



Deutsche eSport Bundesliga
Rainbow Six Siege
[Xbox]

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.....	8
§2.1 Ergebniseintragung.....	8
§2.2 Matchprotest.....	8
§2.3 Screenshot des Scoreboards / Beweisscreens für Support	8
§2.4 Ping.....	9
§2.5 Cheating.....	9
§2.5.1 Verurteilte Cheater.....	9
§2.6 Illegale Programme und Konfigurations Modifikationen.....	10
§2.6.1 Zusatzhardware.....	10
§2.7 Spieleinstellungen.....	10
§2.8 Spieler auf der Ban List.....	11
§2.9 Probleme mit dem Server.....	11
§2.10 Map-Pool.....	12
§2.10.1 Map vote.....	12
§2.11 Server / Teamzuweisung.....	12
§2.12 Spieleranzahl.....	12
§2.13 Spielen in Unterzahl + Starthilfe.....	12
§2.14 Nichterscheinen des Gegners.....	13
§2.15 Zuschauermodus (Spectator).....	13
§2.15.1 Richtlinien für den Zuschauermodus (Spectator).....	13
§2.16 Verlassen während des Matches (Team).....	14
§2.17 Bereit-Status.....	14
§2.18 Spielmodus.....	14
§2.19 Servercrash.....	14
§2.20 Spielerdrop.....	15
§2.21 Spielerwechsel.....	15
§2.22 Gesperrte Waffen/Gadgets/Operator.....	15
§2.23 Ausnutzung von Bugs.....	15
§2.23.1 Verbotene Position Valkyre Paragraph.....	16
§2.24 Support/Protesttickets.....	16
§2.25 Spielabbruch.....	16
§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.....	17
§3.4 Team verlässt ohne Grund das Match.....	17
§3.5 Bewiesenes Cheaten während eines Matches.....	17
§3.6 Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL.....	18
§3.7 Bugusing - Glitches - Spielfehler.....	18
§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches.....	18
§3.9 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers.....	18
§3.10 Manipulierende Absprachen.....	18

§3.11 Spielen in zwei Season-/Cupteams.....	19
§3.12 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern.....	19
§3.13 Ergebnis-Bestätigung.....	19
§3.14 Teamauflösung/Austritt.....	19
§3.15 Falsche Lobby/Server Einstellungen.....	19
§3.16 Joinen während des Matches.....	20
§3.17 Zuschauermodus (Spectator).....	20
§3.18 Verbotene Operator.....	20
§3.19 Verbotene Position.....	20
§3.20 Kick von Gegenspielern.....	20
§3.21 Nicht erfasste Vergehen.....	21
§4 Kartensystem.....	22
§4.1 Karten für Seasonteams.....	22
§4.2 Karten für Season-/ Cupteams.....	22
§4.3 Tabellen zur Erläuterung.....	23

Änderungsindex

Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
4.1	27.02.17	Shatter & Agent-Always	Alle	Design & Umformulierung
4.1.1	02.03.17	ShatterXx	§2.15	Streamer der DeSBL
4.1.2	14.05.17	ShatterXx/OrpiKiLLar/Boogeyman	§2 alle Punkte	Neufindung des Regelwerks für die 5. Season
4.1.3	10.06.-17	ShatterXx	§2.7	Gamertag
4.1.4	17.06.17	ShatterXx	§2.11	Teamzuweisung

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.

§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

Alle Matchmedia sind als Original 14 Tage nach Matchabschluss aufzubewahren und im Falle eines Protestes dem Administrator zuzusenden. Die Matchmedia bis 14 Tage nach Protestschließung durch den Admin aufzubewahren. Ein Manipulieren der Dateien ist verboten.

§2.1 Ergebniseintragung

Das Ergebnis muss innerhalb von 24 Stunden nach dem Match im Matchupbereich eingetragen werden. Außer im Fall eines Matchprotest (siehe 2.2). Versäumt eine Partei diese Frist wird angenommen, dass dem Spielverlauf vorbehaltlos zugestimmt wird. Ein Admin kann die Upload Frist in bestimmten Fällen verlängern. Es liegt in der Verantwortung der Teams sicherzustellen, dass alle Daten innerhalb von 24 Stunden nach Matchende auf der DeSBL Seite eingetragen sind. Ist zum Seasonende keine Ergebnis-Bestätigung beider Parteien zu Stande kommen, wird das Match 0:0 gewertet.

