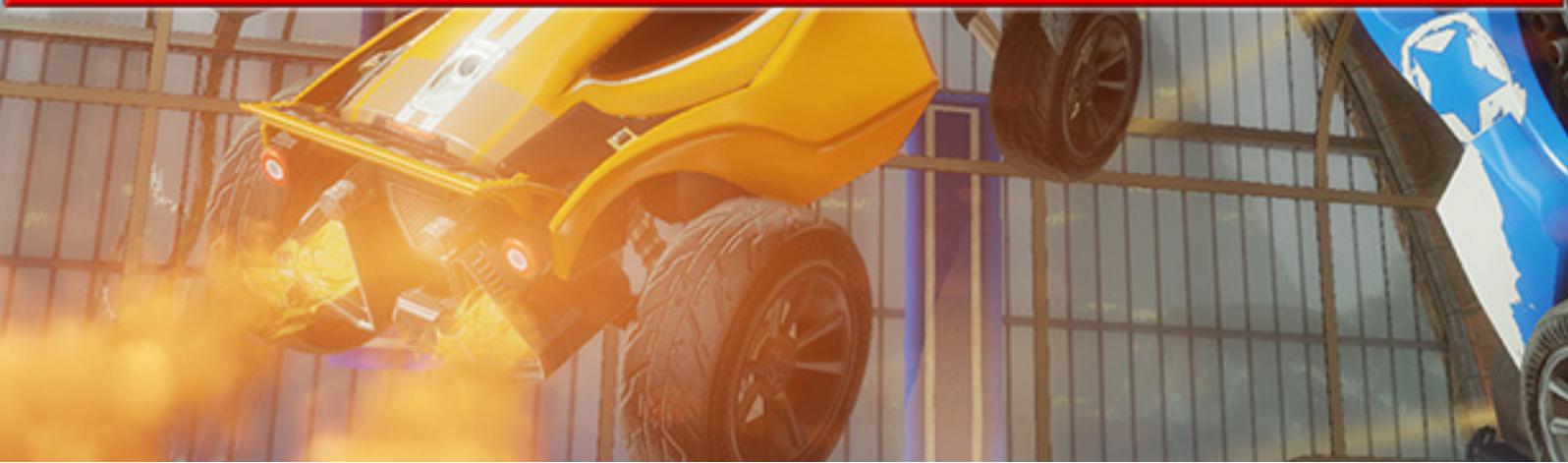




Regelwerk

Rocket League

Version 1.2.1



Deutsche eSport Bundesliga

Inhaltsverzeichnis

Support	3
Präambel	3
§1 Allgemeines	4
§1.1 Geltungsbereich	4
§1.2 Teamanmeldung	4
§1.3 Pflichten der Teams	4
§1.3.1 Ein oder mehrere Seasonteams	4
§1.4 Spielberechtigung	4
§1.5 Seasonteamwechsel/Neuanmeldung eines Spielers	4
§1.6 Schuldfrage	5
§2 Saison- und Matchregeln	6
§2.1 Spielversion	6
§2.2 Allgemeines zum Punktesystem	6
§2.3 Allgemeines zum Cupsystem	6
§2.4 Zeiträume	6
§2.5 Matchups / Matchabsprachen	6
§2.6 Ergebniseintragung	6
§2.7 Matchprotest	6
§2.8 14-Tagesperre	7
§2.9 Spielen in Unterzahl	7
§2.11 Nichterscheinen des Gegners	7
§2.12 FF(Forfeit)- Antrag	7
§2.13 Cheats, Bugs & Modifikationen	7
§2.14 Absprachen	7
§2.15 Spielplanung	7
§2.16 Auskunftspflicht	8
§2.17 Dokumentation des Spielbetriebs	8
§2.18 Zuschauer Modus (Spectator)	8
§2.19 Serverwahl	8
§2.20 Nachweispflicht	8
§2.21 Verbindungsabbruch vom Server	8
§2.22 Spielerwechsel	8
§2.23 Rundenaufteilung	9
§2.24 Servereinstellungen	9
§2.25 Verfügbare Karten	9
§3 Strafenkatalog	10
§3.1 Fehlende Profildaten	10
§3.2 Spieler spielt mit fremden Account	10
§3.3 Matchabsage	10
§3.5 Bewiesenes Cheaten während eines Matches	10
§3.6 Bewiesenes Cheaten ausserhalb eines DeSBL Matches (Public oder sonstiges)	10
§3.7 Bugusing	10
§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers im Match (Beleidigungen usw)	10
§3.9 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers	11
§3.10 Verschleiern der Identität	11
§3.11 Gegner erscheint nicht	11
§3.12 Manipulierende Absprachen	11
§3.13 Spielen in zwei Seasonteams/Cupteams	11
§3.14 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern	11
§3.15 Ergebnis-Bestätigung	11
§3.16 Wiederholtes Nichtantreten	11
§3.17 Teamauflösung/Austritt	12
§3.18 Mehrmaliger Season-/Cupteamwechsel eines Spielers	12
§3.19 Spielerwechsel während einer Live-Runde	12
§3.20 Zuschauermodus (Spectator)	12
§3.21 Kick von Gegenspielern	12
§3.22 Nicht erfasste Vergehen	12
§4 Kartensystem	13
§4.1 Karten für Spieler	13
§4.2 Karten für Teams	13
§4.3 Kartendefinition	13
Lizenzbedingungen	14

