

maralekos ebattle Series

Spiel: StarCraft2

Plattform: PC

Version: 1.0.1

Datum: 23.09.2021

Änderungen zum letzten Dokument sind rot markiert

1. Präambel

1.1. Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt für die maralekos ebattle Series, unabhängig der Plattform. Mit der Teilnahme an der maralekos ebattle Series akzeptiert jeder Spieler 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 Spieler 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. Bei Zuwiderhandlung behält sich die Ligaleitung vor, eine entsprechende Strafe zu verhängen.

2. Allgemeine Regeln

2.1. Zusätzliche Vereinbarung

Die maralekos ebattle Series gestattet keine Vereinbarungen der Spieler 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 auf der ebattle-Webseite registriert und angemeldet sind, sowie sich in der Liga befinden. Jeder Spieler muss vor Ligastart die korrekte Spieler ID (BattleTag), sowie die StarCraft2 Rasse in das dafür vorgesehene Feld eingetragen haben. Sollte dieser Name während der Liga geändert werden müssen, so ist diese Änderung via Supportticket auf unserem Discord zu beantragen. Jeder Spieler darf nur in genau einer Division einer Liga spielen. Sollte ein Spieler mit in mehreren Divisionen teilnehmen, so hat das Admin-Team die Möglichkeit, diesen Spieler aus der höchsten Division zu entfernen und ihm damit die Spielberechtigung zu entziehen. Die Liga besteht aus den folgenden vier Divisionen:

- maralekos Champions Series, maralekos Challenger Series, maralekos Competition Series und maralekos Community Series für Pc

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 Champions Series findet immer an einem Wochentag zu festgelegten Zeiten statt (Donnerstag).

In der Challenger Series, Competition Series und Community Series hat jeder Spieler die Möglichkeit, 3 mögliche Spieltermine vorzuschlagen oder einen Terminvorschlag des Gegners anzunehmen. Sollten sich die Spieler auf keinen Termin einigen können, so wird das Spiel auf Sonntag 20:00 Uhr der jeweiligen Woche angesetzt.

Die Spieltermine der Webseite sind einzuhalten. Jeder Spieler hat selbst die Pflicht, sich über die gegebenen Spieltermine zu informieren und an diesen anwesend zu sein. Ein Spiel wird nicht aufgrund eines fehlenden Spielers wiederholt.

2.5. Season

Eine Season beträgt 9 Wochen (ca. von 18.10.2021 bis zum 19.12.2021).

2.6. Teilnahmebedingungen

Zur maralekos ebattle Series zugelassene Spieler müssen folgende Kriterien erfüllen:

- Der Spieler muss eine natürliche Person sein
- Spieler müssen das 16. Lebensjahr vollendet haben.

- Jede Person darf nur einen Account innerhalb von ebattle besitzen
- Der Wohnort eines jeden Teilnehmers muss sich in der DACH Region befinden.
- Die Kommunikation in deutscher oder englischer Schrift und Sprache ist zu gewährleisten.
- Der Spieler muss seinen Battletag und seine StarCraft2 Rasse eingetragen haben. Der eingetragene Account und die gewählte Rasse können während einer laufenden Season nicht geändert werden.
- Der Spieler darf aktuell keine vom Entwickler oder Publisher verhängte Strafe verzeichnen

Bei StarCraft II Turnieren ist die in der ersten Runde gewählte Rasse für das gesamte Turnier beizubehalten.

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 Ligateilnehmer ausgeschüttet. Die Gewinnausschüttung erfolgt per Banküberweisung oder Paypal. Dazu müssen in der Profilansicht die für eine Überweisung nötigen Informationen angegeben werden.

Eine Gewinnausschüttung erfolgt nur bei Annahme des gesamten Preispools. Dazu zählen: Aufstieg, Preisgeld, sonstiger Preispool.

2.8. Ligaslots

Der Ligaslot steht dem aktuellen Spieler zu, solange dieser an der Liga teilnimmt. Sollte der Spieler nicht weiter an der Liga teilnehmen, so verfällt der Ligaslot. Ein Ligaslot ist nicht auf andere Spieler übertragbar.

2.9. Casten/Streamen

Wird aus der Egoperspektive gestreamt, ist der Spieler selbst für das Einstellen einer ausreichenden Verzögerung verantwortlich. Ein Protest mit der Begründung eines unfairen Vorteils durch zusehen im Stream ist nicht möglich. Wird ein Match von einem ebattle Caster gecastet, so darf nicht aus der Egoperspektive gestreamt werden.

