

Regelwerk

Spiel: Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)
Plattform: PC
Version: 1.0.0
Datum: 14.03.2021

1. Präambel

1.1 Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt für PUBG Cups von ebattle, unabhängig der Plattform. Mit der Teilnahme an den PUBG 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

Ebattle 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.

2. Allgemeine Regeln

2.1. Zusätzliche Vereinbarung

Ebattle gestattet keine Vereinbarungen der Teams untereinander, welche die Geltung des Regelwerkes beschneiden oder dieses gänzlich ungültig machen. Zusätzliche Vereinbarungen müssen von der Turnierleitung oder dem Adminsteam 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 Steam und Ingame-Namen von PUBG 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 PUBG Ban sind ebenfalls für diesen CUP 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. Ein Spiel wird nicht aufgrund eines fehlenden Teams wiederholt.

2.5. Teilnahmebedingungen

Zu PUBG Turnieren zugelassene Spieler müssen folgende Kriterien erfüllen:

- Der Spieler muss eine natürliche Person sein.
- Der Spieler muss das 16. Lebensjahr vollendet haben.
- Jede Person darf nur einen Account innerhalb ebattle besitzen.
- Die Kommunikation in deutscher oder englischer Schrift und Sprache ist zu gewährleisten.
- Der Spieler muss seinen Steam Link und seinen Ingame-Namen von PUBG eingetragen haben.
- Der Spieler darf keine vom Entwickler oder Publisher verhängte Strafe verzeichnen.

2.6. 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 Matchups gewechselt werden.

2.7. Gewinnausschüttung

Der Gewinn wird nur an den Teambesitzer ausgeschüttet. Dieser ist daraufhin für die eventuelle Weiterverteilung verantwortlich. Die Gewinnausschüttung erfolgt per Banküberweisung oder PayPal-Auszahlung. Dazu müssen in der Teamansicht die für die Auszahlung nötigen Informationen angegeben werden.

2.8. Casten/Streamen

2.8.1. Streamen

Wird aus der Egoperspektive gestreamt, so muss ein Delay von mindestens 2 Minuten eingestellt werden. Ebenfalls muss im Streamtitel der Name des Cups und dessen Veranstalter erwähnt werden. Der Streamtitel darf weder anstößig, rassistisch oder generell rufschädigend sein. Bei Missachtung kann das gesamte Team disqualifiziert werden.

2.8.2. Casting

Der Cup wird von ebattle selbst oder dem Veranstalter des Cups gecastet. Hier wird ein Delay von 2 Minuten eingerichtet.

2.9. 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.

2.10. 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 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. Spielieranforderungen

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. Zusatzhard- 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. Dazu gilt insbesondere das Ausnutzen von Bugs und Glitches.

3.3. Bugs und Glitches

Das Ausnutzen von Glitches und Spielfehlern führt zum Ausschluss aus der aktuellen Runde. Hierbei gilt es, Glitches und Spielfehler von 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.

3.4. RemoteControlSysteme (RCS) & VPN

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

4. Spieleigenschaften

4.1. Spielhost

4.1.1. Matchhost

Die Runden werden von einem Beauftragten Host eröfnet und mit den entsprechenden Einstellungen der Runde versehen. Es ist nicht gestattet, eine eigene Lobby zu eröfnen oder das Spiel eigenständig zu starten.

4.1.2. Spieler/Teams

Spieler joinen eigenständig der Lobby und sprechen sich mit ihrem Teamkollegen ab, welches Team-Slot sie wählen. Die Spieler sind selbst dafür verantwortlich, dass beide spielenden Team-Mitglieder in einem Team-Slot sind.

4.1.3. 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 Team nach einer Frist von 15 Minuten nach offiziellem Matchstart nicht vollständig in der Spiele Lobby sein, so startet die Runde ohne dieses Team.

4.2. Maps

Bei diesem CUP wird jede aktuelle Map gespielt. Die Reihenfolge wird per Losverfahren vom Host entschieden.

4.3. Spielart und Perspektive

PUBG ist ein Battle Royal Game mit dem Ziel als letzter zu überleben. In einer Lobby können max. 100 Spieler teilnehmen. Dieser Cup findet im Duo-Modus statt, das heißt, dass maximal 50 Teams mit je 2 Spielern teilnehmen können. Das Spielen von PUBG ist in FPP und TPP möglich und wird vom Host der Lobby vorgegeben. Die Perspektive entspricht stets den Ankündigungen vom Cup.

4.4. Spieleinstellungen

Die Spieleinstellungen werden von dem Host der Lobby entsprechend der vorher angekündigten Spielart und Perspektive eingestellt.

4.5. Fehlerhafte Spieleinstellungen

Sollte ein Spiel mit fehlerhaften Spieleinstellungen gestartet worden sein, so ist dies unmittelbar zu melden und die Runde wird neu gehostet.

5. Punktevergabe und Siegerermittlung

Die Punktevergabe erfolgt anhand des Endscreens nach der abgeschlossenen Runde. Fehler in dieser Tabelle können leider nicht berücksichtigt werden.

5.1. Punktevergabe für Platzierungen

Platz 1	>	150 Punkte für das Team
Platz 2	>	100 Punkte für das Team
Platz 3	>	50 Punkte für das Team
Platz 4	>	35 Punkte für das Team
Platz 5	>	30 Punkte für das Team
Platz 6	>	25 Punkte für das Team
Platz 7	>	20 Punkte für das Team
Platz 8	>	15 Punkte für das Team
Platz 9	>	10 Punkte für das Team
Platz 10	>	5 Punkte für das Team

5.2. Punktevergabe für Kills

Jeder Spieler kann zusätzlich 7 Punkte pro Kill erhalten, welche seinem Team angerechnet werden.

5.3. Siegerermittlung

Die endgültigen Platzierungen der Teams werden anhand der Punkte aus allen gespielten Runden ermittelt. Hierzu erfolgt die Auflistung anhand einer Tabelle, die öffentlich einsehbar ist. Hier werden die Punkte für die Rundenplatzierungen und Kills pro Spieler pro Runde eingetragen und per Formeln ausgerechnet. Die ggf. vorhandenen Preisgelder für die Plätze werden entsprechend der Mitteilungen auf der Turnierseite vergeben.

6. Spielerpflichten und -rechte

6.1. 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.

6.2. Verbindung

6.2.1. Ping

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

6.2.2. Rehost/Pausen

Rehosts werden bei auftretenden Problemen von der Turnierleitung angeordnet. Pausen zwischen den Runden sind vom Host im Stream anzukündigen. Innerhalb einer laufenden Runde gibt es keine Pause.

6.2.3. Disconnect

Sollte ein Spieler einen Disconnect haben, so muss die Runde mit den verbleibenden Spielern zu Ende gespielt werden. Der Spieler darf nur zwischen zwei Runden durch einen anderen spielberechtigten Spieler ausgetauscht werden und nicht während einer laufenden Runde. Jeder Spieler ist für seine Soft- und Hardware selbst verantwortlich.

6.3. 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. Sollte ein Team nicht mit dem für das Turnier angemeldeten Roster antreten können, so erhält das Team 0 Punkte für die Cup-Auswertung.