

ebattle Regelwerk  
Spiel: Valorant  
Plattform: PC  
Version: 1.0.2  
Datum: 14.07.2021

Änderungen zum letzten Dokument sind rot markiert

1. Präambel
  - 1.1. Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt für Valorant Cups von ebattle, unabhängig der Plattform. Mit der Teilnahme an den Valorant 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 korrekte Riot ID (Playername #ID) 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 Riot Ban sind ebenfalls im 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 Valorant 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 seine Riot ID 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. 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 ein Delay von mindestens 1:30 min eingestellt werden. Ebenfalls muss im Streamtitel ebattle 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.

### 2.9. 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 bis spätestens vor Ablauf der Kaufphase der

darauflfolgenden Runde unterbrochen werden und der Protest in der im Matchchannel gemeldet 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 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 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. Das Nutzen von Wegen außerhalb der Map (out of Map) ist kein Regelverstoß.

### 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. Matchhost

Im Normalfall eröffnet ein Spieler die Lobby. Das Team, welches die Seite wählen darf, ist für das Hosten des Matches verantwortlich. Ebenso ist der Host für die Richtigkeit der Einstellungen verantwortlich.

#### 4.1.2. Teamhost

Das Team, welches die vorletzte Map gewählt/gebannt hat, hostet das Match und hat für die richtigen Einstellungen zu sorgen.

#### 4.1.3. Matcheinstellungen

**Serverauswahl: Frankfurt 1**

**Ausnahme: Teams einigen sich auf einen anderen Server. Dies muss schriftlich im Matchchannel festgehalten werden.**

- Cheats erlauben: Aus
- Turniermodus: An
- Verlängerung: mit 2 gewinnen: An
- Alle Runden ausspielen: Aus
- Matchverlauf ausblenden: Aus

#### 4.1.4. 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.

#### 4.1.5. 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 **10** 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.

#### 4.1.6. Coach

Jedes Team darf einen Coach haben. Dieser darf sich ausschließlich in der Agent und Mapauswahl, sowie zwischen zwei Maps, in der Halbzeit und in Auszeiten in der Lobby befinden und via ingame Voicechat mit dem Team kommunizieren.

#### 4.2. Mapvoting

Der Mapban findet auf der Webseite im eigenen Match statt. 15 Minuten vor Matchbeginn wird der Mapvote freigeschaltet. Dort werden die nicht zu spielenden Maps gebannt. Die Maps werden abwechselnd gebannt, sodass eine Map (Decider Map), übrig bleibt. Das Team, welches die vorletzte Map gebannt/gewählt hat, wählt auf der Decidermap die gewünschte Seite (Angreifer oder Verteidiger).

Der Mapvote läuft wie folgt ab:

Bei einem Bo1:

TeamA bannt Map  
TeamB bannt Map  
TeamA bannt Map  
TeamB bannt Map  
TeamA wählt Seite

Bei einem Bo3

TeamA bannt Map  
TeamB bannt Map  
TeamA pickt Map und wählt die Seite für diese Map  
TeamB pickt Map und wählt die Seite für diese Map  
TeamA wählt Seite für die Decidermap

#### 4.3. Mappool

Der aktuelle Mappool besteht aus Haven, Ascent, Bind, Split, Icebox. Neue Maps sind grundsätzlich bis 4 Wochen nach Release gesperrt.

#### 4.4. Agents

Agents, welche von Riot Competitive gesperrt werden, gelten bei ebattle als gesperrt.

Neue Agenten sind grundsätzlich bis 2 Wochen nach Release gesperrt.

#### 4.5. Fehlerhafte Spieleinstellungen

Sollte ein Spiel mit fehlerhaften Spieleinstellungen gestartet worden sein, so ist der Gegner unmittelbar darauf hinzuweisen. Sollten zwei volle Runden vergangen sein und die falschen Einstellungen nicht im Matchchannel mitgeteilt worden sein, so gelten die Einstellungen als akzeptiert und werden nicht mehr verändert.

### 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. Matchende

Jeder Spieler hat die Pflicht, nach Ende des Matches in der Lobby zu bleiben. Die Spieler dürfen die Lobby erst verlassen, wenn der Host sich wieder im Einstellungsmenü befindet. Sollte diese Regel missachtet werden, wird der Spieler einmalig ermahnt. Sollte das Verhalten wiederholt vorkommen, wird dem Spieler die Spielberechtigung für die kommenden Spiele entzogen.

## 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 im Valorant 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 vorgelegt werden, welche die Latenzüberschreitung zeigen.

### 5.3.2. Rehost

Jedem Team steht nur ein Rehost pro Map zu.

Rehosts sind nur zwischen zwei Maps oder in der Halbzeit einer Map gestattet. Ein Rehost darf max. 10min betragen.

Um einen Rehost zu nehmen, muss das Team vollständig und vor Anbruch der zweiten Halbzeit das Match verlassen.

**Ausnahme: Lobby-/Matchbugs (Matchbreaking Bugs)**  
**Sollte es zu einem Game-Breaking Bug (Beispiele: Timeout-Bug, Agent-Bugs, Komplette Lobby hat Highping) kommen, wird ein Rehost durchgeführt.**


**Beide Teams müssen in diesem Fall einen Screenshot des aktuellen Scoreboards machen. Im Anschluss ist ein Admin zu informieren. Dieser vollzieht den Rehost.**

### 5.3.3. Pausen/Auszeit

Jedem Team stehen zwei Pausen von je 60 Sekunden pro Map zu. Hierfür muss die ingame Auszeit-Funktion genutzt werden.

### 5.3.4. 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. Ein Rehost darf nur in der ersten Runde je Halbzeit genutzt werden und nur falls der Disconnect innerhalb der ersten 10 Sekunden der Runde auftritt und noch kein Schaden gemacht wurde.

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

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