



Deutsche eSport Bundesliga
Call of Duty: Modern Warfare Remastered
[PS4]

Cup-Regelwerk **V1.4**

Inhaltsverzeichnis

Änderungsindex	4
Support	4
Präambel.....	4
§1 Allgemeines	5
§1.1 Geltungsbereich	5
§1.2 Teamanmeldung.....	5
§1.3 Pflichten der Teams	5
§1.3.1 Ein oder mehrere Season-/Cupteams	5
§1.4 Spielberechtigung.....	6
§1.5 Season-/Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers	6
§1.6 Ein Spieler, ein Season-/Cupteam.....	6
§1.7 Ersatzteam.....	6
§1.8 Schuldfrage	7
§2 Season- und Matchregeln	7
§2.1 Spielversion	7
§2.2 Allgemeines zum Punktesystem 4vs4_HC/Core	7
§2.3 Allgemeines zum Ligasystem	7
§2.4 Zeiträume.....	7
§2.4.1 Nicht Melden des Gegners.....	8
§2.5 Mapvote.....	8
§2.6 Matchups / Matchabsprachen	8
§2.7 Ergebniseintragung.....	8
§2.8 Matchprotest	8
§2.9 Spielen in Unterzahl.....	9
§2.10 Verlassen während des Matches	9
§2.11 Rausfliegen während des Matches	9
§2.12 Verbindungsabbruch vom Host.....	9
§2.13 Nichterscheinen des Gegners	9
§2.14 FF(Forfeit)- Antrag.....	10
§2.15 Cheats, Bugs, Glitches & Modifikationen.....	11
§2.16 Absprachen.....	11
§2.17 Spielplanung	11
§2.18 Dokumentation des Matchablauf	11
§2.19 Teamgröße 4vs4_HC/Core.....	12
§2.20 Zuschauer Modus (Spectator).....	12
§2.21 Livestreamen.....	12
§2.22 Hostwahl.....	12
§2.23 Seitenwahl.....	12
§2.24 Spielerwechsel	12
§2.25 Rundenaufteilung 4vs4_HC/Core	13
§2.26 Erweiterte Lobby-Einstellungen	13
§2.27 Folgende Settings sind einzustellen	13
§2.27.1 Zusatz zum Sniper	17
§2.28 Zusatzhardware	17
§3 Strafenkatalog	17
§3.1 Fehlende Spielerprofil-Daten.....	17
§3.2 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account.....	17
§3.3 Team tritt zum Match nicht an	18

§3.4 Team verlässt ohne Grund das Match.....	18
§3.5 Bewiesenes Cheaten während eines Matches.....	18
§3.6 Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL	18
§3.7 Bugusing - Glitches - Spielfehler.....	18
§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches.....	19
§3.9 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers	19
§3.10 Manipulierende Absprachen	19
§3.11 Spielen in zwei Season-/Cupteams	19
§3.12 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern	19
§3.13 Ergebnis-Bestätigung	20
§3.14 Teamauflösung/Austritt	20
§3.15 Falsche Lobby/Server Einstellungen.....	20
§3.16 Joinen während des Matches	20
§3.17 Zuschauermodus (Spectator)	20
§3.18 Verbotene Waffen/Klassen.....	21
§3.19 Verbotene Position.....	21
§3.20 Kick von Gegenspielern	21
§3.21 Nicht erfasste Vergehen.....	21
§4 Kartensystem	21
§4.1 Karten für Seasonteams	21
§4.3 Tabellen zur Erläuterung.....	22

Änderungsindex

Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
V1.4	07.02.2017	Badrookie1977 & Agent-Always	Alle	Umstrukturierung, Anpassung einiger §
V1.5	02.06.2017	Maschine	Alle	Umstrukturierung, Anpassung einiger §

Support

Falls es Fragen zum Regelwerk gibt: Probleme bei der Auslegung oder Fehler in diesem Regelwerk gefunden werden, stellt die Ligaleitung mehrere Support-Möglichkeiten zur Verfügung:

- Erste Anlaufstelle sollte immer der jeweilige Spielbereich im DeSBL-Forum sein. Eventuell gibt es hier auch schon eine Lösung für das momentane Problem. Bei Beiträgen von euch bitte möglichst genau die betroffene/unklare Regel und die Fragen dazu angeben. Dies erspart so manche Rückfrage und damit Zeit.
- Bei ungeklärten Fragen, kontaktiert uns über das Support-Ticket System. Hier kann genauer auf spezielle Problematiken eingegangen werden. Beachtet: Formuliert euer Problem so genau wie möglich.

