

CoD HC Turnierregelwerk  
Spiel: CoD Vanguard  
Plattform: PlayStation & Xbox  
Version: 1.0.0  
Datum: 08.11.2021

Änderungen zum letzten Dokument sind rot markiert

## 1. Präambel

### 1.1. Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt für die CoD HC Turniere, unabhängig der Plattform. Mit der Teilnahme an der CoD HC Turnieren 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

ebattle behält sich das Recht vor, nicht in diesem Regelwerk festgehaltenes, jedoch unsportliches oder unfaires Verhalten oder Vorgehen, als solches zu bestrafen. Sollte während einer Turnierreihe 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 Turnierleitung sind vertraulich zu behandeln und dürfen weder in Bild, Text oder in sinngemäßer Wiedergabe veröffentlicht werden. Eine Veröffentlichung bedarf das Einverständnis der Turnierleitung. Bei Zuwiderhandlung behält sich die Turnierleitung vor, eine entsprechende Strafe zu verhängen.

## 2. Allgemeine Regeln

### 2.1. Zusätzliche Vereinbarung

Die CoD HC Turniere gestatten keine Vereinbarungen der Teams untereinander, welche die Geltung des Regelwerkes beschneiden oder

dieses gänzlich ungültig machen. Zusätzliche Vereinbarungen müssen von der Turnierleitung oder dem Admin-Team 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. Ein teilnahmeberechtigtes Team muss aus einer DACH zugehörigen Organisation stammen und mindestens einen Spieler aus dieser Region im aktuellen Lineup haben. Sollte ein Team keine Organisation haben, so entfällt der Punkt mit der Orgazugehörigkeit. Jeder Spieler muss vor Turnierstart die korrekte Spieler ID (PSN-ID & Activision- ID inkl. Zahlen & Xbox ID) in das dafür vorgesehene Feld eingetragen haben. Der Wechsel eines Spielers ist nur unter Berücksichtigung der Regel 2.7 möglich. Ein Team darf aus beliebig vielen Spielern bestehen. Für diese Spieler gelten dieselben oben genannten Regeln. Jeder Spieler darf nur in genau einem Match-Lineup des Turniers spielen.

## 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 entwickler- oder publisherbasierten Ban sind ebenfalls bei ebattle 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.

## 2.5. Teilnahmebedingungen und IDENT-Verfahren

Zu Turnieren zugelassene Spieler müssen folgende Kriterien erfüllen:

- Der Spieler muss eine natürliche Person sein
- Spieler müssen das 18. Lebensjahr vollendet haben.
- 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 seine PSN-ID / Activision ID inkl. Zahlen oder Xbox-ID eingetragen haben.
- Der Spieler darf keine vom Entwickler oder Publisher verhängte Strafe verzeichnen

## 2.6. Spielerwechsel

Als spielberechtigt gelten Spieler, welche vor Turnierstart dem Team beigetreten sind.

Nach einer vollständigen Turnierrunde (Bo1, Bo3 oder Bo5), dürfen max. 2 Spieler des Lineups gewechselt werden.

Bo3:

Bei einem Bo3 kann nach einer vollständig gespielten Map 1 Spieler gewechselt werden.

Bo5:

Bei einem Bo5 kann nach zwei vollständig gespielten Maps 1 Spieler gewechselt werden.

## 2.7. Gewinnausschüttung

Die Gewinnausschüttung erfolgt nur an Personen, welche ihren Wohnsitz in Deutschland, Österreich oder der Schweiz haben. Der Gewinn wird nur an den Turnierteambesitzer ausgeschüttet. Dieser ist daraufhin für die eventuelle Weiterverteilung verantwortlich. Die Gewinnausschüttung erfolgt per Banküberweisung. Dazu müssen in der Teamansicht die für eine Überweisung nötigen Informationen angegeben werden.

## 2.8. Casten/Streamen

Das Casten oder Streamen eines Matches ist ausschließlich ebattle erlaubt und darf von niemandem sonst durchgeführt werden.

Sollte es keinen offiziellen ebattle Cast geben, kann ein eigener Stream aus der Ego-Perspektive mit min. 1:30min gestreamt werden. Hierbei muss ebattle als Turnier-Veranstalter im Titel genannt werden.