Support

"Nobody is perfect" und man kann nicht immer alles wissen.

Falls es Fragen zum Regelwerk allgemein gibt, Probleme bei der Auslegung auftreten oder vielleicht auch nur Fehler in diesem Regelwerk gefunden werden, stellt die Ligaleitung mehrere Supportmöglichkeiten zur Verfügung:

- Erste Anlaufstelle sollte der Support-Bereich im DeSBL-Forum sein. Eventuell gibt es hier auch schon eine Lösung für das momentane Problem (Suchfunktion benutzen!). Bei Beiträgen von euch bitte möglichst genau die betroffene/unklare Regel und die Fragen dazu angeben. Dies erspart so manche Rückfrage und damit Zeit.
- Sollten die Fragen während eines Wars auftauchen: Sofort ein Mitglied der Ligaleitung kontaktieren. Hier wird Euch möglichst direkt geholfen.
- Man kann sich auch direkt per Privater Nachricht oder Email an die Ligaleitung wenden. Allerdings muss man damit rechnen, entweder keinen zu erreichen (kein 24/7-Support) oder aber gebeten zu werden, doch einen Forumspost zu eröffnen. Auf diesem Weg haben alle Community-Mitglieder die Möglichkeit aus Erfahrungen anderer zu lernen und ggf. die Lösung für ihr eigenes Problem zu finden.

Merke:

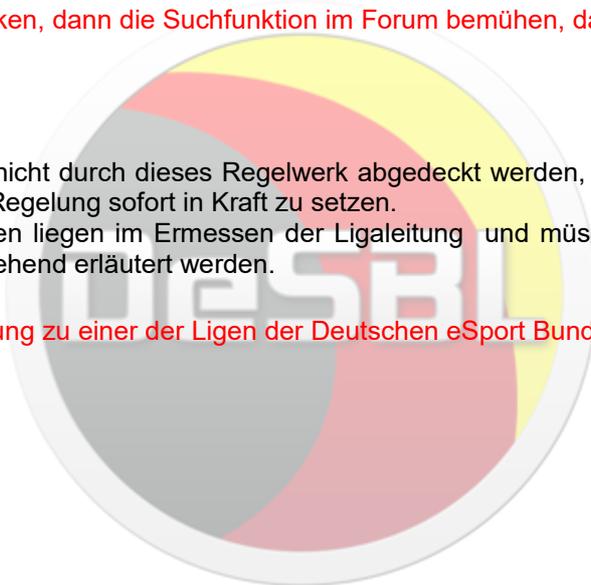
Immer zunächst nachdenken, dann die Suchfunktion im Forum bemühen, dann nochmals nachdenken und erst dann posten.

Präambel

Bei Vorkommnissen, die nicht durch dieses Regelwerk abgedeckt werden, behält sich die Ligaleitung vor, eine entsprechende Regelung sofort in Kraft zu setzen.

