



Regelwerk



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Präambel	4
§1 Allgemeine Regeln	4
Erklärung und Erläuterung der Ultimate Season	5
§2.1 - Check-in	6
§2.2 - Gesperrte/Erlaubte Spieleinhalte	6
§2.3 - Technische Fehler	6
§2.4 - Zusatzhardware und Illegale Programme	7
§2.5 - Monitor System Status (MOSS) (PC)	7
§2.6 - Matchverschiebung	8
§2.7 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners	8
§2.8 - Mappool / Mapban	9
§2.9 - Lobbyeinstellungen	10
§2.10 - Mindestanzahl der Spieler	17
§2.11 - Pflichten der Teams	17
§2.12 - Der Bereit-Status / Pausenzeit	18
§2.13 - Spielerwechsel	18
§2.14 - Rehost / Spielerdrop	19
§2.15 - Ping	19
§2.16 - Serverprobleme / Matchabbruch	19
§3 Strafenkatalog	20
Missachtung des Geltungsbereiches	20
§3.1 - Check-in	20
§3.2 - Gesperrte/Erlaubte Spielinhalte	20
§3.3 - Technische Fehler	20
§3.4 - Zusatzhardware und Illegale Programme	20
§3.5 - Monitor System Status (MOSS) (PC)	21
§3.6 - Matchverschiebung	21
§3.7 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners	21
§3.8 - Mappool/Mapban	21



§3.9 - Lobbyeinstellungen	21
§3.10 - Mindestanzahl der Spieler	22
§3.11 - Pflichten der Teams	22
§3.12 - Der Bereit-Status/Pausenzeit	22
§3.13 - Spielerwechsel	22
§3.14 - Rehost/Spielerdrop	22
§3.15 - Ping	22
§3.16 - Serverprobleme/Matchabbruch	23
§3.17 - Fehlende/Fehlerhafte Spielerprofil Daten	23
§3.18 – Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern	23
§3.19 - Unsportliches Verhalten eines Spielers	23
§3.20 - Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler	24
§3.21 - Bewiesenes Cheaten während und außerhalb eines DeSBL Matches	24
§3.22 - Manipulierende Absprachen	25
§3.23 - Zuschauermodus (Spectator)	25
§3.24 - Ergebniseintragung	25
§3.25 - Spieler in zwei Season-/Cupteams in demselben Wettbewerb	26
§3.26 - Teamauflösung/Austritt	26
§3.27 - Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen	26
§4 Kartensystem	27
§4.1 - Straf-Karten/Verwarnung	27
§4.2 - Konsequenzen- Tabelle für Karten	27



Präambel

Die DeSBL bietet eSport Ligen und Turniere an, um allen Spielern eine kompetitive Plattform zu bieten. Die Administration erfolgt ehrenamtlich und dient rein dem Grundgedanken "von der Community, für die Community". Dadurch sind die angebotenen Events als Freizeitangebot zu sehen und sind von jeglichen Ersatzleistungen nach einem Ausschluss seitens der Ligaleitung befreit.

Falls es Fragen zum Regelwerk gibt, Probleme bei der Auslegung oder Fehler in diesem Regelwerk gefunden werden, steht das Forum, Supportticketsystem oder der TS Server zur Verfügung

Die Auslegung der allgemeinen und spielebezogenen Regeln obliegt den Admins. Die Entscheidungen der Admins sind bindend und können zum Erhalt der des Fairplay- und Wettbewerbsgedanken vom Regelwerk abweichen. Bei Vorkommnissen, die nicht durch dieses Regelwerk abgedeckt werden, behält sich die Ligaleitung vor, eine entsprechende Regelung sofort in Kraft zu setzen. Bestrafungen und Sanktionen liegen im Ermessen der Admins des Spielbereiches und müssen, sofern nicht dringend erforderlich, nicht weitergehend erläutert werden.

§1 Allgemeine Regeln

Allgemeine Regeln welche spieleübergreifend gültig sind findet ihr unter:
<https://desbl.de/index.php?rules/>



Erklärung und Erläuterung der Ultimate Season

Die maximale Anzahl der Ligen pro Stufe sieht wie folgt aus:

- 1. Ebene: Die Ultimate League (1 Gewinner / 4 Absteiger).
- 2. Ebene: 2 x Advanced League (je 4 Absteiger / 2 Aufsteiger)
- 3. Ebene: 4 x Rookie League (je 4 Absteiger / 2 Aufsteiger)
- 4. Ebene: 8 x Minor League (je 4 Absteiger / 2 Aufsteiger)

Durch die Steigerung der Anzahl der Ligen pro Stufe wird ein kurzer Aufstieg für neue Teams gewährleistet (von Rookie in Ultimate 2 Stufen statt 7). Des Weiteren gibt es pro Liga 2 Aufsteiger und bis zu 4 Absteiger, was einen stetigen Wechsel nach sich zieht, ohne dass eine Liga mit den gleichen Teams über mehrere Seasons stagniert. Alle neuangemeldeten Teams starten immer in der untersten Ebene. Die oberen Ebenen werden mit den bestehenden Teams je nach ihren Platzierungen der letzten Season eingeteilt.