§2.2 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.

§2.3 Screenshot des Scoreboards / Beweisscreens für Support

Ein Screenshot des Scoreboards muss nach Ende des Matches angefertigt werden und im Fall eines Protestes dem Admin zugesendet werden (<https://pics.desbl.de> Link wird in das dazugehörige Supportticket eingefügt). Kann ein Team keine Screenshots vorweisen, so wird angenommen das den Screenshots des Gegners zugestimmt wird. Screenshots von Mobiltelefonen (Handy) werden nicht berücksichtigt.

Anleitung für Korrekte Screenshots Erstellung mit der Xbox One. Zweimal „Xbox Taste“ Drücken. Y drücken zum erstellen des Screenshots. Auf www.xboxclips.com euren Gamertag eintragen und Screenshot Suchen, die Verlinkung ebenfalls im Protestticket einfügen.

Beispiel für korrekter Screenshot:



Beispiel für korrekter Link für die Screenshots:

<http://xboxclips.com/BeNa+ShatterXx/screenshots/d70c7b68-f353-44b4-86bb-7cb32509e533>

§2.4 Ping

Das Internet ist ständig in Veränderung und Verbindungen zu einem Server sind nicht immer ideal. Ist die Verbindungen Dauerhaft 500 oder höher angesetzt, was zu Verbindungsproblemen beim Spieler führen kann (Drop vom Server o.ä.) muss dieser Spieler gewechselt werden. (Siehe §2.21 Spielerdrop / §2.22 Spielerwechsel)

§2.5 Cheating

Jegliche Art des Cheating ist strengstens verboten und hat eine schwarze Karte für den Spieler und eine rote Karte für das Team zur Folge. Der Einsatz von harten Cheats (z.B. Aimbot, Wallhack, Multihack, USB Unterstützung) wird zusätzlich mit einer permanenten Sperre bestraft. Des Weiteren das Match als Verloren gewertet.

§2.5.1 Verurteilte Cheater

Wer sich allerdings aktiv und intensiv mit dem Thema beschäftigt, verdient eine zweite Chance. Der Cheater bekommt deshalb nach frühestens sechs Monate ab Sperrbeginn die einmalige Gelegenheit eine Rehabilitation abzulegen. Der zu schreibende Aufsatz wird dann geprüft. Entspricht er den Vorgaben (Form und Länge) und ist inhaltlich überzeugend, kann sich der Cheater dadurch rehabilitieren und darf wieder am Spielgeschehen teilnehmen.

§2.6 Illegale Programme und Konfigurations Modifikationen

Jede Spiel oder Controller Konfiguration, Grafik oder Display-Modifikation, die nicht durch das Ingame-Options-Menü vorgenommen werden kann, sind nicht erlaubt. Alle Arten von Änderungen, die nicht durch anerkannte Konfigurationsdateien oder Programmen von Drittanbietern hervorgerufen werden, werden mit einer Schwarze Karten bestraft. Neue Programmdateien und / oder Änderungen sind verboten, sofern sie nicht ausdrücklich als Rechtens aufgeführt sind. (USB Hack / Cheatunterstützung für Konsolen)

§2.6.1 Zusatzhardware

Maus, Tastatur, Rapid Fire Controller, Titan One Adapter, Cronus Max Macro und ähnlich funktionelle Hardware, sind verboten und führen zum Ausschluss aus der DeSBL.

Hinweis: Scuf Controller, Elite Controller, Razer Controller und Modifikationen wie z.B. FPS Freaks sind erlaubt.

§2.7 Überprüfung der Spielsettings

Es müssen die entsprechenden Settings vor dem Match eingestellt werden. Vor dem Match sind alle Spieler auf Spielberechtigung zu prüfen. Hierbei ist zu beachten, dass der Xbox Live Gamertag mit der Verlinkung von der DeSBL – Seite auf account.xbox.com/de-DE korrekt ist. (Gamertags!) Die Spiel - Settings sind Während des Matches zu Prüfen (Rainbow gewährt keinen Einblick auf die Spieleinstellungen vorab). Sind die Settings falsch, so muss das Match direkt neu gestartet werden, Beginn von 0:0. Eine Reklamation falscher Settings nach dem Match ist nicht möglich.

