



Deutsche eSport Bundesliga
Battlefield 1
[PS4]

Regelwerk **1.3.4**

Änderungsindex	4
Support	4
Präambel	5
§1 Allgemeines	6
§1.1 Geltungsbereich.....	6
§1.2 Teamanmeldung	6
§1.3 Pflichten der Teams	6
§1.3.1 Ein oder mehrere Seasonteams	7
§1.4 Spielberechtigung.....	7
§1.5 Season-/Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers	7
§1.6 Ein Spieler, ein Season-/Cupteam	8
§1.7 Ersatzteam	8
§1.8 Schuldfrage	8
§2 Saison- und Matchregeln	9
§2.1 Spielversion.....	9
§2.2 Allgemeines zum Punktesystem.....	9
§2.3 Allgemeines zum Ligasystem	10
§2.4 Zeiträume	10
§2.5 Matchups / Matchabsprachen	10
§2.6 Ergebniseintragung	11
§2.7 Matchprotest.....	11
§2.8 14-Tagesperre	11
§2.9 Spielen in Unterzahl.....	11
§2.10 Verlassen während des Matches	12
§2.11 Nichterscheinen des Gegners.....	12
§2.12 FF(Forfeit)- Antrag.....	12
§2.13 Cheats, Bugs & Modifikationen	12
§2.13.1 Zusatzhardware.....	12
§2.14 Absprachen.....	13
§2.15 Spielplanung.....	13
§2.16 Auskunftspflicht.....	13
§2.17 Dokumentation des Spielbetriebs	13
§2.18 Teamgröße	13
§2.19 Zuschauer Modus (Spectator)	14
§2.20 Serverwahl.....	14
§2.21 Servereinstellungen	14
§2.22 Probleme mit dem Server.....	15
§2.23 Nachweispflicht.....	15
§2.24 Verbindungsabbruch vom Server.....	15
§2.25 Spielerwechsel	16
§2.26 Rundenaufteilung.....	16
§2.27 Erweiterte Servereinstellungen	16

§2.28 Verfügbare Karten.....	18
§2.29 Allgemeine Verbote.....	19
§2.30 Waffenverbote	20
§2.31 Internationale Spieler - Kontingent	22
§3 Strafenkatalog	23
§3.1 Fehlende Spielerprofil-Daten	23
§3.2 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account	23
§3.3 Team tritt zum Match nicht an	23
§3.4 Team verlässt ohne Grund das Match	23
§3.5 Bewiesenes Cheaten während eines Matches	24
§3.6 Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL.....	24
§3.7 Bugusing - Glitches - Spielfehler.....	24
§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches	24
§3.9 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers	25
§3.10 Manipulierende Absprachen	25
§3.11 Spielen in zwei Season-/Cupteams	25
§3.12 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern	25
§3.13 Ergebnis-Bestätigung	25
§3.14 Teamauflösung/Austritt	26
§3.15 Falsche Lobby/Falsche Servereinstellungen	26
§3.16 Join während des Matches	26
§3.17 Zuschauermodus (Spectator)	26
§3.18 Verbotene Waffen/Klassen/Helden/Karten etc.....	27
§3.19 Verbotene Position	27
§3.20 Kick von Gegenspielern	27
§3.21 Nicht erfasste Vergehen	27
§4 Kartensystem	28
§4.1 Karten für Seasonteams	28
§4.2 Karten für Spieler	28
§4.3 Tabellen zur Erläuterung	29

Änderungsindex

Versio n	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
1.3	13.02.2017	Leon / sippsen	2.27	Tabellenform
1.3.1	21.02.2017	Leon / sippsen	§1, §3, §4	Anpassung an Basisregeln
1.3.2	01.03.2017	Leon / sippsen	Deckbl., §2.30, Änderungsindex	Hellriegel hinzugefügt, Dynamite beschr.
1.3.3	17.03.2017	Leon / sippsen	§2.30a, §2.29a	Panzerbüchse hinzugefügt, Alle Leitern auf Dächer Verboten
1.3.4	10.05.2017	Leon / sippsen	2.30a&b 2.29a 2.27 2.2a	Patch-Waffen verboten Alle Leitern und Dächer verboten Auf 1441 umgestellt Servereinstellungen (Verschiedene) Gruppenphase Unentschieden

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 Matches auftauchen: Sofort ein Mitglied der Ligaleitung kontaktieren. Hier wird Euch möglichst direkt geholfen.
- Man kann sich auch direkt per Privater Nachricht, Email oder ICQ 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, mailen etc.

