German - ebattle Regelwerk
Spiel: Rocket League
Plattform: Crossplay
Version: 1.0.1
Datum: 19.07.2021
Änderungen zum letzten Dokument sind rot markiert

1. Präambel
   1.1. Geltungsbereich
   Dieses Regelwerk gilt für Rocket League Cups von ebattle, unabhängig der Plattform. Mit der Teilnahme an den Rocket League 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 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 Turnierstart die korrekten Angaben (Epic ID/Ingame Name) in das dafür vorgesehene Feld 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 Publisher-basiertem Bann sind ebenfalls im bei ebattle gesperrt.

2.4. Spieltermine

Die Spieltermine der Webseite sind einzuhalten. Jedes Team hat selbst die Pflicht, sich über die gegeben Spieltermine zu informieren und an diesen anwesend zu sein. Ein Spiel wird nicht aufgrund eines fehlenden Teams wiederholt.

2.5. Teilnahmebedingungen

Zu Rocket League Turnieren zugelassene Spieler müssen folgende Kriterien erfüllen:

- Der Spieler muss eine natürliche Person sein
- Der Spieler muss das 16. Lebensjahr vollendet haben. Spieler zwischen 14 und 16 Jahren müssen vor dem Turnier eine Einverständniserklärung der Eltern vorlegen.
- Jede Person darf nur einen Account innerhalb ebattle besitzen
- Die Kommunikation in deutscher oder englischer Schrift und Sprache ist zu gewährleisten.
- Der Spieler muss seine Epic ID/Ingame Namen 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. Dazu müssen in der Teamansicht die für eine Überweisung nötigen Informationen angegeben werden.

2.8. Casten/Streamen

2.8.1. Streamen

Wird aus der Egoperspektive gestreamt, so muss ebattle im Streamtitel erwähnt werden. Der Streamtitel darf weder anstößig, rassistisch oder generell rufschädigend sein. Bei Missachtung kann das gesamte Team disqualifiziert werden. Wird ein Match von einem ebattle Caster gecastet, so darf nicht aus der Egoperspektive gestreamt werden.

2.8.2. Zuschauerslots

Zuschauerslots dürfen von einem Coach genutzt werden, insofern beide Teams im Matchchannel ihre Zustimmung geben. Hier ist zu beachten, dass das Match aus der Zuschauerperspektive nicht gestreamt/gecastet werden darf.

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. 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 Discord integrierte Supporttticketsystem 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. Spieleranforderungen

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 Verlust der Runde

Hierbei gilt es, Glitches und Spielfehler von normal zu erreichenden Spots auf der Map zu unterscheiden. Im Zweifelsfall ist die Turnierleitung zu informieren.

3.4. Anti-Cheat Software

3.4.1. 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. Server Einstellungen

Der Server muss mit Standardeinstellungen versehen sein. Die korrekten Einstellungen sind vor dem Spielbeginn zu prüfen.

4.1.2. Matchhost

Im Normalfall eröffnet ein Spieler die Lobby. Das Team, welches im Turnierbaum oben steht, ist für das Hosten des Matches verantwortlich. Ebenso ist der Host für die Richtigkeit der Einstellungen verantwortlich.

4.1.3. Caster/Observer

Sollte ein Match gecastet werden, so werden die Teams benachrichtigt und der Caster oder Observer eröffnet die Lobby. Diese werden die Team Captains in die Spielelobby eingeladen und für die richtigen Einstellungen sorgen. Es ist nicht gestattet, eine eigene Lobby zu eröffnen oder das Spiel eigenständig zu starten, sollte ein Caster oder Observer als Spielhost festgelegt sein.

4.1.4. 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 muss ein Admin informiert werden und dieser Fall mit einem Screenshot der Lobby bewiesen werden.

4.2. Spieleinstellungen

- Spielzeit: 5 Minuten
- Spiellänge: Bo5 (Finale: Bo7)
- Server: EU
- Map: DFH-Stadium

4.3. Spieler

Es wird im 3vs3 gespielt.

Die Mindestanzahl der Spieler liegt bei 2 Spielern pro Team.

Wenn ein Team das Match in Unterzahl bestreitet, darf erst bei Rundenwechsel ein weiterer, spielberechtigter Spieler hinzugeholt werden.

