

## **1. Allgemeines**

### **1.1. Disclaimer**

Sollten einzelne Bestimmungen dieses Regelwerks unwirksam oder undurchführbar sein oder werden, bleibt davon die Wirksamkeit des Regelwerks im Übrigen unberührt. An die Stelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung soll diejenige wirksame und durchführbare Regelung treten, deren Wirkungen der Zielsetzung am nächsten kommt, die mit der unwirksamen bzw. undurchführbaren Bestimmung verfolgt wurde. Die vorstehenden Bestimmungen gelten entsprechend für den Fall, dass sich das Regelwerk als lückenhaft erweist.

### **1.2. Einverständnis**

Mit der Teilnahme an der Good Night Series akzeptieren die Teilnehmer dieses Regelwerk und erklären sich dazu bereit, alle hier aufgeführten Vorgaben und Richtlinien zu einzuhalten.

### **1.3. Administration**

Ausrichter der Good Night Series ist Rock it Science Entertainment, Marius Lauer. Der Spielbetrieb wird durch die Administration sichergestellt. Sie ist für die Erstellung, Einhaltung und Anwendung dieses Regelwerks und generellen Ablauf der Veranstaltung zuständig. Zur Administration gehören insbesondere die direkten Ansprechpartner der Teilnehmer:

- CCLLF [DE]
- Khaoot [DE/EN]

Oder per E-Mail: [tournaments@risewithus.gg](mailto:tournaments@risewithus.gg)

### **1.4. Änderungen**

Rock it Science Entertainment, Marius Lauer behält sich das Recht vor, einzelne Regeln zu ändern, hinzuzufügen oder zu entfernen, um den Betrieb der Good Night Series für alle Beteiligten fair zu gestalten. Der Wettbewerbsgedanke und das Fairplay stehen im Vordergrund und die Administration behält sich das Recht vor, gegebenenfalls Entscheidungen zu treffen, die im Regelwerk nicht abgedeckt sind, um dem Interesse der Veranstaltung als Ganzes gerecht zu werden. Die Entscheidungen von Administration und eingesetzten Referees sind final und von den Teilnehmern zu akzeptieren.

### **1.5. Definition Teilnehmer und Teams**

Wird im Regelwerk von einem „Team“ gesprochen, ist immer die Gemeinschaft der Spieler bzw. die entsprechende Organisation gemeint, die an der Good Night Series teilnimmt. Als „Teilnehmer“ gelten ganzheitlich sowohl die Teams, als auch ihre Mitglieder.

## 1.6. **Interne Kommunikation**

Die Kommunikation von Teilnehmern der Good Night Series mit der Administration, Referees, der Broadcast-Crew und anderen Teilnehmern ist vertraulich zu behandeln und nicht nach außen zu tragen, solange kein explizites Einverständnis zur Weitergabe von Informationen gegeben wurde. Die offizielle Kommunikation der Administration, Referees und Broadcast-Crew mit den Teilnehmern erfolgt per Discord (<https://discord.com/invite/9zZ8pxv>).

## 1.7. **Zeitangaben**

Alle im Regelwerk oder der offiziellen Kommunikation genannten Uhrzeiten beziehen sich auf die mitteleuropäische Sommerzeit (MESZ oder CEST).

## 1.8. **Übertragungsrechte**

Alle Rechte zur Übertragung der Matches werden von Rock it Science Entertainment, Marius Lauer, einbehalten. Privates Streamen der Matches ist nur durch ausgewählte Partner erlaubt. Eine Lizenz für die Übertragung kann bei der Administration beantragt werden.

## 1.9. **Strafen**

Verstöße gegen das Regelwerk können auf verschiedene Weise geahndet werden. Der Strafenkatalog umfasst Verwarnungen, default-Niederlagen, Punkteabzug, Sperren, Abzug von Preisgeldern und Disqualifikation. Die Härte der Strafe richtet sich nach dem Vergehen und wird, sofern nicht explizit im Regelwerk angegeben, im Einzelfall von der Administration festgelegt.