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/m der Ligen/Cups 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 vorausgesetzt. Spieler, die sich trotz Abmahnung der DeSBL weiterhin unangemessen verhalten, müssen mit Strafen rechnen.

§1.1 Geltungsbereich

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

§1.2 Teamanmeldung

In der DeSBL können alle Spieler ein Team gründen/anmelden. Diesem dürfen beliebige Spieler beitreten, die nicht zwingend zum gleichen Clan gehören müssen (Clan- Kooperationen). Auf diese Weise ist es auch möglich ein Team aus mehreren Clans zu bilden. Generell gilt zunächst, dass Teams der deutschen Sprache mächtig sein müssen.

§1.3 Pflichten der Teams

Jedes Team der DeSBL verpflichtet sich die Matches in den angegebenen Zeiträumen (im Matchup) zu spielen. Darüber hinaus muss sich jedes Team aktiv an der Terminfindung beteiligen und sich regelmäßig in den Matchups über Kontaktaufnahmen eines Gegners informieren, um entsprechend zu reagieren. Die Spieler und Teams sind für ihre Organisation selbst verantwortlich.

§1.3.1 Ein oder mehrere Seasonteams

Für jede/n Season/Cup einer Liga kann ein Team mehrere Season-/Cupteams anmelden. Dem Season-/Cupteam können durch den Team-Manager eine beliebige Anzahl von Spielern zugeordnet werden. Die Mindestgröße eines Teams ist immer die für ein Match erforderliche Spieleranzahl + mögliche Ersatzspieler. Eine eventuelle Begrenzung der Squadgröße ist den Ligen und Cups zu entnehmen.

§1.4 Spielberechtigung

- Jeder Spieler muss auf <https://www.desbl.de> registriert und einem Team beigetreten sein.
- Jeder Spieler muss seine spielspezifischen Informationen in seinem Spielerprofil eingetragen haben
- Die Spielberechtigung kann jederzeit durch die Ligaleitung entzogen werden

§1.5 Season-/Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers

- Jeder Spieler darf in einer laufenden Season nur 1x das Seasonteam pro Spielmodus wechseln. Jedoch wird bei einem Seasonteamwechsel oder einer Neuanmeldung innerhalb einer Season der jeweilige Spieler für 14 Tage gesperrt.
Joint ein Spieler mit Start des 3. Spieltags einem Seasonteam, tritt diese Sperre ebenso in Kraft.
- Jeder Spieler darf in einem laufenden Cup nur 1x das Cupteam pro Spielmodus wechseln. Bei einmaligen Cupteamwechsel oder einer Neuanmeldung innerhalb eines Cups, ist der Spieler sofort spielberechtigt. Bei einem erneutem Versuch zu wechseln, ist dies nicht mehr möglich.

§1.6 Ein Spieler, ein Season-/Cupteam

Jeder Spieler darf nur in einem Season-/Cupteam pro Ligamodus der DeSBL spielen. Die Verwendung eines weiteren Accounts und die Weitergabe eines Accounts sind nicht gestattet.

§1.7 Ersatzteam

Ein ausgestiegenes Team kann durch ein "Ersatzteam" ersetzt werden, sofern welche vorhanden sind. Ausgestiegene Teams werden nur bis vor dem 3. Spieltag ersetzt. Die abgeschlossenen Spieltage müssen vom neuen Team übernommen werden. Sie haben aber die Möglichkeit mit den Gegnern eine Wiederholung abzusprechen. Dies ist aber auf Freiwilligerbasis des Gegners!

§1.8 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 Battlefield 1 in der aktuellsten Version. DLC Inhalte gehören nicht dazu!

§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 Runden werden ebenfalls in einer Wertung festgehalten (für eine Platzauswertung im Falle des Punktegleichstandes).

Die Punktwertung sieht wie folgt aus: Domination: Pro gewonnene Runde gibt es 1 Punkt. Mögliche Ergebnisse 6:0, 5:1, 4:2, 3:3

Am Ende der gespielten Matches werden alle Punkte zusammen gezählt und als Ergebnis eingetragen.