In der oberen Liga (Ultimate League) darf jede Organisation/Clan nur 2 Seasonteams stellen. Steigt 1 Team in die Ultimate League auf, in der bereits zwei Seasonteams der Organisation/Clan ist, verbleibt es in der unteren Liga und darf nicht aufsteigen. Haben Teams bereits mehrere Seasonteams in einer der oberen Ligen, so dürfen diese auch dort verbleiben und müssen nicht zwangsabsteigen. Die Aufstiegsregel hat aber für sie dann auch Ihre Gültigkeit.



§2 Season- und Matchregeln

§2.1 - Check-in

Zur Bestätigung der Teilnahme, muss jedes angemeldete Team kurz vor der Generierung, in der Anmeldung das Team nochmals „einchecken“. Das verhindert einen Großteil an inaktiven Teams zu Beginn der Seasons. Die Zeiten für den Check-in sind der Beschreibung, der Anmeldung oder der News zu entnehmen.

§2.2 - Gesperrte/Erlaubte Spieleinhalte

Operator sind alle erlaubt. Sollte ein Bug bekannt sein, dann darf dieser Operator nicht gespielt werden.

Maps die während der Season erscheinen, sind bis zum Ende der Season gesperrt und werden zur neuen Season hinzugefügt.

Fahrzeuge auf den Maps dürfen nicht benutzt werden.

Explizit ausgenommen von dieser Regel sind Waffenskins. Demzufolge sind alle Waffenskins erlaubt. Die Aufsätze müssen angepasst werden, so dass nur die erlaubten Aufsätze verwendet werden.

§2.3 - Technische Fehler

Die Spieler sind für ihre eigene Hardware, Software und Internetverbindung selbst verantwortlich. Spiele werden aus technischen Gründen nicht verschoben oder pausiert. Wenn eine Mannschaft, nicht mit der in den Anforderungen angegebenen Anzahl an Spielern spielen kann, wird dies als Verlust gewertet.



§2.4 - Zusatzhardware und Illegale Programme

für die verschiedenen Bereiche gelten folgende Regularien:

- PC: Grundsätzlich ist das Verwenden von Controllern ohne Makrofunktion erlaubt.
- PS4 und XBox: Maus, Tastatur, Rapid Fire Controller, Titan One Adapter, Cronus Max Makro 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 / GAIMX sind erlaubt.

- Alle Zusatzprogramme, die verändert ins Spielgeschehen eingreifen, sowie das Nutzen von Makros, Bugs, Exploits und oder Modifikationen, ist verboten und werden mit sofortigem Ausschluss von der gesamten Plattform der DeSBL bestraft.
- Jegliche Ausnahmen und nicht namentlich erwähnte Zwischenfälle reglementiert die Ligaleitung.
- Programme die Dinge wie Kontrast, Farbintensität, Helligkeit usw in einem Maß verändern, wie es auch die meisten hauseigenen Grafikkartentreiber können, sind erlaubt.
- Sofern der Verdacht besteht, dass ein Spieler cheatet, muss ein Supportticket erstellt werden. Der Cheat und die Auswirkungen sind genauestens zu schildern. Entsprechende Beweise müssen vorgelegt werden. Ein unbegründeter Vorwurf wird nicht verfolgt.

§2.5 - Monitor System Status (MOSS) (PC)



§2.6 - Matchverschiebung

Matchverschiebungen können entweder direkt durch die Funktion auf der DeSBL Seite, im Matchupkommentarbereich oder auf direktem Kontaktweg (Teamspeak, Discord, Chat etc.) bestimmt werden. Wichtig ist nur, dass es auf der DeSBL Seite im Matchup vermerkt wird.

- Ein Match darf nicht vor Seasonstart gespielt werden.
- Stimmen beide Teams zu, kann der Termin maximal zwei Wochen nach hinten verschoben werden. Dies ist im Matchupbereich zu dokumentieren.
- Ein Match darf nicht nach der Saison gespielt werden.
- Wenn ein Verschiebungstermin von beiden Parteien akzeptiert wurde, so ist eine Verschiebung möglich.
- Bei Spielen in der Zeit von 23:00 Uhr bis 16:00 Uhr (Match-Start), welche durch das Terminscript festgelegt wurden, müssen beide Teams das Spiel im Matchup bestätigen. Bei Nicht-Bestätigung behält sich die DeSBL vor, den Termin aufzuheben und einen neuen anzusetzen.

§2.7 - Verspätung/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.

Dem Protest müssen die Screenshots beigefügt werden, auf denen ersichtlich ist (Datum + Uhrzeit), dass das Gegnersteam nicht anwesend war und 15 Minuten gewartet wurde.

Ebenfalls dürfen keine Freewin Ergebnisse im Matchup eingetragen und bestätigt werden, da dies als manipulierenden Absprache gilt.