## 2.9. Protestanfragen

Proteste sind direkt matchbezogene, den Verlauf oder Ausgang eines Matches entscheidende Fragen oder Anschuldigungen.

Ein Protest darf zu jeder Zeit während des Matches von jedem Team in Anspruch genommen werden. Ein Protest muss unverzüglich nach dem Auftreten des Vergehens im Matchchannel gemeldet werden. Dieser muss mit dem Vermerk „**Protest**“ und mit dem Tag @ebattleADMIN gekennzeichnet werden. Bei Verstößen während eines laufenden Matches muss das Match unterbrochen werden und der Protest spätestens nach Ablauf des 5-Sekunden-Timers der darauffolgenden Runde, im Matchchannel gemeldet werden. Nach Ablauf des 5-Sekunden-Timers muss durch Teamkills oder Verlassen des Matches umgehend das Match unterbrochen werden. Nach Ende des Matches können lediglich Vergehen der letzten gespielten Runde protestet werden. Dies kann bis zur Bestätigung des Ergebnisses erfolgen. Proteste, die nicht im Matchchannel 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 bestätigt wurde. Sollte das Match 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.

#### 2.10. Ergebnisspoiler

Sollte ein Team, sei es auf Social Media oder im Twitch Chat, ein Matchergebnis bekannt geben, welches im zugehörigen Stream noch nicht veröffentlicht wurde, so wird dieses Team mit entsprechender Härte bestraft.

#### 2.11. 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 dem 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.

#### 2.12. Sportlichkeit

Jegliche Unsportlichkeit (wie z.B. Body-Shooten, etc.) ist zu unterlassen und kann in diesem Turnier ausschließlich durch Admins und die Turnierleitung bestraft werden.

### 3. Spielanforderungen

#### 3.1. 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.

#### 3.2. Zusatzhardware (Konsole)

Jegliche Adapter, um eine Maus oder Tastatur an die Konsole anzuschließen, sind verboten und führen zum Verlust des Matches und gegebenenfalls zu einer Disqualifikation des Spielers.

#### 3.3. Zusatz Hardware und Zusatz 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. Dazu gilt insbesondere das Ausnutzen von Bugs und Glitches.

### 3.4. Bugs und Glitches

Die absichtliche Verwendung von Bugs, Glitches oder Fehlern im Spiel ist verboten. Es liegt im Ermessen des Admins, ob die Verwendung der genannten Bugs einen Einfluss auf das Spiel hatten oder nicht. Das Ausnutzen von Glitches und Spielfehlern kann zum Verlust der Runde führen.

Hierbei gilt es, Glitches und Spielfehler von Mechaniken und normal zu erreichenden Spots auf der Map zu unterscheiden. Im Zweifelsfall ist die Turnierleitung zu informieren. Das Nutzen von Wegen außerhalb der Map (out of Map) ist kein Regelverstoß.

### 3.5. Konsolenschutz

Konsolenschutz wird bei dem Cup nicht angeboten.

## 4. Spieleigenschaften

### 4.1. Spielhost

#### 4.1.1. Observer & Caster

Im Normalfall wird eine eigene Lobby eröffnet (siehe 4.6.), außer es wird ein Observer oder Caster zur Verfügung gestellt.

Der Observer wird die Spieler in die Spielelobby einladen und für die richtigen Einstellungen sorgen. Es ist nicht gestattet, eine eigene Lobby zu eröffnen oder das Spiel eigenständig zu starten, sollte ein Observer als Spielhost festgelegt sein.

Sollte ein Caster als Matchhost festgelegt sein, so werden die Spieler in die Spielelobby eingeladen und der Caster wird für die richtigen Einstellungen sorgen. Es ist nicht gestattet, eine eigene Lobby zu eröffnen oder das Spiel eigenständig zu starten, sollte ein Caster als Spielhost festgelegt sein.

#### 4.1.2. Teamhost

Das Team, welches zuerst die Map gewählt hat, hostet das Match und hat für die richtigen Einstellungen zu sorgen, falls das Match nicht von einem Observer oder Caster gehostet wird.

Entscheidungsmap (bei Bo3 & Bo5):

Das Team, mit den meisten gewonnen Runden hostet die Entscheidungsmap.

Beispiel:

- Team A gewinnt Map 1 mit 6:1

- Team B gewinnt Map 2 mit 4:6

= Insgesamt steht es 1:1 in Maps

= Runden: Team A 10:7 Team B

→ somit hostet Team A die Entscheidungsmap.