4.4. Fehlerhafte Spieleinstellungen

Stellt der Host die Lobby falsch ein und korrigiert die Einstellungen nachweislich nicht unverzüglich auf Hinweis des Gegnerteams, verliert das hostende Team jede Runde, in der die Lobby falsch eingestellt war.

Nach dem Korrigieren der Einstellungen muss das Spiel bei dem Stand von 0:0 wieder gestartet werden.

Der Hinweis kann gestellt werden, bis das erste Tor fällt und muss via Screenshots nachgewiesen werden. Sobald ein Tor gefallen ist, sind jegliche Proteste zu Lobbyeinstellungen unzulässig.

5. Spielerpflichten und -rechte

5.1. 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 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. Absprachen zwischen Teams

Absprachen zwischen zwei Teams dürfen ausschließlich über den Matchchannel erfolgen und müssen von einem ebattle Admin bestätigt werden.

5.3. Spielberechtigung

Sollte sich im Gegnerteam ein nicht spielberechtigter Spieler befinden, so muss dies dem über den Matchchannel mitgeteilt werden. Im Zweifelsfall sind die Admins einzuschalten und Beweis-Screenshots vorzulegen.

Wenn sich im Gegnerteam ein nicht spielberechtigter Spieler befindet, muss das dem Team bis zum Spielstart über den Matchchannel mitgeteilt werden. Das Team hat dann die Möglichkeit den Spieler gegen einen spielberechtigten Spieler auszuwechseln. Nach Spielstart ist ein Protest bezüglich nicht spielberechtigter Spieler nicht mehr zulässig.

5.4. Matchende

Beide Teams sind verpflichtet nach jeder Map einen Screenshot zu erstellen und diese mindestens 14 Tage aufzubewahren. Diese sind bei Anfrage eines Admins vorzulegen. Dies dient unter anderem der Ergebnisbestätigung oder der Abhandlung von Matchprotesten.

5.5. Verbindung

Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, die für ihn bestmögliche

Verbindung unter Berücksichtigung der Region und der technischen Gegebenheiten zu gewährleisten (Ping).

5.5.1. Ping

Die maximale Latenz für Rocket League Turniere beträgt 100ms. Sollte bei einem Spieler durchgehend (mehrere Sekunden/Minuten) ein zu hoher Ping festgestellt werden, muss das protestierende Team auf diesen Umstand hinweisen, darf das laufende Match aber nicht beenden.
Der betroffene Spieler muss den Fehler umgehend beheben. Sollte sich der Fehler nicht beheben lassen, muss der Spieler das Match verlassen und darf zum Rundenwechsel ausgewechselt werden.
Für einen gültigen Matchprotest müssen mindestens 3 Screenshots aus mindestens 2 Runden von unterschiedlichen Zeiten und Runden eingereicht werden.

5.5.2. Pause

Jedem Team steht nur eine Pause pro Match (Bo5, Bo7, ...) zu. Pausen sind nur zwischen zwei Maps gestattet. Eine Pause darf max. 5min betragen.

5.5.3. Disconnect

Sollte ein Spieler einen Disconnect haben oder die Lobby verlassen, so hat er die Pflicht sich wieder mit der Lobby zu verbinden. Sollte er sich nicht mehr verbinden können oder wollen, so muss das Match mit den verbleibenden Spielern zu Ende gespielt werden. Der Spieler darf nur zwischen zwei Matches oder Maps durch einen anderen spielberechtigten Spieler ausgetauscht werden und nicht während eines Matches.
Jeder Spieler ist für seine Soft- und Hardware selbst verantwortlich.

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.

English - ebattle Ruleset
Game: Rocket League
Platform: Crossplay
Version: 1.0.1
Date: 19.07.2021
Changes to the last document are highlighted in red.

1. Preamble
   1.1. Area of application
   This set of rules applies to Rocket League Cups of ebattle, independent of the platform. By joining Rocket League Cups, each team member accepts this set of rules. Each player is independently responsible for informing himself about the current version of the rules.
   1.2. Modification of rules
   ebattle reserves the right to penalize unsporting or unfair behaviour or actions as such, which are not included in this set of rules. If a change to the rules is necessary during the season, this change may be made and will be communicated to all teams.
   1.3. Disclaimer
   If a paragraph or rule in this set of rules turns out to be invalid, unlawful or unenforceable or violates applicable law, the rest of the set of rules shall remain valid. German law is considered to be the applicable law. Likewise, the decision on any situation not specified in this set of rules is at the discretion and in the decision-making power of the tournament management and the admins.
   1.4. Confidentiality
   All contents of protests, support requests and correspondence with the admins or the league management are to be treated confidentially and may not be published in pictures, text or in analogous reproduction. Publication requires the approval of the league leadership.