(PS4 und Xbox) **Screenshots werden über die Share-Taste gemacht! Somit sieht man in der Aufnahmegalerie bei Informationen auch das Datum und die Uhrzeit.**



§2.8 - Mappool / Mapban

Mappool 6vs6 Hardcore			
Aniyah Incursion	Arklov Peak	Atlas Superstore	Azhir Cave
Broadcast	Cheshire Park	Crash	Euphrates Bridge
Grazna Raid	Gun Runner	Hackney Yard	Hardhat
Hovec Sawmill	Khandor Hideout	Mialstor Tank Factory 6V6	Petrov Oil Rig
Piccadilly	Rammaza	Scrapyard	Shoot House
St. Petrograd	Suldal Harbor	Talsik Backlot	Vacant
Mappool 4vs4 Hardcore			
Aniyah Incursion	Atlas Superstore	Azhir Cave	Broadcast
Cheshire Park	Crash	Euphrates Bridge	Grazna Raid
Gun Runner	Hackney Yard	Hardhat	Hovec Sawmill
Khandor Hideout	Petrov Oil Rig	Piccadilly	Rammaza
Rust	Scrapyard	Shoot House	St. Petrograd
Talsik Backlot	Vacant		
Mappool 2vs2 Hardcore			
Aisle 9	Cargo	Cheshire Park	Crash
Gun Runner	Hackney Yard	Hardhat	Hill
Hovec Sawmill	Khandor Hideout	Rust	Scrapyard
Shipment	Shoot House	Station	Talsik Backlot
Trench	Vacant		
Mappool Feuergefecht			
Aisle 9	Atrium	Bazaar	Cargo
Docks	Gulag Showers	Hill	King
Livestock	Pine	Rust	Shipment
Shoot House	Speedball	Stack	Station
Trench	Verdansk Stadium		

Die Mapwahl muss (!) über das DeSBL Script im Matchup durchgeführt werden. Das erstgenannte Team (im folgenden Heimteam) erstellt nach Mapvote das Match.

Es werden pro Match 4 Maps gespielt. Um eine Map abzuschließen, müssen insgesamt 10 Runden gespielt werden (mögliche Ergebnisse z.B. 10:0, 8:2, 5:5). Sobald 10 Runden gespielt wurden, beendet der Host die Map. Als Ergebnis sind die Matchergebnisse der 4 Maps zusammen zu rechnen und ins Matchup einzutragen (z.B. 40:0, 25:15, 20:20). Alle Matches von inaktiven Teams werden als Verloren für dieses Team gewertet.



§2.9 - Lobbyeinstellungen

Spielregeln: Suchen & Zerstören

Spiel	6vs6 4vs4	2vs2
Runden-Zeitlimit	1 min 45 s	1 Minute
Rundensieg-Limit	10 Runden	
Zwei Vorsprung-Regel	Deaktiviert	
Zwei Vorsprung-Max.-Runden	Unverändert	
Rundenwechsel	Jede Runde	
Spiel-Countdown	15 Sekunden	
Runden-Countdown	5 Sekunden	
Infiltration überspringen	Aktiviert	
Übungsrunde	Deaktiviert	
Eingabewechsel erlauben	Deaktiviert	
CDL-Tuning	Deaktiviert	
CoDCaster	Deaktiviert*	
Erweitert	6vs6 4vs4	2vs2
Bomben-Timer	45 Sekunden	
Platzierungszeit	5 Sekunden	
Entschärfungszeit	7,5 Sekunden	
Multibombe	Deaktiviert	
Lautloses Platzieren	Aktiviert	
Platzieren/Entschärfen zurücksetzen	Deaktiviert	
Spieler	6vs6 4vs4	2vs2
Lebenszahl	1 Leben	
Maximale Gesundheit	30 (Hardcore)	
Gesundheitsregeneration	ohne	
Taktiksprint	Aktiviert	
Waffe aufstützen	Aktiviert	
Wiederbeleben zulassen	Deaktiviert	
Abschussorte von Feinden anzeigen	Deaktiviert	
Gesundheit wenn Niedergestreckt	Unverändert	
Gesundheit nach Wiederbelebung	Unverändert	
Verblutungszeit	Unverändert	
Wiederbelebungsdauer	Unverändert	
Aufgabenverzögerung	Unverändert	

*CoDCasting aktiviert, wenn das Spiel gecastet wird



Team	6vs6 4vs4	2vs2
Zuschauen	Nur Teams	
Externe Zuschauer-Ansicht	Deaktiviert	
Abschusskamera	Aktiviert	Deaktiviert
Letzte Abschusskamera	Bester Spielzug	
Minikarte aktivieren	Nein	
Radar immer an	Deaktiviert	
Waffenpings auf der Minikarte	Deaktiviert	
Waffenpings auf dem Kompass	Deaktiviert	
Feind auf dem Kompass	Deaktiviert	
Einstiegsverzögerung	Ohne	
Welleneinstiegsverzögerung	Ohne	
Einstiegsverzögerung nach Suizid	Ohne	
Einstieg erzwingen	Aktiviert	
Teamzuweisung	Aktiviert	
Teambeschuss	Aktiviert	
Teamabschuss-Strafgrenze	Deaktiviert	
Gameplay	6vs6 4vs4	2vs2
Einstiegskamera	Aktiviert	
Hardcore-Modus	Aktiviert	
Realismus-Modus	Deaktiviert	
Magazine beim Einstieg	3 (Normal)	
Nur Kopfschüsse	Deaktiviert	
Gesundheit stehlen	Deaktiviert	
Aufgepusht-Timer	Deaktiviert	
Feldaufrüstungen erlauben	Aktiviert	
Feldverbesserungen erlauben	Aktiviert	
Feldaufrüstung-Ladegeschwindigkeit	Normal	
Feldaufrüstung-Modifikator	Normal	
Extras	Aktiviert	
Punkteserien	Deaktiviert	
Ausrüstungsverzögerung	Deaktiviert	
Schutz vor Ausrüstung	10 Sekunden	
Kampfdialoge	Deaktiviert	
Ansagerdialoge	Deaktiviert	
Waffenspiel-Waffenwechsel	Deaktiviert	



Waffen

Es werden alle erlaubten Waffen, Aufsätze usw. aufgelistet.