Bestrafung und Sanktionen liegen im Ermessen der Ligaleitung und müssen, sofern nicht dringend erforderlich, nicht weitergehend erläutert werden.

Hinweis: Mit der Anmeldung zu einer der Ligen der Deutschen eSport Bundesliga wird das Regelwerk automatisch akzeptiert.



§1 Allgemeines

Alle Spieler in dieser Community haben das Recht darauf, fair und mit dem nötigen Respekt behandelt zu werden! Es wird im Allgemeinen ein höflicher Umgangston erwartet. Spieler, die sich trotz Abmahnung der DeSBL weiterhin unangemessen verhalten, werden sanktioniert.

§1.1 Geltungsbereich

Mit der Anmeldung zu einem der Angebote der Deutschen eSport Bundesliga wird das jeweilige Regelwerk automatisch akzeptiert.

§1.2 Teamanmeldung

In der DeSBL können alle registrierten Spieler ein Team gründen/anmelden. Diesem Team dürfen beliebig viele Spieler beitreten, wobei diese nicht zwingend zum gleichen Clan gehören müssen (Clan-Kooperationen). Auf diese Weise ist es auch möglich, ein Team aus mehreren Clans zu bilden. Das Team muss eindeutig dem deutschen Sprachraum zugeordnet werden können. Ausnahmen werden von der Ligaleitung genehmigt, wenn jederzeit eine Kommunikation in deutscher Sprache gewährleistet ist.

§1.3 Pflichten der Teams

Jedes Team der DeSBL verpflichtet sich dazu, die Matches in den angegebenen Zeiträumen zu spielen. Darüber hinaus muss sich jedes Team aktiv an der Terminfindung beteiligen und regelmäßig in den Matchups über Kontaktaufnahmen eines Gegners informieren und entsprechend reagieren. Weiterhin müssen Warorgas zur Matchabsprache/Ergebniseintragung oder zur Kontaktaufnahme benannt werden.

§1.3.1 Ein oder mehrere Saisonteam

Für jede Saison einer Liga kann ein Team ein oder mehrere Saisonteam anmelden, welche die Matches der entsprechenden Saison bestreiten. Einem Saisonteam kann durch den jeweiligen Teammanager eine beliebige Anzahl von Spielern zugeordnet werden. Die Mindestgröße ist immer die für ein Match erforderliche Spieleranzahl, anzustreben ist jedoch eine Mindestgröße von erforderlicher Spieleranzahl plus zwei Spieler. Im Format 5vs5 also beispielsweise fünf bzw. sieben Spieler. Ausnahmen bilden die Formate 1vs1 und 2vs2.

§1.4 Spielberechtigung

Jeder Spieler muss auf <http://www.desbl.de> registriert und einem Team beigetreten sein.

Jeder Spieler muss seine spielspezifischen Informationen in seinem Spielerprofil wahrheitsgetreu und vollständig eingetragen haben.

Spielern mit mindestens einem Eintrag in Bannlisten (z. B. VAC) ist die Teilnahme untersagt. Die Spielberechtigung kann jederzeit durch die Ligaleitung entzogen werden.

§1.5 Saisonteamwechsel/Neuanmeldung eines Spielers

Jeder Spieler darf in einer laufenden Saison nur in einem Saisonteam spielen und nur einmal das Saisonteam je Spielmodus wechseln. Jedoch wird bei einem Saisonteamwechsel/Neuanmeldung innerhalb einer Saison der jeweilige Spieler für 14 Tage gesperrt. Ausnahmen werden durch §2.7 geregelt.

Die Verwendung eines weiteren Accounts und die Weitergabe eines Accounts sind nicht gestattet.

§1.6 Schuldfrage

Wir gehen von der Unschuld eines jeden Spielers aus, bis das Gegenteil eindeutig bewiesen ist.



§2 Saison- und Matchregeln

§2.1 Spielversion

Gespielt wird Rocket League in der aktuellsten Version.