Runden und Punkte gegen Teams, die vor Saison-Ende aus der DeSBL ausgeschieden sind werden folgendermaßen gewertet:

Gespielte und noch ausstehende Spiele gegen solche Teams werden mit Defwin (FF-Win) gewertet.

§2.2a Wertung bei einem Unentschieden in der K.O.- Phase

Wenn es nach 6 Runden Unentschieden zwischen den beiden Teams steht, so wird der Gewinner anhand der Tickets der 3. Karte (Hin- und Rückrunde) ermittelt. Wenn sich die Teams nicht einig sind wer gewonnen hat, so muss nach §2.23 Nachweispflicht die Screenshots per Supportticket eingereicht werden. Die Ligaleitung wird dann den Gewinner anhand der Screens ermitteln.

§2.3 Allgemeines zum Ligasystem

Es gibt ein festes Spieltagesystem. Die Ligaleitung lost am Anfang der Saison einen Spielplan aus. Dieser umfasst die Begegnungen und die Maps, die am jeweiligen Spieltag gespielt werden müssen.

§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 am jeweiligen Spieltag sich auf keinen Termin einigen können, so ist die Verschiebung um maximal 1 Woche möglich.

§2.5 Matchups / Matchabsprachen

In den Matchups sind sämtliche Absprachen zu treffen. 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. Selbst dokumentierte Absprachen außerhalb des Matchups können von der Ligaleitung als unzulässig gewertet werden.

§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). Versäumt eine Partei diese Frist, wird angenommen, dass dem Spielverlauf vorbehaltlos zugestimmt wird.

§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.

§2.8 14-Tagesperre

Alle Spieler, die bis zum Ende des 1. Spieltags ins Seasonteam eingetragen werden, sind sofort spielberechtigt. Spieler die mit Start des 2. Spieltags 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.

§2.9 Spielen in Unterzahl

Die Spieleranzahl entspricht der im Format festgelegten Anzahl der Spieler. Sind beim Match nicht genügend Spieler anwesend, ist es Sache der Teamleader eine Lösung auszuhandeln. Ein Spiel in Unterzahl ist aber grundsätzlich möglich (Ausnahme: Formate 1vs1 und 2vs2). Eine Terminverschiebung ist mit Zustimmung des anderen Teams möglich. Das Match muss dann schnellstmöglich nachgeholt werden. 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 und Exploits ist verboten.

Ausnahmen reglementiert die Ligaleitung.

§2.13.1 Zusatzhardware

Maus, Tastatur und Rapid Fire Controller sind verboten und führen zum Ausschluss aus der DeSBL.

Hinweis: Scuf Controller und Modifikationen wie z.B. FPS Freek sind erlaubt.

§2.14 Absprachen

Absprachen, die das Ligasystem manipulieren oder stark beeinflussen 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 **1 Stunde** vor dem Beginn des Spiels über alle Abweichungen vom Reglement informiert werden.

Des Weiteren muss der **Servername** und das **Password** in das Matchup eingetragen 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 Teamgröße

§2.18a Vorherrschaft

Der Modus Vorherrschaft wird im 5vs5 (T5) gespielt.

§2.18b Kriegstauben

Der Modus Kriegstauben wird im 5vs5 (T5) gespielt.

§2.18c Rush

Der Modus Rush wird im 8vs8 (T8) gespielt.

§2.19 Zuschauer Modus (Spectator)

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

Hinweis: Das Livestreamen ist generell erlaubt, sobald aber vom Spectator Modus aus gestreamt werden soll, 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.

§2.20 Serverwahl

Das Heimteam, welches links steht, stellt den Server. Sollte das Team keinen Server besitzen, so kann auf dem Server des anderen Teams gespielt werden. Sollte keiner der beiden Teams einen Server zur Verfügung haben, kann einer bei der Ligaleitung beantragt werden. Dies sollte mindestens 48 Stunden vorher getätigt werden. Es kann auch ein Server eines befreundeten Clans/Teams benutzt werden. Der benutzte Server muss den hier im Regelwerk aufgeführten Vorgaben entsprechen.

§2.21 Servereinstellungen

Die jeweiligen Gameserver müssen mit den DeSBL-Einstellungen übereinstimmen. Diese sollten im Ready Status überprüft werden. Die Servereinstellungen sind mit Start der ersten Liverunde akzeptiert und können nicht mehr beanstandet werden.