Die mit * markierten werden unter der Tabelle erläutert.

Primär	
Sturmgewehre	alle erlaubt
MPS	alle erlaubt
Schrotflinten	Alle verboten
Leichte MGS	Alle verboten
DMRS	EBR-14 MK2 Karabiner Kar 98K SKS
Nahkampf	Alle verboten
Aufsätze Primär	
Mündung	Alle erlaubt
Lauf	Alle erlaubt
Visier	Schützen Reflexvisier Holovisier (Korpskampf) Zielhilfen Reflexvisier G.I.-Mini-Rotpunkt APX5 Holovisier Mini-Reflexvisier Solozero Viper-Reflexvisier PBX Holo 7 Sicht Mini-Reflexvisier Cronen LP945 Monokel Reflexvisier
Schaft	Alle erlaubt
Unterlauf	Kommando Vordergriff Söldner Vordergriff Taktischer Vordergriff

	Schützen Vordergriff Ranger-Vordergriff Zweibein
Munition	50-Schuss Magazin 24-Schuss Magazin 25-Schuss Magazin 40-Schuss Magazin 45-Schuss-Magazin
Griff	Alle erlaubt
Extra	Fingerfertigkeit Salve

	Geistesgegenwärtig
Scharfschützengewehre	HDR Ax50
Mündung	Alle erlaubt
Lauf	Alle erlaubt
Laser	Alle erlaubt
Visier	Alle verboten
Schaft	Alle erlaubt
Unterlauf	Zweibein
Munition	7-Schuss Magazin
Griff	Alle erlaubt
Extra	Fingerfertigkeit Geistesgegenwärtig
Sekundär	
Handfeuerwaffen	X16 1911 .357 M19 .50 GS Renetti
Werfer	Alle verboten
Nahkampf	Alle erlaubt
Aufsätze Sekundär	
Mündung	Alle erlaubt
Lauf	Alle erlaubt
Laser	Alle erlaubt

Visier	Mini-Reflexvisier Solozero G.I.-Mini-Rotpunkt Mini-Reflexvisier Cronen LP945 Schützen Reflexvisier Zielhilfen Reflexvisier Holovisier (Korpskampf) APX5 Holovisier Viper-Reflexvisier Monokel Reflexvisier
Abzug	Alle erlaubt
Munition	17-Schuss-Magazin 10-Schuss-Magazin 21-Schuss-Magazin
Griff	Alle erlaubt
Extra	Fingerfertigkeit
Ausrüstung	
Primär	Splittergranate Semtex
Taktik	Betäubung Blendgranate Rauchgranate Täuschgranate
Extras	
Extra 1	Eiltempo KRD Abschusskette
Extra 2	Hardliner Geist Punktefreund
Extra 3	Aufdrehen Eifrig Kampfgestählt
Feldaufrüstung	Totenstille (pro deaktivieren)

Spielregeln: Feuergefecht

Spiel	
Zeitlimit	40 Sekunden
Rundensieg-Limit	10 Runden
Zwei Vorsprung-Regel	Deaktiviert
Zwei Vorsprung-Max.-Runden	Unverändert
Rundenwechsel	2 Runden
Spiel-Countdown	15 Sekunden
Runden-Countdown	5 Sekunden
Infiltration überspringen	Aktiviert
Übungsrunde	Deaktiviert
Eingabewechsel erlauben	Deaktiviert
CDL-Tuning	Deaktiviert
CoDCaster	Deaktiviert*
Erweitert	
Zeit zum Einnehmen der Zone	3 Sekunden
Eoberungszone erzeugen	Aktiviert
Zielmodifikatoren	Deaktiviert
Marken heilen	Deaktiviert
Siegbedingungen	Gesundheit
Einstiege wechseln	Aktiviert
Explosionsschild-Modifikator	65%
Explosionsschild-Schadengrenze	100 Punkte
Taktikaustrüstungsdauer	2 Sekunden
Feldaufrüstung	Ohne
Ausrüstungen	Zufall
Ausrüstung wählen	2 Runden
Spieler	
Lebenszahl	1 Leben
Maximale Gesundheit	100 (Normal)
Gesundheitgeneration	ohne
Taktiksprint	Aktiviert
Waffe aufstützen	Aktiviert
Wiederbeleben zulassen	Deaktiviert
Abschussorte von Feinden anzeigen	Deaktiviert
Gesundheit wenn Niedergestreckt	Unverändert
Gesundheit nach Wiederbelebung	Unverändert