## 1.10. **Erweiterung des Regelwerks**

Einige komplexe Inhalte des Regelwerks werden in einem separaten Dokument detailliert erklärt. Dieses Dokument gilt als Ergänzung des Regelwerks und ersetzt dieses nicht.

# 2. **Verhaltenskodex**

## 2.1. **Respekt und Fairplay**

Ziel der Veranstaltung ist es, den Teilnehmern ein professionelles Umfeld zu bieten und im Gegenzug wird von den Teilnehmern ein fairer, respektvoller und professioneller Umgang mit Gegnern, Mitarbeitern, Fans und Außenstehenden erwartet. Das bedeutet auch, sich einer gewissen Vorbildfunktion bewusst zu sein und sich dementsprechend zu verhalten. Verstöße gegen diesen Grundgedanken, wie unsportliches Verhalten, Beleidigungen und Provokationen, egal ob während eines Matches im Spiel, in Interviews, oder auf Social-Media-Kanälen, werden geahndet und können in schweren Fällen bis hin zum Ausschluss führen.

## 2.2. **Verbotene Inhalte**

Pornografie und das Kommentieren oder Bewerben von Inhalten, die dem Gesetz nach verboten sind, ist Teilnehmern der Good Night Series untersagt.

### 2.3. **Wetten**

Das Wetten auf Matches der Good Night Series ist allen Teilnehmern untersagt und kann zum Ausschluss führen, unabhängig davon, ob ein Teilnehmer sich selbst dadurch Vorteile verschafft oder nicht.

### 2.4. **Manipulation**

Die bewusste Manipulation von Ergebnissen und Matchabsprachen können zum Ausschluss führen, unabhängig davon, ob ein Teilnehmer sich selbst dadurch Vorteile verschafft oder nicht. Beispiele für diese Art der Wettbewerbsverzerrung sind die Beeinflussung anderer Teams oder das absichtliche Verlieren von Matches.

### 2.5. **Bugs und Glitches**

Das Nutzen von Bugs und Glitches ist verboten und kann zu automatischen Niederlagen, Disqualifikationen und Sperren führen.

### 2.6. **Drogen- und Alkoholkonsum**

Das Spielen offizieller Good Night Series Matches unter Alkohol, Drogen, oder Einfluss von leistungssteigernden Substanzen (Doping) ist verboten und kann in schweren Fällen zum Ausschluss führen.

### 2.7. **Cheating**

Der Einsatz von Anwendungen oder Hardware, die dem Spieler einen Vorteil gegenüber anderen verschafft, ist verboten und führt zum Ausschluss. Darunter fallen sogenannte Cheats und auch, aber nicht nur, jede Art von Prozessen, Programmen oder Makros, welche das Spiel auf eine vom Entwickler ungewollte Art beeinflussen und so verändern, dass dem Spieler daraus ein Vorteil entstehen kann. Dazu gehört auch das künstliche Verschlechtern der eigenen Verbindung. Explizit verboten sind in diesem Zuge auch, aber nicht nur:

- Remote Control Programme wie TeamViewer
- Die Nutzung von VPN
- Die Nutzung von Virtual Machines

#### 2.7.1. **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.

### 2.8. **Technische Fehler**

Jeder Spieler ist für seine eigene Hard- und Software verantwortlich. Matches werden nicht auf Grund von technischen Fehlern eines Spielers wiederholt oder verzögert. Sollte ein Spieler auf Grund technischer Probleme ausfallen, so ist ein Wechsel vor Beginn des Matches möglich. (siehe 3.1. und 3.1.1.)

### 2.9. **Rock it Science Entertainment orientiert sich**

am Ethik- und Verhaltenskodex des ESPORT-BUND DEUTSCHLAND e.V.:

<https://esportbund.de/wp-content/uploads/2018/10/Ethik-und-Verhaltenskodex-des-ESBD.pdf>

### **3. Teilnahmebedingungen**

#### **3.1. Teams**

Ein Team darf maximal aus 5 Spielern (3 Stammspieler, 2 Ersatzspieler) bestehen. Änderungen des Rosters sind nach Beginn eines Qualifiers bzw. nach erfolgreicher Qualifikation nicht mehr möglich.