§2.7.1 Lobbyeinstellungen

Zu erstellen ist ein „Custom Match“ mit Folgenden Settings:

Lobby Settings

Servertyp:	Dedizierter Server
Datenzentrum:	weu (West EU)
Privatsphäre:	Vom Host Einladen
Chat:	Nur Team
Zuschauer Erlauben:	Aus (Nur Aktiveren, wenn er gemäß 2.11 gebraucht wird, Erstellung durch Zuschauer)

Allgemeine Settings:

Tageszeit:	Tag
HUD Einstellungen:	Profiliga

Runden:

Rundenanzahl:	8
Rollenwechsel Ang /Vert:	1
Runden in Verlängerung:	Aus
Verlängerung-Punktendifferenz:	1
Rollenwechsel Verlängerung:	Aus
Zielwechsel-Parameter:	1
Einzigartiger Angreifer-Spawn:	An
Schaden – Handicap:	100
„Friendly Fire“ - Schaden:	100
Verletzt:	20
Sprinten:	An
Lehnen:	An
Todwiederholung:	Aus

Spielmodus:	TDM-Bombe
--------------------	-----------

Spielmodus Settings:

Platzierungsdauer:	7 sec
Entschärfungsdauer:	7 sec
Zündzeit:	45 sec
Entschärfer – Träger wählen	Ein
Dauer Vorbereitungsphase:	45 sec
Dauer der Aktionsphase:	180 sec

§2.8 Spieler auf der Ban List

Sollte sich herausstellen, dass ein User aufgrund eines vollständigen Xbox Live Ban Eintrages nicht connecten kann, aber noch nicht in der DeSBL gesperrt ist, gilt er trotzdem als nicht spielberechtigt. In einem solchen Fall ist der Support zu informieren.

§2.9 Probleme mit dem Server

Sollte das Match durch Probleme mit dem Server (Wartungsarbeiten etc.) nicht durchführbar sein, so muss das Match so schnell wie möglich, spätestens aber innerhalb der nächsten 2 Wochen, nachzuholen werden. In diesem Fall ist das in den Matchups zu dokumentieren sowie ein Supportticket zu schreiben.

§2.10 Map-Pool

- Clubhaus
- Grenze
- Bank
- Herford Base
- Chalet
- Wolkenkratzer
- Oregon
- Küste
- Café Dostojewski

§2.10.1 Map vote

Die DeSBL gibt die Karten vor. 5. Season pro Spieltag sind 2 Maps vorgegeben.

§2.11 Server / Teamzuweisung

Die Spiele werden auf den Dedizierten Servern von Ubisoft gehostet. Das Heimteam erstellt hierbei das Match. Das Heimteam (linkes Team) startet auf der blauen Angriff - Seite, das Gastteam (rechts) startet auf orangen Verteidiger - Seite. Die 2. Map wird der Angriff / Verteidigung gewechselt!

§2.12 Spieleranzahl

Gespielt wird 5vs5. Spielen in Unterzahl ist jedoch möglich (siehe 2.13)

§2.13 Spielen in Unterzahl + Starthilfe

Sind zum vereinbarten Match Zeitpunkt (+15min) nicht genügend Spieler anwesend, ist es Aufgabe der Teammanager eine Lösung auszuhandeln. Hierbei ist es möglich und auch Ratsam einen „Zufälligen“ (Random – Spieler) hinzu zu holen, der beim Start des Spieles hilft. Dieser Spieler muss aber direkt nach Spielstart das Match unverzüglich verlassen. Ein Spielen in Unterzahl muss vom Gegner akzeptiert werden. Jedoch ist auch eine Terminverschiebung mit Zustimmung beider Teams möglich. Das Match muss dann schnellstmöglich nachgeholt werden. Dies ist IMMER in den Matchups zu dokumentieren.