Verblutungszeit	Unverändert
Wiederbelebungsdauer	Unverändert
Aufgabenverzögerung	Unverändert
Team	
Zuschauen	Nur Teams
Externe Zuschauer-Ansicht	Deaktiviert
Abschusskamera	Aktiviert
Letzte Abschusskamera	Bester Spielzug
Minikarte aktivieren	Nein
Radar immer an	Deaktiviert
Waffenpings auf der Minikarte	Nur bei aktiver Drohne
Waffenpings auf dem Kompass	Aktiviert
Feind auf dem Kompass	Aktiviert
Einstiegsverzögerung	Ohne
Welleneinstiegsverzögerung	Ohne
Einstiegsverzögerung nach Suizid	Ohne
Einstieg erzwingen	Aktiviert
Teamzuweisung	Aktiviert
Teambeschuss	Deaktiviert
Teamabschuss-Strafgrenze	Unverändert
Gameplay	
Einstiegskamera	Aktiviert
Hardcore-Modus	Deaktiviert
Realismus-Modus	Deaktiviert
Magazine beim Einstieg	Normal
Nur Kopfschüsse	Deaktiviert
Gesundheit stehlen	Deaktiviert
Aufgepusht-Timer	Deaktiviert
Feldverbesserungen erlauben	Deaktiviert
Feldaufrüstungen erlauben	Deaktiviert
Feldaufrüstung-Ladegeschwindigkeit	Normal
Feldaufrüstung-Modifikator	Normal
Extras	Deaktiviert
Ausrüstungsverzögerung	5 Sekunden
Schutz vor Ausrüstung	Deaktiviert
Kampfdialoge	Deaktiviert
Ansagerdialog	Deaktiviert

§2.10 - Mindestanzahl der Spieler

- 6vs6: min. 4 Spieler pro Team
 - 5vs5: min. 3 Spieler pro Team
 - 4vs4: min. 2 Spieler pro Team
 - 3vs3: min. 2 Spieler pro Team
 - 2vs2: kein Spiel in Unterzahl
-
- Wenn ein Team das Spiel in Unterzahl antritt, darf erst bei Mapwechsel ein weiterer (fehlende) Spieler hinzugeholt werden.

§2.11 - Pflichten der Teams

Jedes Team ist verpflichtet das Lineup des Gegners zu überprüfen.

- Sollte sich im Gegnerteam ein nicht spielberechtigter Spieler befinden, muss das betroffene Team darüber informiert werden. Sollte eine direkte Kommunikation nicht möglich sein, ist ein Matchup-Kommentar zu verfassen.
- Zustimmungen/Ablehnungen oder sonstige Absprachen vor Matchbeginn erfolgen ausschließlich über das Matchup.
- Wenn sich im Gegnerteam ein nicht spielberechtigter Spieler befindet, muss das dem Team mitgeteilt werden.
- Das Team, welches den Matchprotest aufgrund nicht spielberechtigter Spieler stellt, steht in der Pflicht uns die benötigten Beweise via Supportticket zukommen zulassen.
- Beide Teams sind verpflichtet nach jeder Map einen Screenshot zu erstellen und diese mindestens 14 Tage aufzubewahren. Diese sind bei Anfrage eines Admins vorzulegen. Dies dient unter anderem der Ergebnisbestätigung im Zweifelsfall oder der Abhandlung von Matchprotesten.

(PS4 und Xbox) **Screenshots werden über die Share-Taste gemacht!
Somit sieht man in der Aufnahmegalerie bei Informationen auch das
Datum und die Uhrzeit.**



§2.12 - Der Bereit-Status / Pausenzeit

- Vor Match-Start zeigen alle Spieler mittels Bereit-Status an, dass sie spielbereit sind.
- Der Status muss zeitnah gegeben werden. Bei Verzögerungen ist der Gegner zu informieren.
- Sollten binnen 5 Minuten nach Beitritt des letzten Spielers nicht alle Spieler bereit sein, darf das Spiel gestartet werden. Das Gastteam darf das Heimteam nach 5 Minuten darauf hinweisen die Lobby zu starten. Sollte nach insgesamt 10 Minuten keine Antwort kommen, darf das Spiel verlassen werden. Ein Matchprotest muss in beiden Fällen via Supportticket mit den nötigen Beweisen eingereicht werden.
- **Die Pausendauer zwischen Map 2 und 3 darf nicht länger als 10 Minuten betragen.**
- **Sollte nach einer Wartezeit von 10 Minuten ein Team nicht bereit sein verliert dieses Team die Map.**
- Ausnahmen müssen per Ingame-Chat oder Matchup-Bereich festgehalten werden.

§2.13 - Spielerwechsel

- 6vs6, 5vs5 und 4vs4 dürfen pro Match nur 2 spielberechtigte Spieler ausgewechselt werden.
- 3vs3 und 2vs2 dürfen pro Match nur 1 spielberechtigter Spieler ausgewechselt werden.
- Female & Male Cup darf kein Spieler ausgewechselt werden.
- Spieler dürfen zum Mapwechsel getauscht werden.
- Ausgewechselte Spieler dürfen beim nächsten Mapwechsel nicht wieder eingewechselt werden.
- Nach Beitritt der Lobby dürfen nur noch nicht spielberechtigte Spieler ausgewechselt werden.



§2.14 - Rehost / Spielerdrop

Allgemein gilt: Ein Rehost darf nur einmal pro Team und Map durchgeführt werden. In beidseitigem Einvernehmen sind mehrfache Rehosts erlaubt (der Paragraph über vorzeitiges Verlassen des Matches tritt dann nicht in Kraft).

- Bei falschen Lobbyregeln muss sofort abgebrochen werden und das zuletzt erspielte Ergebnis fortgesetzt werden. (Laufende Runde muss wiederholt werden)
- Sollte die Verbindung zur Lobby unterbrochen werden, muss eine neue Lobby erstellt werden und dort weiter gespielt wo die Runde abgebrochen wurde (die angefangene Runde wird wiederholt).
- Sollte ein Spieler während des Matches rausfliegen, so ist die laufende Runde zu Ende zu spielen. Nach Ablauf der Runde wird das Match unterbrochen. Das hostende Team ist verpflichtet 10 Minuten zu warten und kann nach Ablauf der Zeit, sollte der Spieler nicht wieder in der Lobby erscheinen, mit den verbliebenen Spielern starten. Der fehlende Spieler darf erst nach Abschluss der Map in die Lobby joinen.