2.10. 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 Spieler in Anspruch genommen werden. Ein Protest muss unverzüglich nach dem Auftreten des Vergehens im Matchchannel gemeldet werden. Hierzu kann das Spiel pausiert werden. Der Protest muss mit dem Vermerk „**Protest**“ und mit dem Tag @ebattleADMIN gekennzeichnet

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 gilt nur als 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.

2.11. Ergebnisspoiler

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

2.12. Supportanfragen

Supportanfragen sind indirekt oder nicht matchbezogene Anfragen, welche rein informative, administrative oder organisatorische Anliegen der Spieler 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.

2.13. Trolling und Nichtantritt

Hier erteilen wir dem Spieler zuerst eine Verwarnung, danach eine Sperre der laufenden Season. Somit soll vermieden werden, dass Spiele freiwillig hergeschenkt werden. Bei zwei Nichtantritten wird der Spieler automatisch in der Liga inaktiv gesetzt und verliert damit seinen Ligaslot.

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 der Spieler 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 in jeglicher Hinsicht einen Vorteil verschaffen. Dazu gilt insbesondere das Ausnutzen von Bugs und Glitches.

3.3. 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.

3.4. Patt Situation

Ist es keinem der Spieler möglich, die Partie durch Truppenstärke oder anderweitig zu gewinnen - beispielsweise keine Ressourcen und keine Truppen - so wird die Partie nicht gewertet und muss umgehend erneut gespielt werden. **Hierzu einigen sich beide Spieler per ingame-Chat auf ein Patt.**

4. Spieleigenschaften

4.1. Spielhost

4.1.1. Observer & Caster

Das Spiel darf nicht vor Anwesenheit des Casters gestartet werden. Caster sind in der Lobby als Spectator einzustellen.

4.1.2. Host

Der erstgenannte Spieler hostet standardmäßig die Lobby.

4.1.3. Zeitvorgaben

Jeder Spieler hat sich 15 Minuten vor dem angesetzten Matchtermin bereit in dem Discord Matchchannel und dem ingame Channel (maralecup) einzufinden, um Verzögerungen zu vermeiden.

4.2. Mapvoting

Der Mapban findet auf der Webseite im jeweiligen Match statt. 17 Minuten vor Matchbeginn wird der Mapvote freigeschaltet. Dort

werden die nicht zu spielenden Maps gebannt. Die Maps werden im Format 4 Bans – 2 Picks (Ban-Ban-Ban-Ban-Pick-Pick) gebannt und gepickt, sodass eine Map (Decider Map) übrig bleibt. Jeder Spieler 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.

Alle Matches werden im Format BO3 (Best of three) gespielt.

4.3. Mappool

Folgende Maps befinden sich im Mappool:

2000 Atmosphere LE, Blackburn LE, Beckett Industries LE, Jagannatha LE, Lightshade LE, Oxide LE, Romanticide LE

4.4. Spieleinstellungen

Custom Lobby Settings

- Create with mod: WCS GameHeart [Blizzard]
- Category: Melee
- Mode: 1vs1
- Game Duration: Infinite
- Game Speed: Faster
- Locked Alliances: Yes
- Game Privacy: No Match History

4.5. Fehlerhafte Spieleinstellungen

Die Einstellungen der Lobby werden mit dem Ready Check beider Spieler akzeptiert. Falsche Lobby-Settings können nach Lobby-Start nicht mehr protestet werden.

5. Spielerpflichten und -rechte

5.1. Discord

Von Beginn des Ligaspieltags muss der Spieler 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 jeder Spieler seine Anwesenheit zu bekunden.

5.2. Interviews

Nach Matchende hat der dafür vorgesehene Spieler die Pflicht, sich in den Discordchannel „**Interviews**“ 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. Disconnect

Sollte ein Spieler die Verbindung zum Spiel verlieren, wird die Partie durch die Funktion „**Recover from Replay**“ fortgesetzt. Beide Spieler müssen innerhalb von 15 Minuten wieder spielbereit sein und das Spiel fortsetzen. Ist ein Spieler nach 15 Minuten nicht bereit, wird dies als Mapwin für den entsprechenden Gegner gewertet.

5.4. 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 Spieler nicht 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.