§2.14 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. Hierzu ist ebenfalls ein Screenshot beizufügen, der wie folgt zu machen ist:

- Anwesendes Team hat sich in der Lobby auf zuhalten
- Warorga erstellt Screenshot (2 mal Xbox Taste Drücken, Y für Screenshot erstellen)
- www.xboxclips.com Gamertag eintragen und Screenshot mit Link im Protestticket einfügen

Beispiel – Screenshot:



Beispiel – Screenshot Link:

<http://xboxclips.com/BeNa+ShatterXx/screenshots/e1e5781e-92dc-45f5-b69e-f1165ab2485e>

Das Team was nicht antreten kann, muss ebenfalls beweisen, das sie nicht antreten können. Hierzu sind Chatverläufe mit Spielberechtigten Spieler des Teams ebenfalls zu berücksichtigen. Das Match wird dann als Default Win für das anwesende Team gewertet.

§2.15 Zuschauermodus (Spectator)

Es sind keine Zuschauer (ausgenommen Mitglieder der Ligaleitung so wie Spieler nach Erlaubnis beider Teams) bei den Ligaspielen auf dem Server zulässig! Das Livestreamen ist generell erlaubt, sobald aber vom Spectatormodus aus gestreamt werden soll, so ist dies im Matchup festzuhalten und muss mit Absprache der Admins erlaubt werden, ist der Streamer kein DeSBL Streampartner, wird vom Spectatormodus aus gestreamt, darf das Team selber nicht mehr streamen. Welches Match von welchem Streamer übertragen wird, wird per Adminnachricht im Matchup festgehalten. Desweiteren wird es vereinzelt Matches geben die durch einen Admin beobachtet werden, hierfür ist ein Zuschauerplatz freizuhalten.

§2.15.1 Richtlinien für den Zuschauermodus (Spectator)

Jedes aus dem Zuschauermodus aufgenommen Match muss auf einer Videoplattform (z.b. Youtube, Twitch) hochgeladen werden. Der Spectator darf sich nicht im selben Channel (Party) wie die Spieler befinden. Sollte Ghosting nachgewiesen werden, so gilt dies als grobes unsportliches Verhalten und das Team wird aus der Liga ausgeschlossen und das Match mit der höchstmögliche Punktzahl gegen das verursachende Team gewertet. Zuschauer / Streamer die dabei erwischt werden, wie sie das Ghosting unterstützen, werden aus der DeSBL verwiesen, und verlieren jegliches Streaming Anrecht in der Liga.

§2.16 Verlassen während des Matches (Team)

Das laufende Match darf grundsätzlich nicht vom Team verlassen werden. Die Matches sind grundsätzlich alle zu Ende zu spielen. Danach kann, falls notwendig, Protest eingelegt werden. (24h nach Match) Ein Verlassen des Matches, ohne Kontaktaufnahme/Begründung mit dem gegnerischen Team, wird als Aufgabe gewertet. Verlassen einzelne Spieler das Match, siehe §2.20 Spielerdrop.

§2.17 Bereit-Status

Vor Matchstart müssen beide Teams via XBOX-Nachricht oder Ingame-Voice Chat ihre Bereitschaft angeben oder wenn alle Spieler ihre Haken gesetzt haben, kann das Match gestartet werden. Sollte nach 15 Minuten keine Bereitschaft vom gegnerischen Team kommen, so kann der Host selber entscheiden zu starten.

§2.18 Spielmodus

Es wird eine Map a 8 Runden gespielt. Diese wird von der DeSBL vorgegeben.

§2.19 Servercrash

Falls der Server während der Runde abstürzt, ist die gesamte Karte neu zu starten, der Rundenstand muss wiederhergestellt werden. Ein bereits gewonnener Spot, darf nicht ein zweites Mal nach Neustart genommen werden. Sollte dies jedoch passieren, geht die Runde an den Gegner.