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.

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, 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. Ausnahmen innerhalb eines Spielbereichs, werden in §2 erläutert.

§1.3 Pflichten der Teams

Jedes Team in 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 Season-/Cupteams

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 erneuten 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 und die Weitergabe eines Accounts ist nicht gestattet!

§1.7 Ersatzteam

Ein ausgestiegenes oder inaktives Season-/Cupteam kann durch ein "Ersatzteam" ersetzt werden, sofern welche vorhanden sind. Diese Season-/Cupteams werden nur bis vor dem 3. Spieltag ersetzt. Die abgeschlossenen Spieltage müssen vom neuen Season-/Cupteam übernommen werden. Sie haben aber die Möglichkeit mit den Gegnern eine Wiederholung abzusprechen. Dies ist aber auf Freiwilligenbasis des Gegners!

§1.8 Schuldfrage

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

§2 Season- und Matchregeln

§2.1 Spielversion

Gespielt wird Call of Duty: Modern Warfare Remastered auf der Playstation 4 in der aktuellsten Version. DLC Inhalte gehören nicht dazu.

§2.2 Allgemeines zum Punktesystem 3vs3_HC/Core

Das Punktesystem funktioniert folgendermaßen: 3 Punkte für einen Sieg, 1 Punkt für ein Unentschieden, 0 Punkte für eine Niederlage.

§2.3 Allgemeines zum Ligasystem

Es gibt ein variables Spieltagesystem. Die Ligaleitung generiert am Anfang der Season/Cup einen zufälligen Spielplan aus. Dieser umfasst die Begegnungen und die Zeiträume. Welche Maps gespielt werden, legen die Teams im Matchupbereich fest. Der Termin muss von beiden Parteien im Matchupbereich festgelegt werden. (siehe §2.4)

§2.4 Zeiträume

Ein Spieltag umfasst einen Zeitraum von 3-4 Tagen (je nach Fortschritt des Cups). 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 Termingscript 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.

§2.4.1 Nicht Melden des Gegners

Scheitern jegliche Kontaktversuche mit dem Gegner, so ist ein Ticket zu erstellen. Generell gilt: Die vorgegebenen Zeiträume sind zu berücksichtigen, solange sollte sich bemüht werden einen Termin zu finden.

§2.5 Mapvote

Beide Teams suchen sich ihre Map im Mapvote System aus. Die Maps müssen 12 Std vor dem Matchbeginn feststehen, ansonsten gibt unser Script die Map vor. Sollte ein Team sich nicht zu dem Mapvote äußern, muss das Gegnersteam ein Supportticket erstellen. Eine festgelegte Map, die im Matchupbereich genannt wurde, darf NICHT mehr geändert werden.

§2.6 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.

Jedes Team hostet seine Map. Das im Matchup links stehende Team hostet und verteidigt zuerst.

§2.7 Ergebniseintragung

Das Ergebnis muss innerhalb von 24 Stunden nach dem Match im Matchupbereich eingetragen werden. Versäumt eine Partei diese Frist wird angenommen, dass dem Spielverlauf vorbehaltlos zugestimmt wird.

Ausgenommen von dieser Regel sind Matchproteste.

§2.8 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

§2.9 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. 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 Rausfliegen während des Matches

Sollte ein Spieler während des Matches rausfliegen, muss die Runde in Unterzahl zu Ende gespielt werden. (Wenn der erste Frag gezogen wurde) Nach Runden Ende muss der Host das Spiel beenden und der Spieler hat dann die Chance wieder beizutreten. Dabei muss ein Screen des Ergebnisses gemacht werden.