§2.22 Probleme mit dem Server

Sollte das Match durch Probleme mit dem Server nicht durchführbar sein, so kann auf einem anderen Server (§2.20) gespielt werden. Ansonsten ist das Match so schnell wie möglich, spätestens aber innerhalb der nächsten 2 Wochen, nachzuholen.

In diesem Fall, ist das in den Matchups zu dokumentieren und ein Supportticket mit dem Grund des Vorfalls zu schreiben.

§2.23 Nachweispflicht

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

§2.24 Verbindungsabbruch vom Server

Sollte ein oder mehrere Spieler während einer Liverunde vom Server fliegen, so hat der Spieler 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 selber 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.

§2.25 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.**

§2.26 Rundenaufteilung

Es werden pro Spieltag 3 Maps gespielt. Jedes Team spielt 1 Runde auf jeder Seite einer Map. Es sind insgesamt 2 Runden pro Map zu spielen. Es sollten erst alle 2 Runden auf jeder Map gespielt werden, bevor es auf die nächste Map geht.

§2.27 Erweiterte Servereinstellungen

Der Server muss mit den entsprechenden Einstellungen und einem Passwort laufen. Die korrekten Einstellungen sind vor dem Spielbeginn zu überprüfen (Siehe dazu §2.20) Der Servername und das Join Passwort ist im Matchup einzutragen.

Folgende Servereinstellungen sind einzustellen:

Servertyp: Privat/Nichtrangliste

	Vorherrschaft	Kriegstauben	Rush
Klassen/Fahrzeuge			
Versorgung	Ein	Ein	Ein
Eliteklassen	Aus	Aus	Aus
Sanitäter	Ein	Ein	Ein
Sturmsoldat	Ein	Ein	Ein
Späher	Ein	Ein	Ein
Landfahrzeuge	Aus	Aus	Ein
Luftfahrzeuge	Aus	Aus	Aus
Waffen			
Handfeuerwaffen	Ein	Ein	Ein
Sprengsätze	Ein	Ein	Ein
Schrotflinten	Aus	Aus	Aus
Selbstladegewehr	Ein	Ein	Ein
LMG	Ein	Ein	Ein
Direktabzug-Gewehre	Ein	Ein	Ein
MP	Ein	Ein	Ein
Nahkampf	Ein	Ein	Ein
Verschiedenes			
Fahrzeug 3P-Kamera	Aus	Aus	Ein
Gesundheit Regenerieren	Ein	Ein	Ein
HUD	Ein	Ein	Ein
Teambeschuss	Ein	Ein	Ein
3D-Sichtung	Aus	Aus	Aus
Minikarten-Sichtung	Ein	Ein	Ein
Immer Nebel	Aus	Aus	Aus
Kill-Kamera	Aus	Aus	Aus
Namensschilder	Ein	Ein	Ein

	Vorherrschaft	Kriegstauben	Rush
Behemoths	Aus	Aus	Aus
Nur Truppanführer-Einstieg	Aus	Aus	Aus
Volle Magazine nachladen	Aus	Aus	Aus
Karten-Abstimmung	Aus	Aus	Aus
Zielhilfe autom. drehen	Aus	Aus	Aus
Zielhilfe verlangsamen	Ein	Ein	Ein
Regeln			
Kugelschaden	100 %	100 %	100 %
Ticketzähler	100 %	200 %	100 %
Einstiegszeit	100 %	100 %	100 %
Fahrzeug-Einstieg	100 %	100 %	100 %

§2.28 Verfügbare Karten

§2.28a Vorherrschaft und Kriegstauben

- Krieg im Ballsaal
- Wald der Argonnen
- Suez
- Die Narbe von St. Quentin
- Wüste Sinai
- Amiens
- Monte Grappa
- Schatten des Giganten

§2.28b Rush

- Alle Karten

§2.29 Allgemeine Verbote

§2.29a Vorherrschaft und Kriegstauben

- Das Benutzen jeglicher Dächer ist verboten
- Das Benutzen jeglicher Leitern ist verboten
- Das Durchqueren der Roten (10 sec) Zone ist verboten. Dies bedeutet: Sollte man die Rote Zone betreten haben, so hat man sie an dem Punkt wieder zu verlassen, an welchem man sie betreten hat. (umdrehen und raus!) Kann man die Zone nicht mehr verlassen, weil man gestorben ist, stellt dies keinen Regelverstoß dar.
- Maximal 1 Sturmsoldat, Maximal 4 Sanitäter, Maximal 4 Versorger, Maximal 1 Scharfschütze pro Team (1441)

§2.29b Rush

Das Durchqueren der Roten (10 sec) Zone ist verboten. Dies bedeutet: Sollte man die Rote Zone betreten haben, so hat man sie an dem Punkt wieder zu verlassen, an welchem man sie betreten hat. (umdrehen und raus!) Kann man die Zone nicht mehr verlassen, weil man gestorben ist, stellt dies keinen Regelverstoß dar.