§2.20 Spielerdrop / Veto System

Falls ein Spieler vor dem ersten Kill vom Server fliegt, hat das Team die Möglichkeit Ihr Vetorecht zu nutzen, und geschlossen das Match zu verlassen. Danach wird die Runde neu gestartet und hierbei ist der Spielstand immer wieder herzustellen. Fliegt ein Spieler nach dem ersten Kill der Runde vom Server, ist die Runde zu ende zu spielen, der Spieler hat die Möglichkeit durch dedizierte Server dem Spiel von alleine wieder beizutreten. Sollte Aufgrund technischer Probleme (Internetausfall etc.) ein erneutes beitreten nicht möglich sein, so kann dieser durch einen spielberechtigten Spieler ersetzt werden. Pro Map hat jedes Team eine Vetostimme. Somit wird ein häufiges neustarten der Maps unterbunden und schränkt den Spielfluss nicht ein.

§2.21 Spielerwechsel

Spieler können zu jedem Rundenwechsel ausgewechselt werden. Dabei verlässt erst der alte Spieler das Match, der neue Spieler darf dann nach Absprache und namentlicher Ernennung mit dem gegnerischem Team connecten. Ist ein Spielerwechsel, ohne Kontaktaufnahme mit dem Gegner getätigt worden, wird die Runde als verloren gewertet. Der neue Spieler muss alle Voraussetzungen erfüllen und darf auch nicht anderweitig gesperrt sein. Ein Spielerwechsel ist nur „EINMAL“ pro Map zulässig.

§2.22 Gesperrte Waffen/Gadgets/Operator

Alle DLC Inhalte bis sie für jeden zugänglich sind. (Kostenlose DLC sind erlaubt)

Es dürfen maximal 2 Schrotflinten pro Team gespielt werden. (Die Sekundären Schrotflinten von Mira und Schakal sind auch als Schrotflinte zu zählen!) Als Angreifer darf maximal ein Spieler des Teams einen Schild-Operator nutzen (Blackbeard zählt nicht als Schild). Sollten Operator bekannte Fehler aufweisen (Bugs) nimmt sich die Ligaleitung das Recht diese, bis zur Behebung seitens Ubisoft, zu sperren.

§2.23 Ausnutzung von Bugs

Das Ausnutzen von Bugs ist verboten und kann mit einer gelbe Karte, bestraft werden! (Siehe 3.7) Die Runde wird als Verloren gewertet. Dieses ist nach Möglichkeit durch einen Screenshot/Videobeweis zu belegen. (Siehe Punkt §2.3 Beweise)

§2.24 Verbotene Position Valkyre Paragraph

Die Verteidiger dürfen während der ersten 20 Sekunden der Aktionsphase das Gebäude nicht verlassen und nicht herausschießen, Ausnahme dieser Regel ist der Operator Valkyre, diese darf auch während der ersten 20 Sekunden das Gebäude verlassen, aber „NUR“ um ein Blackeye auf eine gewünschte Position zu werfen, danach ist das Gebäude wieder zu betreten! Beide Teams können sich per Matchup absprechen diese Regel außer Kraft zu setzen, Spawntappen ist nur zulässig wenn beide Teams damit einverstanden sind!

Die Runde wird als verloren gewertet, sollte diese Regel missbraucht oder missachtet werden.

Verbotene Positionen sind seitens der Ligaleitung folgende:

- Alle Positionen die nur mit Hilfsmitteln zu erreichen sind wie „Tragbarer Schild“ und Hilfe durch „Mitspieler“
- Alle Positionen die nur durch Glitchen und Bugusing zu erreichen sind
- Diverse Positionen die mit Impactgranaten zugänglich gemacht werden, sind von dieser Regel ausgenommen (Beispiel Holzpaletten weg sprengen auf Herfordbase)

§2.25 Support/Protesttickets

Nur Spieler und Teams, die an dem Match teilgenommen haben, dürfen einen Protest einlegen, bzw. ein Supportticket zu diesem Match schreiben.

§2.26 Spielabbruch

Sollte das Match abgebrochen werden/werden müssen oder findet nicht statt durch nicht erscheinen des Gegner, so muss in jedem Falle ein Protest eingelegt werden. Das Ergebnis darf auf keinen Fall selbst eingetragen werden, dies kann als Fake-Result gewertet werden und wird bestraft.

§3 Strafenkatalog

Die höchstmögliche Punktzahl als Wertung gegen ein Seasonteam beträgt: 0:10.

§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 Operator

Das Benutzen einer verbotenen Operator etc. 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, 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 rote 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 Season-/ Cupteams

- 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	--	--	--

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.