Falsche Lobbyeinstellungen, die korrigiert werden mussten, zählen bereits zu einem Rehost.

§2.15 - Ping

§2.16 - Serverprobleme / Matchabbruch

- Ist das Match durch Probleme mit dem Server nicht durchführbar, so muss das Match nachgeholt werden. Die Matchverschiebung wird im Matchup-Bereich durchgeführt.
- Stürzt der Server während der Runde ab, wird das Match beim aktuellen Ergebnisstand neu gestartet. Die abgebrochene Runde wird wiederholt.
- **Im Falle eines Updates am Spieltag, muss der Gegner einer Terminverschiebung zustimmen und kann diese nicht ablehnen. Der neue Termin muss am Tag des festgesetzten Matches - spätestens bis zum eigentlichen Matchbeginn - im Matchup von beiden Parteien ausgemacht und festgehalten werden und innerhalb der nächsten 7 Tage nachgeholt werden.**
- Sollte das Match abgebrochen werden/werden müssen, so muss in jedem Falle ein Supportticket eingereicht werden. Das Ergebnis darf auf keinen Fall selbst eingetragen werden, dies wird als manipulierende Absprache gewertet.



§3 Strafenkatalog

Missachtung des Geltungsbereiches

- Sofern ein Team/Spieler nicht einverstanden mit dem Regelwerk ist und sich dazu entschließt, sich nicht daran zu halten, wird es/er sofort des Wettbewerbs verwiesen.
- Ebenfalls erfolgt ein Ausschluss, wenn Admin-Entscheidungen nicht akzeptiert bzw. entsprechend umgesetzt werden.

§3.1 - Check-in

§3.2 - Gesperrte/Erlaubte Spielinhalte

- **Spielt ein Team mit gesperrten Spielinhalten, geht jede Runde die das Team gewonnen hat, an das gegnerische Team.**
- Der Spieler der nicht erlaubte Spielinhalte nutzt erhält eine gelbe Karte.
- **Als Beweise müssen Screenshots/Clips vorliegen, wo die gesperrten Spieleinhalte zusehen sind. Außerdem muss ersichtlich sein wer, die Runde in der mit gesperrten Inhalten gespielt wurde gewonnen hat.**

§3.3 - Technische Fehler

§3.4 - Zusatzhardware und Illegale Programme

- Der Spieler wird auf Lebenszeit aus der DeSBL und von allen DeSBL-Angeboten ausgeschlossen. Das Kartensystem greift beim Beweis von Cheaten nicht, da hier keine Bestrafung, sondern eine Verbannung stattfindet.
- Das Team des verursachenden Spielers verliert alle Matches mit der höchstmöglichen Punktzahl, bei denen der cheatende Spieler eingesetzt wurde.
- Das Team des cheatenden Spielers wird außerdem mit 1 roten Karte bestraft.
- Sollte ein aktiver DeSBL-Spieler in einem anderen Spiel bzw. außerhalb der DeSBL gecheatet haben, wissentlich mit gesperrten Accounts spielen oder in Verbindung zu solchen stehen, so wird der Spieler auf Lebenszeit aus der DeSBL verbannt. Dies betrifft beispielsweise Anti CheatSysteme wie Punkbuster, VAC, BattleEye etc

Das Kartensystem greift bei bewiesenen Cheaten nicht, da hier keine Bestrafung, sondern eine Verbannung stattfindet.

Ausnahmen können für Einzelfälle von der Ligaleitung ausgesprochen werden (z.B.: VAC Ban durch unabsichtliches joinen auf Cheat-Server).



§3.5 - Monitor System Status (MOSS) (PC)

- Sollte aufgrund eines Einstellungsfehlers MOSS nur (oder größtenteils) schwarze Bilder machen, so liegt das weitere Verfahren im Ermessen des Admins.
- Sollten Screenshots, aber keine MOSS-Protokolldateien vorhanden sein, zählen diese als unvollständig und werden als fehlende MOSS-Dateien gewertet.
- Sollte ein Spieler aufgrund nicht nachvollziehbarer technischer Probleme regelmäßig schwarze Screenshots aufnehmen, so ist dies bei den Admins anzukündigen. Dies geschieht über ein Support-Ticket.

Fehlende MOSS Dateien

- Der Spieler mit fehlenden MOSS-Dateien bekommt 1 rote Karte.
- Das Team des Spielers verliert das jeweilige Match mit der höchstmöglichen Punktzahl.

Manipulierte MOSS Dateien

Alle Änderungen an den MOSS Dateien sind strengstens verboten und werden als Cheaten gewertet.

§3.6 - Matchverschiebung

§3.7 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners

- Das anwesende Team erhält einen Def-Win mit der höchstmöglichen Punktzahl.
- Tritt ein Team nicht an, so wird das Team auf inaktiv gesetzt und verliert jedes Match mit der höchstmöglichen Punktzahl. Teams ohne Cupmitglieder können ab dem ersten Match inaktiv gesetzt werden.