*Bei Punktegleichstand hostet wieder das Team, das zuerst die Map 1 wählen durfte.*

#### 4.1.3. Zeitvorgaben

Jedes Team hat sich bestenfalls 15 Minuten 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. Hierbei ist Punkt 5.5 als Deadline zu beachten.

#### 4.2. Lineup

Es können 6 Spieler für das Lineup gewählt werden. Es darf ausschließlich nur mit diesen Spielern das Match gespielt werden (unter Berücksichtigung von Punkt 2.6.). Ein Match kann in Unterzahl gestartet werden, jedoch ist ein Matchantritt mit weniger als 4 Spielern nicht erlaubt. Ein Austausch oder das Hinzufügen von Spielern während einer Map ist untersagt.

#### 4.3. Mapvoting

Der Mapban findet auf der Webseite im jeweiligen Match statt. 25 Minuten vor Matchbeginn wird der Mapvote freigeschaltet. Dort werden die nicht zu spielenden Maps gebannt und die zu spielenden Maps gepickt.

Mapvote Bo1:  
Ban bis Decider

Mapvote Bo3:  
Ban-Ban-Pick-Pick- Ban bis Decider

Mapvote Bo5:  
Ban-Ban-Pick-Pick-Pick-Pick- Ban bis Decider

Die Teams dürfen auf der jeweilig selbst gepickten Map die Seite wählen, auf der sie starten wollen (Angreifer oder Verteidiger). Jedes Team hat 2 Minuten Zeit eine Map zu bannen. Sollte in diesem Zeitraum nicht gebannt werden, bannt das System automatisch eine Map und der Mapvote wird fortgesetzt.

#### 4.4. Mappool

Folgende Maps befinden sich im Mappool:  
Berlin, Bocage, Demyansk, Desert Siege, Eagle´s Nest, Gavutu, Hotel Royal, Numa Numa, Oasis, Red Star, Tuscan

#### 4.5. Spielsystem

Matches der CoD HC Turniere werden im 6 vs. 6 Modus in Call of Duty – Vanguard ausgetragen.  
Über die Webseite können im jeweiligen Match im Mapvote drei Maps gewählt werden.  
Pro Karte ist solange zu spielen bis insgesamt 6 Punkte erreicht werden. Wenn die 6 Punkte erreicht wurden, beendet der Host das Match und die Karte ist somit zu Ende gespielt.

Es ist ausschließlich bei einem Bo5 zwischen Map 2 und 3 gestattet eine Pause von max. 5min zu nehmen.

#### 4.6. Spieleinstellungen

Spiel:	
Runden-Zeitlimit:	1,5 Minuten
Rundenspiel Limit:	6 Runden
Zwei-Vorsprung-Regel:	Deaktiviert
Zwei-Vorsprung-Max. Runden:	10 Runden
Rundenwechsel:	Jede Runde
Spiel-Countdown:	15 Sekunden
Runden-Countdown:	10 Sekunden
Infiltration überspringen:	Aktiviert
Aktiviert Übungsrunde:	Deaktiviert
Eingabewechsel erlauben:	Deaktiviert
CDL-Tuning:	Aktiviert
COD Caster:	Aktiviert

Erweitert:	
Bomben Timer:	45 Sekunden
Platzierungszeit:	5 Sekunden
Entschärfungszeit:	7,5 Sekunden
Multibombe:	Deaktiviert
Lautloses Platzieren:	Aktiviert
Platzieren/Entschärfen zurücksetzen:	Aktiviert

Spieler:	
Anzahl der Leben pro Spieler:	1 Leben
Leben maximale Gesundheit:	30 Leben
Regeneration:	Ohne
Taktiksprint:	Aktiviert
Waffe aufstützen:	Deaktiviert
Wiederbeleben zulassen:	Deaktiviert
Abschussorte von Feinden zeigen:	Deaktiviert
Gesundheit wenn niedergestreckt:	30 Leben
Gesundheit nach Wiederbelebung:	30 Leben
Verblutungszeit:	Unbegrenzt
Wiederbelebungszeit:	2 Sekunden
Aufgabeverzögerung:	2 Sekunden