##### **3.1.1. Austausch von Spielern**

Spieler dürfen ausschließlich vor dem Start eines Matches getauscht werden. Wenn das Spiel gestartet ist, müssen alle Spieler bis zum Ende des Spiels spielen. Es dürfen nur Spieler eingewechselt werden, die Teil des Teams und somit der Administration bekannt sind.

##### **3.1.2. Teamname und Logo**

Name und Logo des Teams dürfen keine illegalen oder pornografischen Inhalte darstellen, darauf Bezug nehmen oder auf andere Weise beleidigend oder unsportlich sein. Logos von Teams dürfen nicht gegen das Urheberrecht verstoßen. Die Administration behält sich das Recht vor, Teams zur Änderung des Namens aufzufordern, das Logo zu ändern und gegebenenfalls auszuschließen.

#### **3.2. Teilnehmer**

##### **3.2.1. Jeder Teilnehmer darf nur einen eBattle-Account besitzen**

##### **3.2.2. Spielen in mehreren Teams**

Teilnehmer dürfen maximal in einem Team gemeldet sein und während des gesamten Turniers (ab dem ersten Qualifier bis zum Ende des Playoffs) nur in einem teilnehmenden Team gemeldet gewesen sein.

##### **3.2.3. Mindestalter**

Spielberechtigt ist nur, wer mindestens das 14. Lebensjahr vollendet hat. Die Administration behält sich das Recht vor, Geburtsdaten zu überprüfen und Spielern gegebenenfalls keine Spielberechtigung zu erteilen und Verstöße rückwirkend zu ahnden.

- Sollte der Verdacht bestehen, dass ein Team mit einem nicht spielberechtigten Spieler am Turnier teilnimmt, ist dieses auf Verlangen der Turnieradministration dazu verpflichtet binnen einer Woche sich einer Altersverifizierung von eBattle zu unterziehen.
- Dieser Vorgang findet während des laufenden Turniers statt.
- Sollte sich der Verdacht bestätigen, wird das Team disqualifiziert und verliert jeglichen Anspruch auf Preisgeld.

##### **3.2.4. ID**

Jeder Teilnehmer benötigt eine gültige PSN-ID, XBOX-, STEAM-, EPIC-GAMES-ID.

Diese muss auf der eBattle-Website eingetragen sein.

##### **3.2.5. Sperren**

Teilnehmer dürfen keine aktiven Sperren bei PSN, XBOX, STEAM, EPIC-GAMES, eBattle, dem Entwickler oder Publisher haben.

### 3.3. Wohnsitz

Für die Spielberechtigung ist der Wohnsitz entscheidend. Der aktiv spielende Roster muss aus mindestens 50% Spieler bestehen, die ihren Wohnsitz in folgenden Ländern haben:

- Deutschland
- Österreich
- Schweiz

Es dürfen ausschließlich Spieler teilnehmen, die einen Wohnsitz innerhalb von Europa oder dem vereinten Königreich haben.

### 3.4. Plattform

Die Good Night Series wird als Crossplattform (XBOX, PLAYSTATION & PC) Turnier ausgetragen.

### 3.5. Transfers

Während der gesamten Veranstaltung ist es nicht möglich neue Spieler dem bestehenden Team hinzuzufügen.

## 4. Turnierbetrieb

### 4.1. Qualifikation [Phase 1]

#### 4.1.1. Allgemein

Um an der Gruppenphase teilnehmen zu können, müssen die Teams während der vier Qualifier antreten. Die Qualifier finden am 04.09.2021, 05.09.2021, 11.09.2021 und 12.09.2021 statt und starten jeweils um 14:00 Uhr.

#### 4.1.2. Anzahl der Teilnehmer

Die Anzahl der teilnehmenden Teams ist pro Qualifier auf vierundsechzig (64) oder zweiunddreißig (32) begrenzt.

Nähere Informationen sind auf der jeweiligen Turnierseite zu finden.