§2.2 Allgemeines zum Punktesystem

Das Punktesystem funktioniert folgendermaßen: 3 Punkte für einen Sieg - 1 Punkt für ein Unentschieden – 0 Punkte für eine Niederlage. Die gewonnenen und verlorenen Karten werden ebenfalls in einer Wertung festgehalten (für eine Platzauswertung im Falle des Punktegleichstandes). Die Kartenwertung sieht wie folgt aus: Pro gewonnene Karte gibt es 1 Punkt.

§2.3 Allgemeines zum Cupsystem

Es gibt ein festes Spieltagesystem. Die Cupleitung lost vor Beginn des Cup's einen Spielplan aus. Dieser umfasst die Begegnungen und die Maps, die am jeweiligen Spieltag gespielt werden müssen.

Gespielt wird Cup-abhängig: Mögliche Kombinationen, 1vs1, 2vs2, 3vs3.

In Modus 3vs3 ist es in Ausnahmefällen und sofern beide Teams es in Match-Up Bereich festgehalten und zugestimmt haben möglich, das man statt 3vs3 ein 2vs2 macht.

§2.4 Zeiträume

Die Ligaleitung gibt zu jedem Spieltag einen festen Termin für jeden Spieltag oder einen Zeitraum von 7 Tagen (Montag – Sonntag) an. Im Falle eines vorgegebenen Zeitraums sind beide Teams verpflichtet, den Austragungszeitpunkt innerhalb der im Spielplan vorgesehenen Frist festzulegen. Sollte es bis zum Beginn des Spieltages zu keiner Einigung kommen, wird durch das Terminscript automatisch ein zufälliger Termin innerhalb des Spieltages (Mo|Di|Mi|Do|Fr|Sa|So, jeweils 20.00| 20.30|21.00) festgelegt. Dieser Termin ist verbindlich. Beteiligt sich ein Team nicht an der Terminfindung, wird durch das Script zum Spieltagbeginn ein Termin festgelegt, der von dem Team vorgeschlagen wurde, welches sich um die Terminfindung bemüht. Sollte beiden Teams im Vorfeld klar sein, das sie sich am jeweiligen Spieltag auf keinen Termin einigen können, so ist eine Verschiebung um maximal 1 Woche möglich.

§2.5 Matchups / Matchabsprachen

In den Matchups sind sämtliche Absprachen die das Match betreffen fest zu halten. Des Weiteren sind dort nach dem Match das Lineup, das Ergebnis und eine Bewertung (optional) einzutragen. Das im Matchup erstgenannte (linke) Team ist das Heim-Team.

§2.6 Ergebniseintragung

Das Ergebnis muss innerhalb von 24 Stunden nach dem Match im Matchupbereich eingetragen werden. Auch im Fall eines Matchprotest (siehe §2.7).

§2.7 Matchprotest

Der Matchprotest muss innerhalb von 24 Stunden nach Matchbeginn per Supportticket, eingereicht werden. Ausführliche Gründe zum Matchprotest müssen hierbei angeführt sein. Sollte der Matchprotest nach diesem Zeitpunkt eingereicht werden, ist die Ligaleitung nicht dazu verpflichtet diesen Protest anzunehmen. Screenshots, Videos, etc. müssen per E-Mail an rocketleague@desbl.de gesendet werden.

§2.8 14-Tagesperre

Gilt nur für Seasons/Ligen:

Alle Spieler, die bis zum Ende des 1. Spieltags ins Seasonteam eingetragen werden, sind sofort spielberechtigt. Spieler die mit Start des 2. Spieltages ins Seasonteam joinen, erhalten die 14-Tagesperre, die sofort gültig ist. In Absprache mit dem jeweiligen Gegner kann ein Spieler mit dieser Sperre aber dennoch spielen. Dies ist im Matchup festzuhalten.

Gilt nur für Turniere/Cups:

Spieler, die 5 Tage vor einem Matchtermin in das Cupteam geschoben werden, sind nicht spielberechtigt!

Das grüne Symbol, was die Spielberechtigung aussagt, ist in diesem Fall ungültig.

Hinweis: Diese Regel gilt nicht für Wochenendevents.