§3.8 - Mappool/Mapban

§3.9 - Lobbyeinstellungen

- Stellt der Host die Lobby falsch ein und korrigiert die Einstellungen nachweislich nicht unverzüglich auf Hinweis, verliert das verursachende Team jede Runde, in der die Lobby falsch eingestellt war.
- Nach dem Korrigieren der Einstellungen muss das Spiel bei dem bisher erspielten Stand (abgeschlossene Runden) neugestartet werden.
- Außerdem erhält das hostende Team 1 gelbe Karte



§3.10 - Mindestanzahl der Spieler

§3.11 - Pflichten der Teams

Sollte ein Team seinen Pflichten nicht nachkommen oder sich nicht aktiv an Terminfindungen, Kontaktaufnahmen usw. beteiligen, so kann gegen das Team eine gelbe Karte verhängt werden.

§3.12 - Der Bereit-Status/Pausenzeit

§3.13 - Spielerwechsel

§3.14 - Rehost/Spielerdrop

- Sollte das gesamte Team eines Matchups das laufende Match, ohne nachgewiesenen Grund verlassen, wird dieses Match mit der höchstmöglichen Punktzahl als Niederlage gewertet. Außerdem erhält das betroffene Team 1 gelbe Karte.

§3.15 - Ping

- Das Team mit den erhöhten Pings ist dazu verpflichtet die Internet Probleme sofort (maximal 2 Runden) zu beheben. Die Map ist in Unterzahl weiter zu spielen, wenn das Problem nicht in der vorgegebenen Rundenzahl behoben werden kann
- Jede Runde, die ein Spieler mit High Ping spielt, geht an den Gegner, ab der Runde in der das Team des High Ping Spielers informiert wurde.
- In Sonderfällen und/oder nicht erfassten Vorkommnissen unterliegt es den Admins, entsprechende Entscheidungen zu treffen.
- Sollte ein Spieler seinen Ping künstlich erhöhen, (durch Zusatzprogramme, besondere Einstellungen, Downloads, etc.) so wird dies wie §3.14 (Cheating) geahndet.

§3.16 - Serverprobleme/Matchabbruch

- Sollte das gesamte Team eines Matchups das laufende Match ohne nachgewiesenen Grund verlassen, wird dieses Match mit der höchstmöglichen Punktzahl als Niederlage gewertet. Außerdem erhält das betroffene Team 1 gelbe Karte.
- Sollte ein Spieler frühzeitig das laufende Match verlassen, so hat das Team dieses Spielers kein Recht auf eine Unterbrechung oder Pausierung. Für Ersatz oder Wiedererscheinung ist das jeweilige Team, nach geltendem Regelwerk, selbst zuständig.

§3.17 - Fehlende/Fehlerhafte Spielerprofil Daten

Sollte ein Spieler vor Spielantritt ohne erforderlichen Spielerprofil-Daten (z.B. Uplay-ID, Steam ID) antreten, oder sollten diese fehlerhaft sein, zählt er als nicht spielberechtigter Spieler.

§3.18 – Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

- Spielt ein Season-/Cupteam mit einem oder mehreren nicht spielberechtigten Spielern ohne ausdrückliche Erlaubnis der Ligaleitung oder des Gegners (im Matchup zu vermerken), so verliert dieses Team jedes Match, an dem der nicht spielberechtigte Spieler teilgenommen hat und der Spieler erhält eine rote Karte.
- Vor dem Match sind die gegnerischen Spieler auf Spielberechtigung zu prüfen. Ein Protest ist nur dann möglich, wenn der gegnerische Spieler auf die fehlende Spielberechtigung hingewiesen wurde.
- Bei vorsätzlicher Handlung droht dem Spieler und/oder dem Team eine höhere Bestrafung.

§3.19 - Unsportliches Verhalten eines Spielers

- Die Einschätzung von unsportlichem Verhalten, wie z.B. trolling, spamming und generell unsportliches Verhalten gegenüber anderen Spielern, Teams, Caster und den Admins, liegt im Ermessen des Admins und wird dementsprechend geahndet.
- Je nach Härte des Vorgefallenen können Matches als Niederlage gewertet werden.
- Je nach Härte können Spieler und Teams entsprechend dem Kartensystem bestraft werden. In extremen Fällen (rassistischen, sexistischen, volksverhetzenden oder anderen, auch verbotenen, Äußerungen) greifen neben dem Regelwerk auch Bestrafungen für Verstöße gegen die Netiquette oder die Nutzungsbedingungen.



§3.20 - Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler

- Sollte einem Spieler ein unfairer Vorteil durch Bugusing, Glitches oder sonstige Spielfehler nachgewiesen werden, erhält dieser Spieler 1 rote Karten.
- Jede einzelne Runde (nicht die ganze Karte), in der dieses Verhalten nachgewiesen werden kann, geht an den Gegner.
- Das Liga-Team kann (vor allem bei schweren Fällen) mit bis zu einer 1 roten Karte bestraft werden.
- Da die Möglichkeiten, unfaire Vorteile im Spiel auszunutzen sich durch Patches und andere Updates ständig ändern und verändern können, liegt die Einschätzung von Bugusing, Glitches und Spielfehler im Ermessen der Admins.