#### 4.1.3. Format

Alle Teams treten in einem Best of 5 (Best of five), Single-Elimination-Bracket gegeneinander an.

Das Finale wird als Best of 7 (Best of seven) gespielt.

Die Teams werden bei jedem Qualifier vom System zufällig geseeded.

Die jeweils besten zwei (2) Spieler eines Qualifier ziehen in das Playoff ein.

Das Spiel um Platz drei (3) ist verpflichtend zu spielen, für den Fall das ein nachrücken notwendig sein.

## 4.2. **Playoff [Phase 2]**

### 4.2.1. **Allgemein**

Das Playoff findet am 19.09.2021 statt und startet um 14:00 Uhr.

### 4.2.2. **Anzahl der Teilnehmer**

Am Playoff nehmen acht (8) Spieler teil – jeweils die zwei besten eines Qualifier.

### 4.2.3. **Format**

Alle Teams treten in einem Best of 5 (Best of five), Double-Elimination-Bracket gegeneinander an.

Das Finale wird als Best of 7 (Best of Seven) gespielt.

## 4.3. **Pünktlichkeit**

Alle Teilnehmer müssen dreißig (30) Minuten vor Spielbeginn anwesend und spielbereit sein, um den reibungslosen Ablauf der Veranstaltung und Übertragung sicherzustellen. Durch Teilnehmer verursachte Verzögerungen werden geahndet.

## 4.4. **No-Show**

Sollte ein Team zehn (10) Minuten nach offiziellem Matchbeginn nicht vollständig, nicht bereit oder nicht anwesend sein, verliert dieses das Match.

## 4.5. **Aufgeben**

Sollte ein Team aufgeben / sich auflösen, hat dieses kein Anrecht auf Preise und wird durch den Gegner des letzten Matches ersetzt. Für das Haupt-Event rücken die nächstbestplatzierten Teams auf. (Platz 3, Platz 4, ...)

## 4.6. **Proteste**

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 ist direkt in Discord zu eröffnen und muss mit dem Tag @eBattleAdmin gekennzeichnet werden. Proteste, die nicht im Match-Channel gestellt werden, sind ungültig und können nicht berücksichtigt werden. Diese Regel schließt auch persönliche Nachrichten an Referees oder die Administration ein. Ein Protest gilt nur dann 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 Administration behält sich das Recht vor, diese Regel bei bewiesenem Cheating außer Kraft zu setzen. Die Administration und die Referees 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.

## 4.7. **Spoiler**

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.

#### 4.8. **Supportanfragen**

Supportanfragen sind indirekt oder nicht matchbezogene Anfragen, welche rein informative, administrative oder organisatorische Anliegen der Teams gegenüber der Administration betreffen. Eine Supportanfrage muss über die Channel #Support und #fragen eingereicht werden. Supportanfragen, die nicht über diese Channel gestellt werden, sind ungültig und können nicht als Referenz herangezogen werden. Diese Regel schließt auch persönliche Nachrichten an Referees oder die Administration ein.

#### 4.9. **Map**

In allen Spielen muss die Map „DFH-Stadium“ verpflichtend gespielt werden.

### 5. **Ingame**

#### 5.1. **Discord**

Von Beginn des Spieltages muss mindestens ein Spieler jedes Teams seinen eBattle-Account über „Kontrollzentrum“ -> „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. **Host**

Das Team welches im Matchbaum oben steht darf das Match hosten.  
Der Host ist für die Richtigkeit der Einstellungen verantwortlich.

Sollte ein Spiel übertragen werden eröffnet ein Observer das Match und lädt die Teams ein.

#### 5.3. **Disconnects**

Sollte ein Spieler einen Disconnect haben oder die Lobby verlassen, so hat dieser die Pflicht die Lobby eigenständig wieder zu betreten (Reconnect).  
Sollte ein Reconnect nicht möglich sein, muss das Match mit den verbleibenden Spielern zu Ende gespielt werden.