§2.30 Waffenverbote

§2.30a Vorherrschaft und Kriegstauben

Alle DLC und Patch Inhalte !

Eliteklassen

Alle Schrotflinten

Hellriegel 1915 (Werk / Defensiv)

Automatico M1918 (Graben / Sturm / Werk)

Martini-Henry (Infanterie / Scharfschütze)

Russian 1895 (Infanterie / Scharfschütze)

Huot Automatic (Visier)

Selbstlader 1906 (Scharfschütze)

Dynamite (Dynamit, Haftmine, Panzerabwehrmine)

Panzerbüchse

Sämtliche Gewehrgranaten(außer Rauch)

Alle Stolperdrähte

Mörser

K-Geschosse

Armbrust (SPL/HE)

Leichte Panzerabwehrgranate

Panzerabwehrgranate

Gasgranate

Handgranate

Brandgranate

Minigranate

§2.30b Rush

Alle DLC Inhalte !

Eliteklassen

Alle Schrotflinten

Hellriegel 1915 (Werk / Defensiv)

Automatico M1918 (Graben / Sturm / Werk)

Martini-Henry (Infanterie / Scharfschütze)

Russian 1895 (Infanterie / Scharfschütze)

Huot Automatic (Visier)

Selbstlader 1906 (Scharfschütze)

Sämtliche Gewehrgranaten(außer Rauch)

Alle Stolperdrähte

Mörser

Armbrust (SPL/HE)

Gasgranate

Handgranate

Brandgranate

Minigranate

§2.31 Internationale Spieler - Kontingent

Ab sofort sind nur noch deutsche bzw deutschsprachige Teams in der DeSBL erlaubt. Die deutschsprachigen Teams, dürfen jedoch internationale Spieler in ihren Reihen haben, dies darf aber nur **30%** der **Gesamtspieler im Team(Haupt-/Season-/Cupteam)** ausmachen. In den **Ligaspielen** dürfen nur **20%** der ausländischen Spieler teilnehmen!

Auswechselungen werden hierbei nicht berücksichtigt

WICHTIG: Es wird immer abgerundet!

Beispiel:

10 Spieler im (Hauptteam-/Season-/Cupteam): Dann dürfen nur 3 internationale Spieler darunter fallen!

5 Spieler in einem Ligaspiel: Hier darf nur 1 internationale Spieler eingesetzt werden!

§3 Strafenkatalog

Die höchstmögliche Wertung bei einer Niederlage gegen ein Season-/Cupteam beträgt: 0:100.

§3.1 Fehlende Spielerprofil-Daten

Hat ein Spieler sein Profil unvollständig oder gar nicht ausgefüllt - der Spieler ist nicht spielberechtigt

§3.2 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account

- jede Runde an der der Spieler teilnimmt wird gegen das verursachende Team gewertet
- erfolgt sofortiger Ausschluss aus der laufenden Saison für beide Spieler
- das Team wird mit 1 schwarzen Karten bestraft

§3.3 Team tritt zum Match nicht an

- verursachendes Team verliert das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl
- verursachendes Team wird mit 1 gelben Karte bestraft
- bei 3 maligen nicht Antritt wird das Team inaktiv gesetzt und verliert jedes Match mit der höchstmöglichen Punktzahl. Teams werden nicht gelöscht!

§3.4 Team verlässt ohne Grund das Match

Das Team, welches den Server ohne Grund verlässt

- verliert das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl
- das Team wird mit 1 gelben Karten bestraft

§3.5 Bewiesenes Cheaten während eines Matches

- Cup-/Ligabann des Spielers
- das Team des verursachenden Spielers verliert das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl
- das Team wird mit 1 roten Karte bestraft

§3.6 Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL

- Cup-/Ligabann des Spielers

§3.7 Bugusing - Glitches - Spielfehler

Ausnutzen von Bugs - Glitches - Spielfehler während des Matches

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

Die Einschätzung von Bugusing - Glitches - Spielfehler liegt im Ermessen der Admins.