Team:	
Zuschauen:	Nur Teams
Externe Zuschauer-Ansicht:	Deaktiviert
Abschusskamera:	Aktiviert
Letzte Abschusskamera:	Bester Spielzug
Minikarte aktivieren:	Nein
Radar immer an:	Deaktiviert

Waffenpings auf der Minikarte:	Deaktiviert
Waffenpings auf dem Kompass:	Deaktiviert
Feind auf dem Kompass:	Deaktiviert
Einstiegsverzögerung:	Ohne
Welleneinstiegsverzögerung:	Ohne
Einstiegsverzögerung nach Suizid:	Ohne
Einstieg erzwingen:	Aktiviert
Teambeschuss:	Aktiviert
Teambeschuss-Strafgrenze:	Deaktiviert

Gameplay:	
Einstiegskamera:	Deaktiviert
Hardcore Modus:	Aktiviert
Magazine beim Einstieg:	Normal
Nur Kopfschüsse:	Deaktiviert
Gesundheit stehlen:	Deaktiviert
Aufgeputscht-Timer:	Deaktiviert
Feldausrüstung erlauben:	Aktiviert
Rüstung-Ladegeschwindigkeit:	Normal
Feldausrüstung-Modifikation:	Normal
Extras:	Aktiviert
Ausrüstungsverzögerung:	7 Sekunden
Schutz vor Ausrüstung:	Deaktiviert
Kampfrufe:	Deaktiviert
Ansagerdialoge:	Deaktiviert
Dynamische Kartenelemente:	Aktiviert
Sperrfeuer:	Deaktiviert
Kampfnebel:	Deaktiviert

Abschussserien:	
Abschussserien:	Deaktiviert
Nach Rundenende behalten:	Deaktiviert
Serien nach Tod behalten:	Deaktiviert

#### 4.7. Klasseneditor

4.7.1. Waffen	
DLC Waffen sind grundsätzlich nicht erlaubt	
Sturmgewehre:	Alle erlaubt
MPS:	Alle erlaubt
Schrotflinten:	Alle verboten
LMGS:	Alle verboten
DMRS:	Alle erlaubt
Scharfschützengewehre:	Alle erlaubt (nur mit Standardvisieren)
Nahkampf (primär):	Alles verboten
Handfeuerwaffen:	Alles erlaubt, außer Klauser & Maschinenpistole (alle Aufsätze verboten)
Werfer:	Alles verboten
Nahkampf (sekundär):	Alle erlaubt

4.7.2. Verbotene Aufsätze	
Mündung:	Alle erlaubt
Lauf:	- Jeder Lauf, der Schaden erhöht - Itra Burst: Perfetto 140mm Rapida
Visier:	Ab einer Vergrößerung von 1,5x
Schaft:	Alle erlaubt
Fertigkeit:	Vital, Kundschafter, Wahn, Überwachen, Bohrer, Festgenagelt, Abriss, Verhüllt, Wachsamkeit, Lautlose Konzentration, Vital Focus, Akimbo
Kit:	Voll geladen
Griff:	Alles erlaubt
Magazin:	Alle verboten
Munitionstyp:	Alle verboten
Unterlauf:	GF-59 Taschenlampe, Bajonett

4.7.3. Erlaubte Ausrüstung	
Primär:	MK2- Splittergranate
Taktik:	- Betäubungsgranate Nr.69 (max. 2 pro Team) - Rauchgranate (max. 2 pro Team)

4.7.4. Erlaubte Extras	
Extra 1:	Verstärkt, Überlebenswille, Ninja, Unerschrocken
Extra 2:	Techniker
Extra 3:	Eiltempo, Leichtgewicht

4.7.5. Erlaubte Feldausrüstung	
	Totenstille

4.8. Skins (Charakter und Waffen)

Jegliche optische Veränderungen an Charakter und Waffen sind mit Ausnahme von DLC Waffen erlaubt.

4.9. Fehlerhafte Spieleinstellungen

Sollte ein Spiel mit fehlerhaften Spieleinstellungen gestartet worden sein, so ist der Gegner unmittelbar darauf hinzuweisen. Sollten eine volle Runde vergangen sein und die falschen Einstellungen nicht zur Sprache gebracht worden sein, so gelten die Einstellungen als akzeptiert und werden nicht mehr verändert.