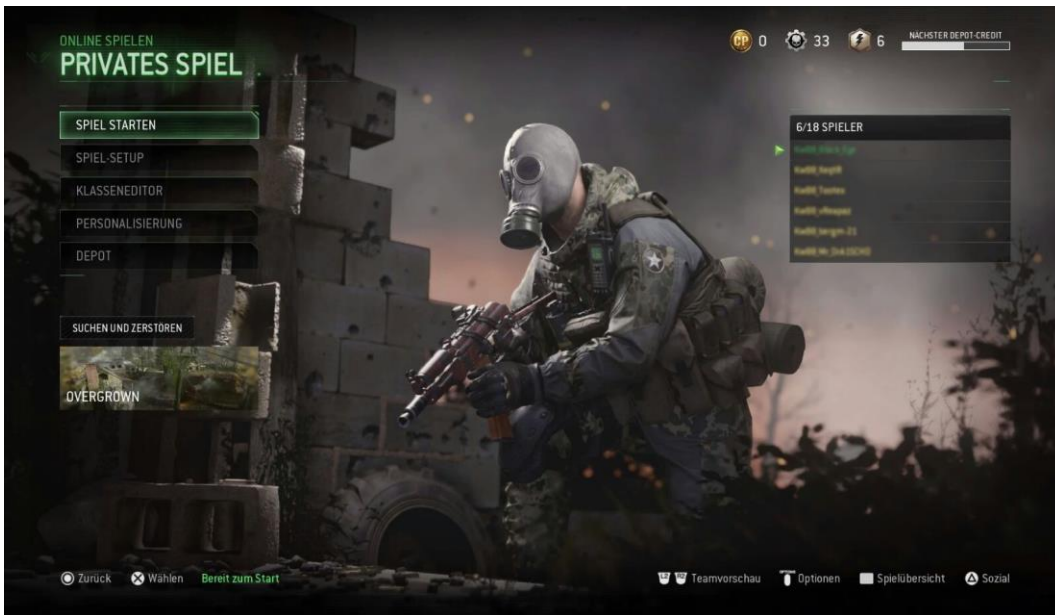
§2.12 Verbindungsabbruch vom Host

Sollte die Verbindung zur Lobby unterbrochen werden muss eine Lobby neu erstellt werden und das Match wird weitergespielt wo das Match abgebrochen wurde.

§2.13 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. Ein Team muss mindestens 24h vor Matchbeginn ein Termin absagen. Sollte das Team den Termin nicht absagen, müssen sie mit Sanktionen rechnen. (siehe §3.3). Wird ein Supportticket erstellt, müssen gültige Beweise vorgelegt werden. Im unten dargestellten Beweis, findet ihr die korrekte Vorgehensweise. Screen von der Lobby und alles getätigten Einstellungen + Screen von Aufnahmegalerie für Uhrzeit und Datum.

Beispiel eines gültigen Beweises:



§2.14 FF(Forfeit)- Antrag

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

§2.15 Cheats, Bugs, Glitches & Modifikationen

Zusatzprogramme, die verändernd ins Spiel Geschehen eingreifen, sind verboten und werden mit sofortigem Ausschluss bestraft. (siehe §3.5, §3.6) Das Nutzen von Bugs, Glitches und Exploits ist verboten. (siehe §3.7)

Generell gilt eine Position nicht als Glitch, wenn man mit einfachen Sprüngen und festem Boden unter den Füßen diese erreichen kann. Die Einschätzung von Glitch oder nicht Glitch liegt im Ermessen der Admins.

§2.16 Absprachen

Absprachen, die das Ligasystem manipulieren oder stark beeinflussen wie z.B. absichtliches Verlieren, sind untersagt. (§3.10)

§2.17 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 geahndet.

§2.18 Dokumentation des Matchablauf

Es besteht für beide Parteien grundsätzlich die Pflicht, bei Match Beginn und Match Ende einen Screenshot oder einen Videobeweis zu erstellen. Im Protestfall müssen beide Teams die Beweise hochladen (z.B. directupload, Youtube etc.). Diese sind mindestens 2 Wochen aufzuheben. Auf Anfrage von den Admins, müssen diese vorgelegt werden.