§3.21 - Bewiesenes Cheaten während und außerhalb eines DeSBL Matches

- Der Spieler wird auf Lebenszeit aus der DeSBL und von allen DeSBL-Angeboten ausgeschlossen. Das Kartensystem greift beim Beweis von Cheaten nicht, da hier keine Bestrafung, sondern eine Verbannung stattfindet.
- Das Team des verursachenden Spielers verliert alle Matches mit der höchstmöglichen Punktzahl, bei denen der cheatende Spieler eingesetzt wurde.
- Das Team des cheatenden Spielers wird außerdem mit 1 roten Karte bestraft.
- Sollte ein aktiver DeSBL-Spieler in einem anderen Spiel bzw. außerhalb der DeSBL gecheatet haben, wissentlich mit gesperrten Accounts spielen oder in Verbindung zu solchen stehen, so wird der Spieler auf Lebenszeit aus der DeSBL verbannt. Dies betrifft beispielsweise Anti CheatSysteme wie Punkbuster, VAC, BattleEye etc

Das Kartensystem greift bei bewiesenen Cheaten nicht, da hier keine Bestrafung, sondern eine Verbannung stattfindet.

Ausnahmen können für Einzelfälle von der Ligaleitung ausgesprochen werden (z.B.: VAC Ban durch unabsichtliches joinen auf Cheat-Server).



§3.22 - Manipulierende Absprachen

- Sollten Teams manipulierende Absprachen mit konkreten Folgen für die laufende Season oder den laufenden Cup gemacht haben, entfällt das Match aus der Wertung.
- Beide betroffene Season-/Cupteams erhalten je 1 rote Karte.
- Über organisatorische Folgen für den laufenden Wettbewerb entscheidet die Ligaleitung.

§3.23 - Zuschauermodus (Spectator)

- Befindet sich ein Zuschauer in der Lobby oder auf dem Server während eines Matches, der weder zur Ligaleitung gehört noch durch beide Teams und einen Admin genehmigt wurde, wird das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl als verloren gewertet.
- Sollte der Zuschauer keinem der Teams angehören und mehrmalige Verstöße erfolgen, folgt eine Strafe für beide Teams nach Ermessen der Ligaleitung und das Spiel wird für ungültig erklärt.
- (Ergebnis 0:0 - Match wird aus der Wertung entfernt). Das Spiel kann in beidseitigem Einverständnis wiederholt werden.

§3.24 - Ergebniseintragung

- Sollte ein Team es versäumen ein Ergebnis ordnungsgemäß einzutragen, so wird davon ausgegangen, dass das bereits eingetragene Ergebnis stimmt und dem eingetragenen Spielverlauf vollständig zugestimmt wird.
- Bei nicht vorhersehbaren Problemsituationen unterliegt die Entscheidung den Admins.
- **Bestätigt ein Team das Matchergebnis nicht innerhalb von 24 Stunden oder legt innerhalb dieses Zeitraumes einen Protest ein, erhält das Team 1 gelbe Karte.**
- Bei Verzögerungen über die genannte Frist hinaus, liegt die Entscheidung im Ermessen der Admins. Es kann bis zu 1 rote Karten für das Team verliehen werden, sowie das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl zugunsten des Gegners entschieden werden.



§3.25 - Spieler in zwei Season-/Cupteams in demselben Wettbewerb

- Jeder Spieler darf nur in einem Season-/Cupteam in demselben Wettbewerb spielen.
- Wird diese Regel missachtet und technisch umgangen (Account-Sharing / Doppelaccount), so wird dieser Spieler bis auf weiteres, auf Grundlage der Nutzungsbedingungen, aus der DeSBL gebannt. Verbannungen und deren Regulierungen legt die Ligaleitung fest.
- Die Matches, die von diesem Regelverstoß betroffen sind, werden von den Admins als Niederlage mit der höchstmöglichen Punktzahl gewertet.

§3.26 - 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 Seasonteam wird nicht gelöscht.

§3.27 - Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen

- Was ein nicht erfasstes Vergehen ist und wie dieses gewertet wird, unterliegt der Entscheidung der Ligaleitung.
- Jegliche Art von nicht genannten unfairen oder unsportlichen Verhalten wird von der Ligaleitung (je nach Grad des Verstoßes und der jeweiligen Situation) bestraft.



§4 Kartensystem

§4.1 - Straf-Karten/Verwarnung

- Für Regelverstöße werden Karten gegenüber Teams oder Spielern ausgesprochen.
- Sofern einem Team eine Verwarnung ausgesprochen wird, bekommt es Auflagen, die es innerhalb eines bestimmten Zeitraums erfüllen muss. Diese Auflagen müssen vollständig und fristgerecht erfüllt werden. Sofern diese Auflagen nicht erfüllt werden, wandelt sich die Verwarnung in eine rote Karte um.
- Ein Team wird nicht mehrmals in einer gleichen oder ähnlichen Situation verwarnet.

§4.2 - Konsequenzen- Tabelle für Karten

Karten für Spieler		
	1. Karte	2. Karte
Gelbe Karte	Verwarnung	ergibt eine rote Karte
Rote Karte	Spielsperre: 7 bis 21 Tage	ergibt eine schwarze Karte
schwarze Karte	Spielsperre: 4 bis 24 Wochen	ergibt den Härtefall
Härtefall	Spielsperre: mindestens 24 Wochen	--

Karten für Teams		
	1. Karte	2. Karte
Gelbe Karte	Verwarnung	ergibt eine rote Karte
Rote Karte	2 Punkte Abzug	ergibt eine schwarze Karte
schwarze Karte	4 Punkte Abzug	--
Härtefall	Verweis aus der Liga	

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.

