungen an diesem Verhaltenskodex vornehmen. Wenn wir Änderungen vornehmen, werden wir eine neue Fassung dieses Verhaltenskodex online veröffentlichen oder den E-Sport-Profis per E-Mail oder über das Team übermitteln. Diese Änderungen treten dreißig Tage nach Veröffentlichung oder Mitteilung des geänderten Verhaltenskodex per E-Mail in Kraft. **E-SPORT-PROFIS, DIE DEN VORGESCHLAGENEN ÄNDERUNGEN NICHT ZUSTIMMEN, KÖNNEN VON DEN RIOT E-SPORT-WETTBEWERBEN ZURÜCKTRETEN, UND DIE VORGESCHLAGENEN ÄNDERUNGEN HABEN KEINE AUSWIRKUNGEN AUF E-SPORT-PROFIS, DIE ZURÜCKTRETEN.** Die weitere Teilnahme an Riot E-Sport-Wettbewerben nach Inkrafttreten von Änderungen an diesem Verhaltenskodex gilt als Zustimmung zu den Änderungen.

5.4 Englische Sprache.

Dieser Verhaltenskodex wurde in englischer Sprache verfasst. Jedwede Übersetzung in eine andere Sprache stellt keine offizielle Fassung dar. Im Falle eines Konflikts bezüglich der Auslegung zwischen der englischen Fassung und einer Übersetzung dieses Verhaltenskodex ist die englische Fassung maßgebend, sofern das geltende Recht nichts anderes vorsieht.

5.5 Allgemeine Bestimmungen.

Wird eine Bestimmung dieses Verhaltenskodex in irgendeiner Hinsicht für zu weit gefasst erklärt, um eine Durchsetzung in vollem Umfang zu ermöglichen, so wird diese Bestimmung im größtmöglichen gesetzlich zulässigen Umfang durchgesetzt, und die Bestimmung gilt als entsprechend geändert.

Letzte Änderung: 27. November 2023