§2.9 Spielen in Unterzahl

Die Spieleranzahl entspricht der im Format festgelegten Anzahl der Spieler. Sind bei einem Match nicht genügend Spieler anwesend, ist es Sache der Teamleader eine Lösung auszuhandeln. Ein Spiel in Unterzahl ist aber grundsätzlich möglich, jedoch mit maximal 1 Spieler weniger (Ausnahme: Formate 1vs1 und 2vs2). Eine Terminverschiebung ist mit Zustimmung des anderen Teams möglich. Das Match muss dann schnellstmöglich nachgeholt werden (maximal 2 Wochen später). Dies ist immer in den Matchups zu dokumentieren.

§2.10 Verlassen während des Matches

Das laufende Match darf grundsätzlich nicht von den Spielern verlassen werden. Die Matches sind grundsätzlich alle zu Ende zu spielen. Danach kann, falls notwendig, Protest eingelegt werden.

§2.11 Nichterscheinen des Gegners

Sollte zum vereinbarten Zeitpunkt des Matches das gegnerische Team nicht anwesend sein, so ist das anwesende Team verpflichtet 15 Minuten zu warten und kann nach Ablauf der Zeit ein Matchprotest (Supportticket) einreichen (siehe dazu §2.12). Das nichterschienene Team muss mit Sanktionen rechnen (siehe dazu Strafenkatalog).

§2.12 FF(Forfeit)- Antrag

Erscheint ein Team nicht zum festgesetzten Termin, siehe §2.11, kann das anwesende Team einen FF-Antrag stellen.

§2.13 Cheats, Bugs & Modifikationen

Zusatzprogramme, die verändernd ins Spielgeschehen eingreifen, sind verboten und werden mit sofortigem Ausschluss bestraft. Das Nutzen von Bugs, Exploits und Modifikationen ist verboten. Ausnahmen reglementiert die Ligaleitung.

§2.14 Absprachen

Absprachen, die das Ligasystem manipulieren wie z.B. absichtliches Verlieren, sind untersagt

§2.15 Spielplanung

Alle Handlungen, die zum Spielablauf im Rahmen des Spieltags führen, werden als Spielplanung bezeichnet. Mutwilliges Behindern oder Verzögern der Spielplanung wird nach §3.8 (unsportliches Verhalten) geahndet.

§2.16 Auskunftspflicht

Im Rahmen der Auskunftspflicht muss der Gegner so früh wie möglich, spätestens unmittelbar vor dem Beginn des Spiels über alle Abweichungen vom Reglement informiert werden. Eine Verletzung der Auskunftspflicht wird nach §3.8 (unsportliches Verhalten) geahndet.

§2.17 Dokumentation des Spielbetriebs

Beide Teams sind verpflichtet bei Match Beginn und Match Ende einen Screenshot zu erstellen und diese(n) mindestens 14 Tage aufzubewahren. Diese sind bei Anfrage eines Admins vorzulegen. Dies dient unter anderem der Ergebnisbestätigung im Zweifelsfall oder der Abhandlung von Matchprotesten

§2.18 Zuschauer Modus (Spectator)

Es sind keine Zuschauer (ausgenommen Mitglieder der Ligaleitung oder Streamer der DeSBL) bei den Ligaspielen auf dem Server zulässig!

Hinweis:

Das Livestreamen ist generell erlaubt, sobald aber vom Spectator Modus aus gestreamt werden soll (ausgenommen Mitglieder der Ligaleitung oder Streamer der DeSBL), so ist dies im Matchup festzuhalten und vom Gegner bestätigt zu werden. Des Weiteren wird es vereinzelt Matches geben die durch einen Admin beobachtet werden. Hierfür ist ein Zuschauerplatz freizuhalten.

§2.19 Serverwahl

Das Heimteam, welches links steht, stellt den Server (Privates Match). Und fängt an im Team Orange zu spielen.

§2.20 Nachweispflicht

Es besteht für beide Parteien grundsätzlich die Pflicht, bei Matchbeginn und Matchende einen Screenshot zu erstellen. Im Protestfall müssen beide Teams die Screenshots hochladen. Diese sind mindestens 2 Wochen aufzuheben.

