

# Regelwerk

Spiel: Rocket League (RL)  
Plattform: PC / Konsole (Crossplay)  
Version: 1.0.0  
Datum: 10.04.2021

## 1. Präambel

### 1.1 Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt für Rocket League Cups von Aesir eSports, die über ebattle organisiert werden, unabhängig von der Plattform. Mit der Teilnahme an den RL Cups akzeptiert jedes Teammitglied dieses Regelwerk. Jeder Spieler ist eigenständig dafür verantwortlich, sich über die aktuelle Version des Regelwerkes zu informieren.

### 1.2 Änderung des Regelwerks

Aesir behält sich das Recht vor, nicht in diesem Regelwerk festgehaltenes, jedoch unsportliches oder unfaires Verhalten oder Vorgehen, als solches zu bestrafen. Sollte während der Season eine Änderung des Regelwerks notwendig sein, so darf diese Änderung vorgenommen werden und wird an alle Teams kommuniziert.

### 1.3 Disclaimer

Sollte ein Absatz oder eine Regel in diesem Regelwerk sich als ungültig, unrechtmäßig oder undurchsetzbar herausstellen oder gegen geltendes Recht verstoßen, so behält der Rest des Regelwerkes seine Gültigkeit. Als geltendes Recht wird das deutsche Recht angesehen. Ebenso liegt die Entscheidung über jede nicht in diesem Regelwerk festgehaltene Situation im Ermessen und in der Entscheidungsgewalt der Turnierleitung und der Admins.

### 1.4 Vertraulichkeit

Sämtliche Inhalte von Protesten, Supportanfragen und Korrespondenz mit den Admins oder der Ligaleitung sind vertraulich zu behandeln und dürfen weder in Bild, Text oder in sinngemäßer Wiedergabe veröffentlicht werden. Eine Veröffentlichung bedarf das Einverständnis der Ligaleitung.

### 1.5 Datenschutz

Jeder Teilnehmer ist damit einverstanden, dass Spieler- sowie Teamnamen und Teamlogos auf den hauseigenen Social-Media-Kanälen und anderen Community- oder Turnier-Webseiten veröffentlicht werden. Mit der Teilnahme an den Turnieren erklären sich alle Teilnehmer einverstanden, dass ihre Steam ID / Epic Games Name o.ä. sichtbar für Dritte ist. Die erhobenen Daten werden ausschließlich zum Zwecke der Turnier-Durchführung erfasst und verwendet.

### 1.6 Rechtsweg

Der Rechtsweg für die Teilnahme oder zum Beeinflussen der Ergebnisse ist ausgeschlossen.

## 2. Allgemeine Regeln

### 2.1. Zusätzliche Vereinbarung

Es sind keine Vereinbarungen der Teams untereinander gestattet, welche die Geltung des Regelwerkes beschneiden oder dieses gänzlich ungültig machen. Zusätzliche Vereinbarungen müssen von der Turnierleitung oder dem Adminteam genehmigt werden.

### 2.2. Teilnehmer

Als Teilnehmer geltend und damit spielberechtigt sind Spieler, welche in dem teilnehmenden Team und auf der ebattle-Webseite registriert und angemeldet sind. Jeder Spieler muss vor dem Start des Cups die korrekten Angaben zu Namen und Profillinks in die dafür vorgesehene Felder eingetragen haben.

### 2.3. Spieler Bans

Sollte ein Spieler bei einem anderen Liga- oder Cupveranstalter gesperrt oder gebannt sein, so hat dies keine Auswirkung auf ebattle. Lediglich Spieler mit einem RL Ban sind ebenfalls für diesen CUP gesperrt.

### 2.4. Spieltermine

Die Spieltermine der Webseite sind einzuhalten. Jedes Team hat selbst die Pflicht, sich über die gegebenen Spieltermine zu informieren und an diesen anwesend zu sein. Ein Spiel wird nicht aufgrund eines fehlenden Teams wiederholt. Dies gilt dann als Def-Lose.

### 2.5. Casten/Streamen

#### 2.5.1. Streamen

Wird aus der Spieler-Perspektive gestreamt, so muss ein Delay von mindestens 90 Sekunden eingestellt werden. Ebenfalls muss im Streamtitel „Aesir Spring Cup - Rocket League | by Aesir eSports & ebattle“ erwähnt werden. Der weitere Inhalt des Streamtitels darf weder anstößig, rassistisch oder generell rufschädigend sein. Bei Missachtung kann das gesamte Team disqualifiziert werden.

#### 2.5.2. Casting

Der Cup wird von ebattle selbst oder dem Veranstalter des Cups gecastet. Hier wird kein Delay eingerichtet.

