

## **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.

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.

Diese kann unter der folgenden E-Mail Adresse angefragt werden:  
tournaments@risewithus.gg

### 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

#### 2.8. **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.

#### 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. **Spielernamen & Logos**

Namen von Spielern dürfen keine illegalen oder pornografischen Inhalte darstellen, darauf Bezug nehmen oder auf andere Weise beleidigend oder unsportlich sein. Logos von Spielern dürfen nicht gegen das Urheberrecht verstoßen. Die Administration behält sich das Recht vor, Spieler 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. Mindestalter

Spielberechtigt ist nur, wer mindestens das 18. Lebensjahr vollendet hat. Die Administration behält sich das Recht vor, Geburtsdaten zu überprüfen und Spieler gegebenenfalls keine Spielberechtigung zu erteilen und Verstöße rückwirkend zu ahnden.

- Sollte der Verdacht bestehen, dass ein nicht spielberechtigter Spieler am Turnier teilnimmt, ist dieser 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 der Spieler disqualifiziert und verliert jeglichen Anspruch auf Preisgeld.

### 3.2.3. ID

Jeder Teilnehmer benötigt einen gültigen STEAM-Account. Dieser muss auf der eBattle-Website eingetragen sein.

### 3.2.4. Sperren

Teilnehmer dürfen keine aktiven Sperren bei STEAM, eBattle, dem Entwickler oder Publisher haben.

## 3.3. Wohnsitz

Für die Spielberechtigung ist der Wohnsitz entscheidend. Teilnehmer müssen aus einem der folgenden Länder kommen:

- 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 ausschließlich auf dem PC (STEAM) ausgetragen.

## 4. Turnierbetrieb

### 4.1. Qualifikation [Phase 1]

#### 4.1.1. Allgemein

Um in die Playoffs zu kommen, müssen Spieler jeweils die Top-2 während der vier Qualifier erreichen. Die Qualifier finden am 03.09.2021, 10.09.2021, 17.09.2021 und 18.09.2021 statt und starten jeweils um 20:00 Uhr.

#### 4.1.2. Anzahl der Teilnehmer

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

Informationen sind auf der jeweiligen Turnierseite zu finden.

#### 4.1.3. **Format**

Alle Spieler treten in einem Best of 3 (Best of three) gegeneinander an.  
Das Upper- sowie Lowerbracket Final & Grand Final findet als Best of 5 (Best of five) statt.

Das gesamte Bracket wird als Double-Elimination-Bracket gespielt.  
Ingame wird der Turniermodus (Bo5) verwendet.

Der Gewinner des Qualifiers zieht in das Upperbracket der Playoffs ein.  
Der zweite Platz des Qualifiers zieht in das Lowerbracket der Playoffs ein.

#### 4.1.4. **Nachteil eines Matchgewinners**

Der Gewinner eines Match-Sets muss folgende Dinge für den kommenden Set beachten:

- Der Gewinner eines Sets ist an seinen gewählten Charakter gebunden und muss diesen weiterhin spielen. Diese Bindung gilt so lange, bis der Spieler ein Set verliert.
- Die Einzelmatches müssen der Wahl des Verlierers entsprechen.
- Der Verlierer eines Sets darf auswählen ob er seine Charakterwahl beibehält oder zum Menü zurückkehrt, um einen anderen Charakter zu wählen.

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

#### 4.2.1. **Allgemein**

Das Playoff findet am 03.10.2021 statt. Teilnehmen dürfen die acht (8) besten Spieler der Qualifikations-Phase (jeweils die zwei besten Spieler eines Qualifiers).

#### 4.2.2. **Format**

Alle Spieler treten in einem Best of 3 (Best of three) gegeneinander an.  
Das Upper- sowie Lowerbracket Final & Grand Final findet als Best of 5 (Best of five) statt.

Das gesamte Bracket wird als Double-Elimination-Bracket gespielt.  
Ingame wird der Turniermodus (Bo5) verwendet.

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

#### 4.5. **Aufgeben**

Sollte ein Spieler aufgeben, hat dieser kein Anrecht auf Preise und wird durch den Gegner des letzten Matches ersetzt. Für das Playoff rücken die nächstbestplatzierten Spieler des entsprechenden Qualifier 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 Spieler 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 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.

#### 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.

### 5. **Ingame**

#### 5.1. **Discord**

Von Beginn des Spieltages muss jeder Teilnehmer 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.

## 5.2. **Spieleinstellungen**

Rounds: 3 von 5

Zeitlimit: 60 Sekunden

Bühne: Zufällig

Charakteranpassung: Deaktiviert

Voreingestellte Charakteranpassungen sind zulässig, ausnahmen stellen dar:

Jack-7 Preset 3 & 4

Gigas Preset 3

diese dürfen nicht verwendet werden.

Spieler eines Matches dürfen nicht die gleichen Charakteranpassungen verwenden.

## 5.3. **Zusätzliche Bestimmungen – Ingame**

Sollte ein Match unentschieden ausgehen (gleichzeitiger K.O. oder verstrichene Zeit ist dieses Match nicht zu werten und muss wiederholt werden.

Die gewählten Charakter müssen von beiden Spielern beibehalten werden.

## 5.4. **All-Over-Final(s)**

In den All-Over-Final(s): Finale der Qualifier und des Playoffs; gibt es einen Bracket-reset wenn der aus dem Lowerbracket kommende Spieler das Best-of-five gewinnt.

In diesem Fall wird nach dem erstem Best-of-five ein erneutes gespielt in welchem der Sieger ermittelt wird.

## 5.5. **Spielunterbrechung**

Sollte ein Spieler absichtlich oder unabsichtlich eine Spielunterbrechung hervorrufen, verliert der entsprechende Spieler die aktuell Runde.

Sollte durch die Spielunterbrechung das gesamte Match abgebrochen werden (Disconnect, etc.) wird das gesamte Match als Default-Win für den Gegner gewertet.

Sollte die Spielunterbrechung von keinem der beiden Spieler hervorgehen ist das entsprechende Match zu wiederholen.

## 6. Preise

### 6.1. Preisempfänger

Der Gewinn wird an den Spieler ausbezahlt / versendet. Der Preisempfänger erklärt sich bereit, dass seine Daten bei physischen Gewinnen an einen unserer Hardware-Partnern weitergeleitet werden.

### 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 Teilnehmer einen festen Betrag. Dafür muss der Teilnehmer 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€