§2.21 Verbindungsabbruch vom Server

Sollte ein oder mehrere Spieler während einer Liverunde vom Server fliegen, so hat der oder die Spieler die Möglichkeit sofort wieder zu joinen. Sollte dies nicht möglich sein, so muss die Runde in Unterzahl zu Ende gespielt werden. Die Spieler haben selbst Sorge zu tragen, den Server wieder beizutreten. Sollte dies nicht möglich sein, können die Spieler ausgewechselt werden. Der Wechsel ist erst in der nächsten Runde erlaubt. Nach erfolgreichen Joinen ist die nächste Runde wieder eine Liverunde. Der oder die ausgewechselten Spieler dürfen im laufenden Match nicht mehr eingewechselt werden.

§2.22 Spielerwechsel

Es ist ein Spielerwechsel bei technischen Problemen innerhalb des Matches erlaubt. Sollte ein Spieler nicht aufgrund eines technischen Problems ausgewechselt werden, ist eine Auswechslung erst beim Seitenwechsel durchzuführen. Es dürfen insgesamt maximal zwei Spieler ersetzt werden, dies gilt nur für ein 4vs4 Match.

§2.23 Rundenaufteilung

Es werden 5 Runden gespielt. Als Ergebnisse könnten dann folgende Endstände zustandekommen: 5:0, 4:1, 3:2, 2:3, 1:4 oder 0:5. Nach jedem Match werden die Teams gewechselt (Orange/Blau).

§2.24 Servereinstellungen

Der Server muss mit den Standard-Einstellungen des Mutators und einem Passwort versehen sein. Die korrekten Einstellungen sind vor dem Spielbeginn zu überprüfen.

§2.25 Verfügbare Karten

- DHF Stadium
- Urban Central
- Mannfield
- Beckwith Park
- Utopiakolosseum



§3 Strafenkatalog

§3.1 Fehlende Profildaten

Hat ein Spieler sein Profil unvollständig oder gar nicht ausgefüllt

- der Spieler ist nicht spielberechtigt

§3.2 Spieler spielt mit fremden Account

Spielt ein Spieler mit einem Account eines anderen Spielers

- sofortiger Ausschluss der Spieler aus dem Turnier
- 2 Schwarze Karten für das Team

§3.3 Matchabsage

Ein bereits angenommenes Match innerhalb von 24h vor dem festgelegten Termin ohne ersichtlichen Grund verschieben wollen. Sollte die Anmeldung vorher geschehen sein schützt dies vor der gelben Karte.

- das Match wird mit der höchstmöglichen Punktzahl gegen das verursachende Team gewertet
- 1 gelbe Karte für das verursachende Team

§3.4 Seasonteam verlässt ohne Grund das Match

das Seasonteam, welches den Server ohne Grund verlässt

- Verliert das Spiel mit der höchst möglichen Punktzahl
- das Seasonteam wird mit 1 gelben Karten bestraft

§3.5 Bewiesenes Cheaten während eines Matches

- Globaler Ligabann des Spielers
- Die Runden, die der Cheater gespielt hat, werden für den Gegner gewertet.
- das Seasonteam wird mit 1 roten Karten bestraft

§3.6 Bewiesenes Cheaten ausserhalb eines DeSBL Matches (Public oder sonstiges)

- Globaler Ligabann des Spielers
- Dazu gehören auch die weiteren Accounts des Spielers. Auch wenn der Spieler mit diesen nicht in der DeSBL spielt.