§2.19 Teamgröße 3vs3_HC/Core

Der Modus Suchen & Zerstören wird im 3vs3 gespielt.

§2.20 Zuschauer Modus (Spectator)

Es sind keine Zuschauer, ausgenommen Mitglieder der Ligaleitung bei den Ligaspielen in der Lobby zulässig!

§2.21 Livestreamen

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.

§2.22 Hostwahl

Jedes Team hostet seine gewählte Map.

Das Team was im Matchup Bereich an linker Stelle steht (Heim-Team) hostet als erstes. Sollte ein Team keinen geeigneten Host haben, kann das andere Team alle Karten hosten. Sollten beide Teams keinen geeigneten Host haben, darf man eine dritte Person hinzufügen.

§2.23 Seitenwahl

Das Team das hostet ist zuerst Verteidiger und dann Angreifer.

§2.24 Spielerwechsel

Eine Auswechslung von Spielern ist erst beim Hostwechsel (nach 1 gespielten Map) erlaubt. Es darf maximal ein Spieler ersetzt werden.

§2.25 Rundenaufteilung 3vs3_HC/Core

Es wird im Modus "Suchen und Zerstören" gespielt, das im Matchup linke Team hat das Host-Recht.

Es wird jeweils einmal eine Fraktion gespielt (Spetsnaz/OpFor oder Marines/S.A.S.). Wer zuerst 6 Runden für sich entscheiden kann, hat die Map gewonnen.

Jedes Team darf eine Map auswählen, die im Matchupbereich vereinbart werden müssen.

§2.26 Erweiterte Lobby-Einstellungen

Die Lobby muss mit den entsprechenden Einstellungen konfiguriert werden. Die korrekten Einstellungen sind vor dem Spielbeginn zu überprüfen. Mit Start der 1. Liverunde gelten alle Servereinstellungen von beiden Teams als akzeptiert.

§2.27 Folgende Settings sind einzustellen

Lobby-Privatsphäre während des Matches

Spielerlimit: 6

Spieloption: 3vs3_HC/Core

Rundenlänge: 1 min
Punktlimit: 6 Runden
Bombentimer: 45 sec
Platzierung: 5 sec
Entschärfung: 7,5 sec
Multibombe: deaktiviert
Rundenwechsel: jede Runde
Lautloses Platzieren: aktiviert

Allgemeine Einstellungen: 3vs3_HC/Core

Timervor dem Spiel: 15 Sekunden
Zeit vor der Runde: 5 Sekunden
Teamwechsel: deaktiviert
Zuschauen: Nur Teams
Beobachter-Perspektive: Egoperspektive
Abschusskamera: deaktiviert

Minikarten-Radar:	Normal
Kampfrufe:	deaktiviert
Ansager:	deaktiviert
Sprinten:	aktiviert
Geschütze:	deaktiviert
Punkteserien überdauern das Rundenende:	deaktiviert

Abschussserien: 3vs3_HC/Core

Verzögerung:	Ohne
Radar:	deaktiviert
Luftangriff:	deaktiviert
Kampfhubschrauber:	deaktiviert

Einstiegseinstellungen: 3vs3_HC/Core

Einstiegsverzögerung:	ohne
Einstieg erzwingen:	aktiviert
Welleneinstiegsverzögerung:	ohne
Selbstmord-Strafe:	ohne
Teambeschuss-Strafe:	ohne

Gesundheit und Schade: 3vs3_Core

Hardcore-Modus:	deaktiviert
Traditioneller-Modus:	deaktiviert
Gesundheit:	normal
Regeneration:	normal
Teambeschuss:	aktiviert
Lebenszahl:	1 Leben
Teambeschuss-Rauswurflimit:	unbegrenzt
Nur Volltreffer:	deaktiviert
Sprengwaffen-Verzögerung:	5 sekunden