#### 5.4. **Pause**

Während eines Bo7 steht jedem Team eine Pause von maximal fünf (5) Minuten zu.

Eine Pause ist nur zwischen den Matches zulässig, nicht während eines Matches.

### 5.5. **Ping**

Der Ping eines Spielers darf nicht manipuliert werden. Der Ping eines Spielers darf in Matches höchstens 100ms betragen. Der Ping gilt als zu hoch, wenn er diesen Wert über einen längeren Zeitraum (2+ Minuten) überschreitet. Ein zu hoher Ping muss vom Gegner dokumentiert und belegt werden. Nach Dokumentation muss der Gegner informiert werden das Problem zu beheben. Sollte das Problem nicht behoben werden können muss mittels Match-Protest im Discord ein Admin informiert werden und ein Spielertausch oder Default-Win in betracht gezogen werden.

### 5.6. **Spieleeinstellungen**

#### **Modus**

Standard-Einstellungen (Server)

#### **Einstellungen**

Spielzeit: 5 Minuten

Spiellänge: Bo5; (Bo7)

Server: EU

Map: DFH-Stadium

#### **Spieler**

Es wird im 3vs3 gespielt.

Ein Match muss stets mit voller Spieleranzahl starten.

### 5.7. **Fehlerhafte Spieleinstellungen**

Sollte ein Spiel mit fehlerhaften Spieleinstellungen gestartet worden sein, so ist unmittelbar darauf hinzuweisen. Sollte der Host die Einstellungen nicht berichtigen ist das Match für den Gegner zu werten.

Das Hostrecht wechselt zum anderen Team.

Ein Hinweis auf falsche Lobbyeinstellungen kann bis zum ersten Tor gestellt werden und muss mittels Screenshot bewiesen werden.

Sobald ein Tor gefallen ist, sind sämtliche Proteste bezogen auf die Spieleinstellungen nicht mehr möglich.

## 6. Preise

### 6.1. Preisempfänger

Der Gewinn wird an den Teamcaptain ausbezahlt / versendet.

Der Teamcaptain muss mindestens das 16. Lebensjahr vollendet haben, um den Gewinn beanspruchen zu können.

Sollte der Teamcaptain noch nicht das 16. Lebensjahr vollendet haben, ist eine Einverständniserklärung der jeweiligen Erziehungsberechtigten erforderlich um den Gewinn auszahlen / versenden zu können. Diese muss binnen 14 Tagen nach dem Playoff bei dem Veranstalter via E-Mail unter [tournaments@risewithus.gg](mailto:tournaments@risewithus.gg) eingehen.

Der Teamcaptain ist für die weitere Verteilung des Gewinns an das Team selbstverantwortlich.

Der Preisempfänger erklärt sich bereit, dass seine Daten bei physischen Gewinnen an einen unserer Hardware-Partnern weitergeleitet werden. Hat der Preisempfänger das 16. Lebensjahr noch nicht vollendet ist eine Einverständniserklärung der jeweiligen Erziehungsberechtigten erforderlich welche binnen 14 Tagen nach dem Playoff bei dem Veranstalter unter [tournaments@risewithus.gg](mailto:tournaments@risewithus.gg) als E-Mail eingehen muss.

### 6.2. Auszahlungszeitpunkt

Gewinne werden spätestens neunzig (90) Tage nach Abschluss der Veranstaltung ausbezahlt / versendet.

### 6.3. Preisgeldverteilung

Je nach Abschlussplatzierung im Playoff erhalten die Teams einen festen Betrag, dieser wird an den Teamcaptain überwiesen. Dafür muss der Teamcaptain eine Rechnung stellen. Dieser Betrag kann durch Strafen und andere Preisgeldabzüge noch modifiziert werden.

Das Preisgeld in Höhe von 2000€ teilt sich wie folgt auf:

1. Platz Playoff: 850€
2. Platz Playoff: 450€
3. Platz Playoff: 250€
4. Platz Playoff: 150€
5. Platz Playoff: 100€
6. Platz Playoff: 100€
7. Platz Playoff: 50€
8. Platz Playoff: 50€