§3.7 Bugusing

Ausnutzen von Bugs während des Matches

- 1 gelbe Karte für den überführten Spieler
- Jede Runde, in der der Betrug nachgewiesen werden kann, geht an den Gegner
- 1 gelbe Karte für das Team

§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers im Match (Beleidigungen usw)

- Je nach Härte: 1 gelbe Karte bis 1 schwarze Karte für den Spieler
- Je nach Härte: bis zu 3 gelbe Karten für das Team

§3.9 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers

- Matches können annulliert oder als Niederlage gewertet werden
- Je nach Härte: bis zu 1 schwarzen Karte für den Spieler
- Je nach Härte: bis zu 2 schwarze Karten für das Team

§3.10 Verschleiern der Identität

- Ligabann des verursachenden Spielers
- verursachendes Team wird mit einer schwarzen Karte bestraft

§3.11 Gegner erscheint nicht

Erscheint ein Team nicht bis spätestens 15 Minuten nach dem vereinbarten Termin

- 1 gelbe Karte für das nicht erschienene Team. (Sollte eine Abmeldung 24h vor dem vereinbarten Termin stattgefunden haben, so schützt dies vor der gelben Karte. Eine Wiederholung ist möglich, grundsätzlich darf das anwesende Team jedoch auf einen Sieg bestehen)
- Das Match wird der höchstmöglichen Punktzahl für das anwesende Team gewertet.

§3.12 Manipulierende Absprachen

- das Match entfällt aus der Wertung
- beide Seasonteams bekommen 1 schwarze Karten

§3.13 Spielen in zwei Seasonteams/Cupteams

Spielt ein Spieler in zwei Teams, die im gleichen Format (z.B. 4vs4 HC) spielen.

- so wird dieser Spieler aus der Liga gebannt

§3.14 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

Spielt ein Team mit nicht spielberechtigten Spielern, ohne ausdrückliche Erlaubnis der Ligaleitung/des Gegners (im Matchup)

- verliert dieses Seasonteam jede Runde, an dem der nicht spielberechtigte Spieler teilnimmt
- Das Team bekommt 1 gelbe Karte

§3.15 Ergebnis-Bestätigung

Bestätigt ein Team nicht innerhalb 24 Stunden das Ergebnis (ausgenommen Matchprotest)

- bekommt das Team 1 gelbe Karte

§3.16 Wiederholtes Nichtantreten

Sollte ein Team während einer Saison 3 mal ein Match nicht bestreiten,

- so werden alle Matches des Teams mit der höchstmöglichen Punktzahl als verloren gegen das Team gewertet. Das betrifft auch bereits gespielte Matches.
- Das Team hat die Möglichkeit, sich für eine folgende Saison neu anzumelden. Die Ligaleitung entscheidet über die Zulassung bei einer Anmeldung und behält sich vor das Team nicht zuzulassen.

§3.17 Teamauflösung/Austritt

- Alle Matches von Teams, die sich während einer Saison z.B. auflösen, werden mit der höchstmöglichen Punktzahl als verloren gegen das Team gewertet. Das betrifft auch bereits gespielte Matches. Das Team wird **nicht** gelöscht.

§3.18 Mehrmaliger Season-/Cupteamwechsel eines Spielers

- es darf nur einmal in einer laufenden Saison das Team gewechselt werden.
- wechselt ein Spieler mehr als einmal in einer Saison, im gleichen Spiel und Modus, ein Team, erhält er eine Saisonsperre.
- Das Match, an dem ein Spieler mit dem Regelverstoß teilnimmt, muß im Fall eines Matchprotest wiederholt werden.

§3.19 Spielerwechsel während einer Live-Runde

Tritt ein Spieler während einer Liverunde den Server bei und verlässt diesen nicht umgehend,

- erhält sein Team 1 gelbe Karten.
- erhält der Spieler 1 gelbe Karte.
- Die Runde wird für den Gegner gewertet.

§3.20 Zuschauermodus (Spectator)

Befindet sich ein Zuschauer auf dem Server in einer Liverunde, der nicht zur Ligaleitung gehört

- verliert das dazugehörige Team jede Runde, in der ein Zuschauer auf dem Server ist
- der betreffende Spieler bekommt 1 gelbe Karte pro Runde

§3.21 Kick von Gegenspielern

- Absichtliche Kicks von Gegenspielern werden mit 1 gelben Karte für das Team gewertet.
- Die Runde, in der ein Gegenspieler gekickt wird, wird für den Gegner gewertet.

§3.22 Nicht erfasste Vergehen

Sonstige Vorkommnisse werden nach Adminermessen behandelt

§4 Kartensystem

§4.1 Karten für Spieler

Begeht ein Spieler ein Regelverstoß, bekommt er "1" Gelbe Karte. Der Spieler ist mit "1" Karte vorbelastet.