§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches

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

Die Einschätzung von unsportlichem Verhalten liegt im Ermessen der Admins.

§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

Die Einschätzung von groben unsportlichen Verhalten liegt im Ermessen des Admins.

§3.10 Manipulierende Absprachen

- das Match entfällt aus der Wertung
- beide Season-/Cupteams bekommen 1 schwarze Karte

§3.11 Spielen in zwei Season-/Cupteams

Spielt ein Spieler in zwei Season-/Cupteams, die im gleichen Format (z.B. 6vs6, 4vs4) spielen.

- so wird dieser Spieler aus der Liga / dem Cup gebannt

Jeder Spieler darf nur in einem Season-/Cupteam in der selbigen Liga/Cup sein.

§3.12 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

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

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

§3.13 Ergebnis-Bestätigung

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

- bekommt das Team 1 gelbe Karte

§3.14 Teamauflösung/Austritt

Alle Matches von Teams, die sich während einer Season/Cup 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.

§3.15 Falsche Lobby/Falsche Servereinstellungen

Stellt der Host die Lobby/den Server falsch ein und korrigiert die Einstellungen nicht "sofort" auf Hinweis des Gastteams

- verliert das hostende Team die Runden in denen die Lobby/Server falsch eingestellt waren
- Das Team bekommt 1 gelbe Karte

§3.16 Join während des Matches

Tritt ein Spieler während eines Matches der Lobby/dem Server bei und verlässt diese/n nicht umgehend,

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

§3.17 Zuschauermodus (Spectator)

Befindet sich ein Zuschauer in der Lobby/auf dem Server während eines Matches, der nicht zur Ligaleitung gehört

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

§3.18 Verbotene Waffen/Klassen/Helden/Karten etc.

Das Benutzen einer verbotenen Waffen/Klasse/Helden/Karte etc. gilt als Regelverstoß. Das Benutzen wird rundenweise gewertet.

Beispiel: Domination 4 Runden

- 1 gelbe Karte für den Spieler
- Die Runde wird als verloren für das Team mit dem Regelverstoß gewertet

§3.19 Verbotene Position

Sollte sich ein Spieler in einer verbotenen Zone/Position aufhalten, verlässt diese verbotene Zone aber wieder zügig an der Eintrittsstelle, erfolgt keine Strafe. Ansonsten wird der Spieler mit 1 gelben Karte bestraft. Bei besonders schwerem Vergehen wird die Runde für den Gegner gewertet.

§3.20 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.

§3.21 Nicht erfasste Vergehen

Sonstige Vorkommnisse werden nach Adminermessen behandelt.

§4 Kartensystem

Für Regelverstöße werden Karten gegenüber Teams oder Spielern ausgesprochen.

§4.1 Karten für Seasonteams

- Gelbe Karten werden für Regelbrüche gemäß dem Regelwerk ausgesprochen.
- Rote Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus jeweils 2 gelben Karten. Bei 1 roten Karte verliert das Team 2 Punkte in der Tabelle.
- Schwarze Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus 2 roten Karten. Bei einer schwarzen Karte werden dem Team 4 Punkte in der Tabelle abgezogen. Bei der 2. schwarzen Karte erhält das Team eine Spielsperre und alle Spiele werden als Verloren gewertet.

§4.2 Karten für Spieler

- Gelbe Karten gibt es pro Vergehen eine. Sie werden für Regelbrüche gemäß dem Regelwerk ausgesprochen.
- Rote Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus jeweils 2 gelben Karten. Für eine rote Karte erhält der Spieler eine Sperre für das nächste planmäßige Ligaspiel.
- Schwarze Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus 2 roten Karten. Bei eine schwarzen Karte erhält der Spieler eine Saisonsperre

§4.3 Tabellen zur Erläuterung

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	Ergibt eine weitere rote 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	--	--

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

© 2017, DeSBL (Deutsche eSport Bundesliga). Some Rights Reserved.

Sofern nicht anders angegeben, unterliegt dieses Werk folgenden Bedingungen:

Bedingungen

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 nur im Original**
- Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Bedingungen, 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 Bedingungen lassen die Urheberpersönlichkeitsrechte unberührt.