### 2.6. Protestanfragen

Proteste sind direkt matchbezogene, den Verlauf oder Ausgang eines Matches entscheidende Fragen oder Anschuldigungen. Ein Protest darf zu jeder Zeit von jedem Team in Anspruch genommen werden. Ein Protest muss unverzüglich nach dem Auftreten des Vergehens im entsprechenden Runden-Channel gemeldet werden. Dieser muss mit dem Vermerk „Protest“ und dem Tag @ebattleADMIN gekennzeichnet werden. Nach dem Ende der Runde können lediglich Vergehen der letzten gespielten Runde protestet werden. Dies kann bis zur Bestätigung des Ergebnisses erfolgen. Proteste, die nicht im Runden-Channel gestellt werden, sind ungültig und können nicht als Referenz herangezogen werden. Diese Regel schließt auch persönliche Nachrichten an Admins oder die Turnierleitung ein. Ein Protest ist nur dann gültig, solange das Ergebnis noch nicht in die Punktetabelle übertragen wurde. Sollte die Runde bereits beendet und das Ergebnis bestätigt worden sein, so wird ein Protest nicht mehr entgegengenommen und bearbeitet werden. Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, diese Regel bei bewiesenem Cheating außer Kraft zu setzen. Die Turnierleitung und die Admins entscheiden immer auf Grundlage der Unschuldsvermutung. Das bedeutet, dass der Proteststeller stichhaltige Beweise oder Argumente vorzulegen hat, andernfalls wird der Protest aufgrund unzureichender Beweislast nicht weiterbearbeitet.

## 2.7. Supportanfragen

Supportanfragen sind indirekt oder nicht matchbezogene Anfragen, welche rein informative, administrative oder organisatorische Anliegen der Teams gegenüber der Turnierleitung betreffen. Eine Supportanfrage muss über das auf Discord integrierte Supportticketsystem eingereicht werden. Supportanfragen, die nicht über das Ticketsystem gestellt werden, sind ungültig und können nicht als Referenz herangezogen werden. Diese Regel schließt auch persönliche Nachrichten an Admins oder die Turnierleitung ein.

## 3. Teams und Spieler

### 3.1. Teilnahmebedingungen

Zu RL Turnieren zugelassene Spieler müssen folgende Kriterien erfüllen:

- Der Spieler muss eine natürliche Person sein.
- Der Spieler muss das 16. Lebensjahr vollendet haben.
- Spieler im Alter von 14-15 Jahren benötigen eine schriftliche Erlaubnis der Eltern.
- Jede Person darf nur einen Account innerhalb von ebattle besitzen.
- Die Kommunikation in deutscher oder englischer Schrift und Sprache ist zu gewährleisten.
- Der Spieler muss seinen Ingame-Namen und/oder Profillink eingetragen haben.
- Der Spieler darf keine vom Entwickler oder Publisher verhängte Strafe verzeichnen.
- Ein Team ist dann spielberechtigt, wenn mindestens zwei von drei Spielern, die in einem Spiel eingesetzt werden, ihren Wohnsitz in Deutschland, Österreich oder der Schweiz haben.

### 3.2. Altersbeschränkungen

Wenn du unter 16 Jahren (für Nutzer aus Österreich: unter 13 Jahren) bist, müssen deine Erziehungsberechtigten (z.B. Eltern) ihre Einwilligung oder Zustimmung **schriftlich** erteilen. Bitte kontaktiere uns hierzu unter dieser Email: [info@ebattle.gg](mailto:info@ebattle.gg)

### 3.3. Spielerwechsel

Neue Spieler können zwischen den Cups ohne Strafe in Teams aufgenommen werden. Während einem laufenden Cup dürfen lediglich spielberechtigte Spieler eingesetzt werden. Diese dürfen zwischen zwei Spielen einer Series gewechselt werden. Hierfür muss der Turnierleitung jedoch eine Begründung vorgelegt werden.

## 4. Anforderungen und Bedingungen

### 4.1. Illegale Programme und Modifikationen

Jegliche Hard- und Software, die einem Spieler einen Vorteil gegenüber seinem Gegenspieler verschafft, ist strengstens untersagt. Bei Verstoß kann das gesamte Team disqualifiziert werden.

### 4.2. Zusatz-Hardware und -Software (Allgemein)

Jegliche Hard- und Software, die einem Spieler einen Vorteil gegenüber seinem Gegenspieler verschafft, ist strengstens untersagt. Selbiges gilt für Aktionen, die einem Spieler oder Team in jeglicher Hinsicht einen Vorteil verschaffen.

### 4.3. Bugs und Glitches

Das Ausnutzen von Glitches und Spielfehlern führt zum Ausschluss aus der aktuellen Runde. Im Zweifelsfall ist die Turnierleitung zu informieren.

#### 4.4. RemoteControlSysteme (RCS) & VPN

RCS und VPNs oder eines Remote Control Systems (bspw. TeamViewer) sind in der Benutzung bei ebattle strengstens untersagt und führen zur Disqualifikation des Teams. Gleiche Regel gilt für Programme wie Skype, Zoom oder Microsoft Teams (die genannten Programme bilden nur eine Auswahl).