Begeht der gleiche Spieler einen zweiten Regelverstoß, bekommt er "1" Rote Karte und wird für die zwei kommenden Ligaspiele gesperrt. Der Spieler ist mit "1" Roten Karte vorbelastet. Die Sperre ist Season übergreifend gültig, falls seine Strafe nicht innerhalb der aktuellen Saison abgegolten werden kann.

Begeht der gleiche Spieler einen dritten Regelverstoß, bekommt er "1" Schwarze Karte und wird für den Rest der Saison gesperrt. Zusätzlich bekommt sein Team 2 Punkte Abzug in der Tabelle. . Ob die Vergehen in einem Match oder in mehreren Matches spielt keine Rolle. So kann ein Spieler bei mehreren Vergehen in einem Match bereits eine schwarze Karte erhalten. Jeder Spieler wird einzeln bestraft; Sammelstrafen von mehreren Spielern eines Teams wird es nicht geben. Jedes Team ist selbst verantwortlich dafür, dass seine Spieler diese Regeln gelesen und verstanden haben.

§4.2 Karten für Teams

"1" Gelbe Karte, gibt es EINE pro Vergehen. Sie werden für einfache Regelbrüche gemäß dem Regelwerk ausgesprochen. Sie erlöschen am Ende einer Saison.

"1" Rote Karte, kann direkt gegeben werden oder ergibt sich aus jeweils 3 Gelben Karten. Für eine Rote Karte verliert das Team 2 Punkte in der Tabelle.

"1" Schwarze Karte, ergibt sich aus 2 Roten Karten oder wird für schwere Vergehen ausgesprochen und bedeutet einen Abzug von mindestens 3 Punkten in der Tabelle.

Hinweis: Unwissenheit schützt vor Strafe nicht!

§4.3 Kartendefinition

Für Teams	Gelbe Karten	Rote Karten	Schwarze Karten
bei 1. Karte	Verwarnung	2 Punkte Abzug	4 Punkte Abzug
bei 2. Karte	ergibt eine rote Karte	ergibt eine schwarze Karte	Saisonsperre, alle Spiele werden als verloren gewertet
bei 3. Karte	Verwarnung	ergibt eine weitere schwarze Karte	--
bei 4. Karte	ergibt eine weitere rote Karte	--	--
bei 5. Karte	Verwarnung	--	--
bei 6. Karte	--	--	--

Für Spieler	Gelbe Karten	Rote Karten	Schwarze Karten
bei 1. Karte	Verwarnung	nächstes Spiel gesperrt	Saisonsperre
bei 2. Karte	ergibt eine rote Karte	ergibt eine schwarze Karte	--
bei 3. Karte	Verwarnung	--	--
bei 4. Karte	ergibt eine weitere rote Karte	--	--

Lizenzbedingungen

Alle im Text genannten Warenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber und werden als geschützt anerkannt.

© 2011, DeSBL (Deutsche eSport Bundesliga). Some Rights Reserved.

Sofern nicht anders angegeben, unterliegt dieses Werk der Lizenz Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.0 Germany.

Sie dürfen:

- das Werk vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen.
- Bearbeitungen des Werkes anfertigen

Zu den folgenden Bedingungen:

- Namensnennung. Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen (wodurch aber nicht der Eindruck entstehen darf, Sie oder die Nutzung des Werkes durch Sie würden entlohnt).
- Keine kommerzielle Nutzung. Dieses Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.
- Weitergabe unter gleichen Bedingungen. Wenn Sie dieses Werk bearbeiten oder in anderer Weise umgestalten, verändern oder als Grundlage für ein anderes Werk verwenden, dürfen Sie das neu entstandene Werk nur unter Verwendung von Lizenzbedingungen weitergeben, die mit denen dieses Lizenzvertrages identisch oder vergleichbar sind.
- Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter welche dieses Werk fällt, mitteilen. Am Einfachsten ist es, einen Link auf diese Seite einzubinden
- Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.
- Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte unberührt.