Gesundheit und Schade: 3vs3_HC

Hardcore-Modus:	aktiviert
Traditioneller-Modus:	deaktiviert
Gesundheit:	30%
Regeneration:	ohne
Teambeschuss:	aktiviert
Lebenszahl:	1 Leben
Teambeschuss-Rauswurflimit:	unbegrenzt
Nur Volltreffer:	deaktiviert
Sprengwaffen-Verzögerung:	10 sekunden

Eigene Klassen: 3vs3_HC/Core

Eigene Klassen: Ja

Erlaubte Maps: 3vs3_HC/Core

Backlot	Crash	Downpour	Pipeline
Crossfire	District	Countdown	Wet Work
Overgrown	Vacant	Bloc	
Strike	Showdown	Ambush	

Die Entscheidungsmap ist immer Bog und kann daher nicht von einem Team gewählt werden. Die Entscheidungsmap wird vom Heimteam gehostet.

Verbotene Waffen:

Es sind alle Waffenkits erlaubt

Primär: 3vs3_HC/Core

Sturmgewehre:
ScharfschützenG.:

G3, M14
Dragunow,
M21,
Barrett .50cal
Alle
Alle

Schrotflinten:
LMG's:

Verbotene Nahkampfwaffen: 3vs3_HC/Core

Alle DLC
Nahkampfwaffen

Verbotene Aufsätze: 3vs3_HC/Core

Granatwerfer

Verbotene Extras: 3vs3_Core

Extra 1:

C4 x2
Raketenwerfer x2
Spezialgranate x3
Sprengkommando
Claymore x2
Splitterx3

Extra 2:

Juggernaut
Überschallknall
Drohnen-Störer
Doppelschuss
Overkill

Extra 3:

Eliminator
Martyrium
Eisenlunge
Lauschangriff

Verbotene Extras: 3vs3_HC

Extra 1:

C4 x2
Raketenwerfer x2
Spezialgranate x3
Schultergürtel
Claymore x2
Splitterx3

Extra 2:

Spezialfeuerkraft
Juggernaut
Überschallknall
Drohnen-Störer
Doppelschuss
Overkill

Extra 3:

Tiefenwirkung
Eliminator
Martyrium
Eisenlunge
Lauschangriff

Taktik: 3vs3_HC/Core

Alles erlaubt

§2.27.1 Zusatz zum Sniper

Spielt ein Spieler auf einer Map mit dem Sniper, so kann nur dieser für die eine Map mit der Sniper weiter spielen. Er kann zwar zu anderen Waffenklassen wechseln aber nur er darf Snipen. Auf den darauf folgenden Maps kann ein anderer Spieler als Sniper gewählt werden.

Der Sniper muss vor Map Start nicht angesagt werden.

Die Sniper darf nicht von anderen Spielern aufgehoben werden. Der Sniper darf Waffen während des Matches aufheben. Es sind keine Visiere auf der Sniper erlaubt.

§2.28 Zusatzhardware

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

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

§3 Strafenkatalog

Die höchstmögliche Punktzahl als Wertung gegen ein Season-/Cupteam beträgt: 2:0.

§3.1 Fehlende Spielerprofil-Daten

Spieler, die an Cups und Seasons teilnehmen, müssen für das jeweilige Spiel die Daten im Spielerprofil vollständig und korrekt eingetragen haben. Passiert dies nicht, ist der Spieler 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 Season 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 das Match 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

- 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

- Ligabann des Spielers

§3.7 Bugusing - Glitches - Spielfehler

Ausnutzen von Bugusing - 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 unsportlichen 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 Season-/Cupteam

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

§3.10 Manipulierende Absprachen

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

§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 gebannt

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

§3.12 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

Spielt ein Season-/Cupteam 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 gewertet. Das betrifft auch bereits gespielte Matches. Das Team wird nicht gelöscht.

§3.15 Falsche Lobby/Server Einstellungen

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 Joinen während des Matches

Tritt ein Spieler während eines Matches der Lobby/dem Server bei und verlässt diese 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

Das Benutzen einer verbotenen Waffen/Klassen gilt als Regelverstoß. Das Benutzen wird rundenweise gewertet.

- 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 Seasonteam

- 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.

§4.3 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	--	--	--

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.