2. General rules
   2.1. Additional agreement
   Ebattle does not allow any agreements between the teams, which restrict the validity of the rules or make them completely invalid. Additional agreements must be approved by the tournament management or the admin team.
   2.2. Participants
   Players who are registered and registered on the participating team and on the ebattle website are eligible to play. The Epic ID/Ingame Name must be entered in the players' ebattle profile.
   2.3. Player bans
   If a player is blocked or banned by another league or cup organizer, this has no effect on the ebattle. Only players with an official game publisher ban are also banned on ebattle.

3.4. Dates of play

Each team has the obligation to inform themselves about the given game dates and to be present at them. A game is not revoked due to a missing team.

2.4. Additional terms of participation

Players eligible for Rocket League Cups must meet the following criteria:

- Player must be a natural person.
- Player must be at least 16 years old. Players between 14 and 16 years of age must present a parental consent form before the tournament.
- Each person may only have one account within ebattle.
- Communication in German or English is to be ensured.
- The Epic ID/Ingame name must be entered in his/her ebattle profile.
- Players must not have a publisher-based ban.

2.5. Change of player

New players can be admitted to teams between cups without penalty. During a running cup, only players who are entitled to play may be used. These may be switched between two matchups.

2.6. Prizepool distribution

The winnings are only distributed to the team owner, who is then responsible for the eventual redistribution. The distribution of the prizepool takes place by bank transfer. To do this, the team must specify the information necessary for a transfer.

2.7. Casting/Streaming

2.7.1. Streaming

If streamed from the ego perspective, ebattle must be mentioned in the stream title. The stream title must not be offensive, racist or generally reputational. In case of disregard, the entire team can be disqualified. If a match is cast by an ebattle caster, it must not be streamed from the ego perspective.

2.7.2. Spectator slots

Spectator slots may be used by a coach as long as both teams give their consent in the matchchannel. Please note that the match may not be streamed/cast from the spectator's perspective.

2.8. Protests

Protests are directly match-related questions or accusations that determine the course or outcome of a match.

A protest may be used by any team at any time during the match. A protest must be reported in the match channel immediately after the offense occurred. This must be marked with the note „Protest“ and the tag @ebattleADMIN. In case of violations during an ongoing match, the match must be stopped until the buyphase of the following round is over and the protest must be reported in the matchchannel. After the end of the match, only offences of the last played round can be protested. This can be done until the result is confirmed. Protests, which are not made in the matchchannel are invalid and cannot be

used as a refernce. This rule also includes personal messages to admins or the tournament management.
A protest is only valid as long as the result has not been confirmed. If the has already ended and the result has been confirmed, a protest will not be accepted or processed.
The tournament management reserves the right to override this rule in the event of proven cheating.
The tournament management and the admins always decide on the basis of the presumption of innocence. This means that the protester must present substantial evidence or argument, otherwise the protest will not proceed due to insufficient evidence.

2.9. Match result spoiler

If a team, whether on social media or in the Twitch Chat, announces a match result that has not yet been published in the corresponding stream, this team will be punished with appropriate severity.

2.10. Support requests

Support requests are indirect or non-match-related requests, which are purely informative, administrative or organizational concerns of the teams vis-à-vis the tournament management. A support request must be submitted via the support ticket system integrated into Discord. Support requests that are not made through the ticket system are invalid and cannot be used as a reference. This rule also includes personal messages to admins or the tournament management.

3. Requirements of players

3.1. Illegal programs and modifications

Any hardware and software that gives a player an advantage over his opponent is strictly prohibited. In case of violation, the entire team may be disqulified.

3.2. Additional hardware and software (general)

Any hardware or software that gives a player an advantage over his opponent is strictly prohibited. The same applies to actions that give a player or team an advantage in any way. This applies in particular to the exploitation of bugs and glitches.