5. Spielerpflichten und -rechte

5.1. Discord

Von Beginn des Turniers muss mindestens ein Spieler jedes Teams seinen ebattle Account über „Mein Profil“ → „Discord verbinden“ mit

Discord verknüpfen und sich während des gesamten Matchverlaufs und der dafür angesetzten Vorlaufzeit aktiv auf Discord befinden. Auf Discord wird zu jedem Match ein Kanal erstellt, in welchem Support und Fragen bearbeitet werden. Ebenso findet hier die Kommunikation zwischen den Spielern statt. 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.

## 5.2. Interviews

Nach Matchende hat der dafür vorgesehene Spieler des Gewinnerteams die Pflicht, sich in den Discordchannel „**Interview Wartehalle**“ zu begeben. Dieser Spieler wird daraufhin zu den Castern bewegt und führt dort mit den Castern ein Interview.

## 5.3. Verbindung

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

### 5.3.1. Ping

Die maximale Latenz in der CoD HC Turniere beträgt 120ms. Sollte ein Spieler diese Grenze wiederholt übersteigen, so hat zuerst ein Rehost stattzufinden, bevor ein Matchprotest eröffnet werden darf. Sollte ein Protest eröffnet werden, so wird das Match unterbrochen und muss, falls das Problem nicht behoben wird, mit den verbleibenden Spielern zu Ende gespielt werden. Für die Gültigkeit eines Protests müssen mindestens 3 Screenshots über den Zeitraum von 2 Runden von mindestens 2 Spielern vorgelegt werden, welche die Latenzüberschreitung zeigen.

### 5.3.2. Rehost

Jedem Team steht pro Map ein Rehost zu.

Ein Rehost wird wie folgt vorgenommen:

Das Team, welches einen Rehost nutzen möchte, muss während der ersten 30 Sekunden die Lobby vollständig verlassen haben und es darf noch kein Kill gefallen sein. Sollte ein Team aufgrund eines Protests das Match verlassen, wird damit ihr Rehost nicht eingelöst. Sollte sich ein Team, 10 Minuten nach dem Rehost, nicht vollständig in der Spiellobby befinden, so muss das Spiel mit den anwesenden Spielern fortgeführt werden.

Sollte aufgrund von publisherseitigen Problemen (bspw. Highping in der gesamten Lobby) ein Rehost vorgenommen werden müssen, so wird dieser keinem der beiden Teams angerechnet.

Falls das Match mit einem unvollzähligen Team gestartet wurde, kann der Rehost genutzt werden, um fehlende Spieler ins Match zu holen.

#### 5.3.3. Disconnect

Sollte ein Spieler aus dem Spiel fliegen oder das Spiel absichtlich verlassen, so muss die laufende Runde zu Ende gespielt werden (die Runde beginnt mit der ersten Sekunde der Matchzeit). Sollte das komplette Team eine Runde verlassen, so erhält das sich noch im Spiel befindliche Team den Punkt für diese Runde. Zwischen den Runden kann der Spieler, welcher das Spiel verlassen hat, reconnecten oder ein Rehost kann in Anspruch genommen werden. Sollte ein Spieler wiederholt Disconnects haben und der Rehost bereits eingelöst worden sein, so muss das Team die Map, mit den verbleibenden Spielern, beenden.

Jeder Spieler ist für seine Soft- und Hardware selbst verantwortlich.

#### 5.4. Fehlende Reaktion

Sollte eine Reaktion des Matchgegners fehlen (keine Reaktion auf Spieleinladungen, Fragen, etc.), so muss 15 Minuten nach dem ursprünglichen Matchbeginn ein Screenshot via PlayStation Share-Taste/Xbox Screenshot Taste erstellt werden, aus dem klar hervorgeht, dass das protestende Team zu diesem Zeitpunkt vollständig anwesend und spielbereit war.

#### 5.5. Datenbearbeitung

Jegliche Modifizierung oder Veränderung der Scoreboards, Grafiken oder Darstellungen sind verboten und werden mit einer Disqualifikation des Spielers, ggf. des Teams bestraft.

#### 5.6. 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. Sollte ein Team nicht mit dem für das Turnier angemeldeten Roster antreten können, so wird das Match als Freewin für den Gegner gewertet.

### 6. Regelwerk

Grauzonen und Unklarheiten im Regelwerk müssen umgehend gemeldet und dürfen in keiner Weise ausgenutzt werden.