### 5. Match-Ablauf und -Einstellungen

#### 5.1. Spielhost

Die gecasteten Spiele werden vom Moderator eröffnet. Die Zugangsdaten erhält die Spieler im entsprechenden Match-Channel per Discord. Nicht gecastete Spiele werden von dem jeweiligen Team eröffnet, welches im Turnierbaum oben steht.

#### 5.2. Match-Einstellungen

- Server: Europa (Online)
- Teamgröße: 3v3
- Spielmodus: Soccer (Blechfußball)
- Standard Arena: DFH Stadium
- Format: Best of 5 bzw. Grand Final Best of 7
- Spiellänge: 5 Minuten

#### 5.3. Zeitvorgaben

Jedes Team hat sich rechtzeitig vor dem angesetzten Matchtermin bereit in der Spielelobby einzufinden, um Verzögerungen zu vermeiden. Jedes Team ist dabei ebenfalls für die einzelnen Teammitglieder und deren Pünktlichkeit verantwortlich. Sollte ein Spieler oder Team nach einer Frist von 15 Minuten nach offiziellem Matchstart nicht in der Spiele-Lobby sein, so startet die Runde ohne den fehlenden Spieler oder gilt als Def-Win für das anwesende Team.

### 6. Siegerermittlung und Gewinnausschüttung

Die Matches werden in einem System von Best of 3/5/7 Spielen stattfinden. Entsprechende Angaben sind immer dem Turnierbaum zu entnehmen.

#### 6.1. Double-Elimination

Wer im Upper-Bracket verliert, erhält eine zweite Chance im Lower-Bracket.

Der Gewinner des Upper-Brackets geht mit 1 Punkt Vorsprung in das Bo7 gegen den Gewinner aus dem Lower-Bracket in das Grand Final.

#### 6.2. Siegerermittlung

Der Gewinner des Grand Finals ist der Sieger des RL Cups. Die Platzierungen und ggf. vorhandenen Preisgelder für die Plätze sind der Mitteilungen auf der Turnierseite zu entnehmen.

#### 6.3. Gewinnausschüttung

Der Gewinn wird nur an den **Teambesitzer** ausgeschüttet (mind. 18 Jahre alt). Dieser ist daraufhin für die eventuelle Weiterverteilung verantwortlich. Die Gewinnausschüttung erfolgt per PayPal-Auszahlung über Aesir eSports. Dazu müssen die Teambesitzer bis spätestens 72 Std. nach Turnier-Ende Kontakt zur Leitung von Aesir aufnehmen (über Discord).

## 7. Spielerpflichten und -rechte

### 7.1. Discord

Vor Beginn des Turniers muss mindestens der Team Captain jedes Teams seinen ebattle Account über „Mein Profil“ → „Profil verbinden“ mit Discord verknüpfen und sich während des gesamten Matchverlaufs und der dafür angesetzten Vorlaufzeit aktiv auf Discord befinden. Auf Discord wird zu jeder Runde ein Kanal erstellt, in welchem Support und Fragen bearbeitet werden. Vor Matchbeginn hat jedes Team seine Anwesenheit zu bekunden. Jeder Spieler vertritt im Discord sein Team. Das bedeutet, dass jeder Spieler im Discord eine gleichberechtigte Funktion vertritt und weisungsberechtigt ist.

### 7.2. Verbindung

#### 7.2.1. Ping

Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, die für ihn bestmögliche Verbindung unter Berücksichtigung der Region und der technischen Gegebenheiten zu gewährleisten (Ping).

#### 7.2.2. Rehost/Pausen

Rehosts werden bei auftretenden Problemen von der Turnierleitung angeordnet. Pausen zwischen den Runden werden im Stream angekündigt.

#### 7.2.3. Disconnect

Sollte ein Spieler einen Disconnect haben, so muss dieses Spiel mit den verbleibenden Spielern zu Ende gespielt werden. Jeder Spieler ist für seine Soft- und Hardware selbst verantwortlich.

#### 7.2.4. Server-Probleme

Sollte der ganze Server Probleme bereiten, erfolgt ein Rehost.

### 7.3. Technische Fehler

Jeder Spieler ist für seine Hardware und seine Internetverbindung selbst verantwortlich. Ein Spiel wird nicht aufgrund technischer Probleme oder fehlender Spieler neu angesetzt.

### 7.4. Fairplay & persönliches Auftreten

Dies sollte sich von selbst verstehen ;)

Ingame: Kein Spammen von Schnellchatkommentaren, kein Beleidigen oder Provozieren, kein Flamen der Mitspieler oder Gegner etc.

Außerdem wird bei den Interviews und besonders bei dem Live-Event sehr großen Wert auf eine angemessene Ausdrucksweise gelegt. Das heißt keine Fäkalwörter oder Ausdrücke wie „Bruda, Alta, muss los“ etc.

Des Weiteren ist vorzeitiges Quitten aus dem Game oder einfach AFK stehen kein faires Gameplay und zeigt eher Respektlosigkeit. Solch ein Verhalten wird mit einem Ausschluss vom Turnier für das Team bestraft.