3.3. Bugs und glitches

Taking advantage of glitches and bugs will result in the loss of the round.
It is important to distinguish between glitches and bugs and spots on the map that can be reached normally. In case of doubt the tournament management has to be informed. Using paths outside the map (out of map) is not a rule violation.

3.4. Anti-Cheat Software

3.4.1. 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. Game settings
   4.1. Matchhost
      4.1.1. Server settings
         The server must be set up with standard settings. The correct settings must be checked before the match starts.
      4.1.2. Matchhost
         Normally, a player opens the lobby. The upper team of the bracket is responsible for hosting the match. The host is also responsible for the correctness of the settings.
      4.1.3. Caster/Observer
         If a match is casted, the teams are notified and the caster or observer opens the lobby. The team captains are invited into the lobby and ensure the correct settings. It is not allowed to open your own lobby or to start the game independently if a caster or observer is set as the game host.
      4.1.4. Timing schedule
         Each team has to be ready to be in the game lobby before the scheduled match date to avoid delays. Each team is also responsible for the individual team members and their punctuality. If a team is not in the games lobby after a period of 15 minutes after the official match start, an admin must be informed and this cast must be proven with a screenshot of the lobby.
   4.2. Match settings
      - Match time: 5 minutes
      - Match length: Bo5 (Final: Bo7)
      - Server: EU
      - Map: DFH-Stadium
   4.3. Players
      All matches will be played as 3vs3.
      The minimum number of players is 2 per team.
      If a team is shorthanded in a match, another player who is eligible to play may only be brought in at the change of round.
   9.4. Wrong game settings
      If the host sets the lobby incorrectly and demonstrably does not correct the settings immediately upon notice from the opposing team, the hosting team loses each round in which the lobby was incorrectly set.
      After correcting the settings, the game must be restarted at the score of 0-0.
      The hint can be placed until the first goal is scored and must be proven via screenshots. Once a goal has been scored, any protests about lobby settings are inadmissible.

5. Obligations and right of players
   5.1. Discord
      Prior to the start of the tournament, at least the Team Captain of each team must link their ebattle account to Discord via "My Profile" → "Connect Discord" and be actively on Discord during the entire

match process and scheduled lead time. A channel will be created on Discord for each match where support and questions will be handled. Communication between the players also takes place here. Before the start of the match, each team must declare its presence. Each player represents his team in the Discord. This means that each player in the Discord represents an equal function and is entitled to instructions.

5.2. Agreements between teams

Agreements between two teams may only be made via the match channel and must be confirmed by an ebattle admin.

5.3. Eligibility to play

If there is a player in the opposing team who is not eligible to play, this must be communicated to the team via the match channel. In case of doubt the admins have to be called in and proof screenshots have to be presented.

If there is an ineligible player in the opposing team, the team must be informed via the match channel until the start of the match. The team then has the option of substituting the player for an eligible player. After the start of the match, a protest regarding ineligible players is no longer permitted.

5.4. End of match

Both teams are obligated to make a screenshot after each map and keep them for at least 14 days. These are to be presented at the request of an admin. This serves among other things the result confirmation or the handling of match protests.

5.5. Connection

Each player is responsible for ensuring the best possible connection for him, taking into account the region and the technical conditions (ping)

5.5.1. Ping

The maximum latency for Rocket League tournaments is 100ms. If a player's ping is consistently (several seconds/minutes) too high, the protesting team must point out this fact, but may not end the current match.

The player concerned must correct the error immediately. If the error cannot be corrected, the player must leave the match and may be substituted at the turn change.

For a valid match protest, at least 3 screenshots from at least 2 rounds of different times and rounds must be submitted.

5.5.2. Breaks

Each team is allowed only one break per match (Bo5, Bo7, ...). Breaks are only allowed between two maps. A break may be max. 5min.

5.5.3. Disconnect

If a player has a disconnect or leaves the lobby, he has the duty to reconnect to the lobby. If he is unable or unwilling to reconnect, the match must be completed with the remaining players. The player may only be replaced by another eligible player between matches or maps and not during a match.

Each player is responsible for his own software and hardware.

5.6. Technical issues

Each player is responsible for his/her hardware and Internet connection. A game is not reset due to technical problems or missing players. If a team is unable to compete with the rotor registered for the tournament, the match will be counted as a freewin for the opponent.

6. Ruleset

Gray areas and ambiguities in the rulebook must be reported immediately and must not be exploited in any way.