



# Regelwerk



# Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Präambel	4
§1 Allgemeine Regeln	4
Wichtig: Startgeld Value Cup	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	7
§2.7 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners	8
§2.8 - Mappool / Mapban	8
§2.9 - Lobbyeinstellungen	9
§2.10 - Mindestanzahl der Spieler	18
§2.11 - Pflichten der Teams	18
§2.12 - Der Bereit-Status / Pausenzeit	19
§2.13 - Spielerwechsel	19
§2.14 - Rehost / Spielerdrop	20
§2.15 - Ping	20
§2.16 - Serverprobleme / Matchabbruch	20
§3 Strafenkatalog	21
Missachtung des Geltungsbereiches	21
§3.1 - Check-in	21
§3.2 - Gesperrte/Erlaubte Spielinhalte	21
§3.3 - Technische Fehler	21
§3.4 - Zusatzhardware und Illegale Programme	21
§3.5 - Monitor System Status (MOSS) (PC)	22
§3.6 - Matchverschiebung	22
§3.7 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners	22
§3.8 - Mappool/Mapban	22

§3.9 - Lobbyeinstellungen	22
§3.10 - Mindestanzahl der Spieler	23
§3.11 - Pflichten der Teams	23
§3.12 - Der Bereit-Status/Pausenzeit	23
§3.13 - Spielerwechsel	23
§3.14 - Rehost/Spielerdrop	23
§3.15 - Ping	23
§3.16 - Serverprobleme/Matchabbruch	23
§3.17 - Fehlende/Fehlerhafte Spielerprofil Daten	24
§3.18 – Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern	24
§3.19 - Unsportliches Verhalten eines Spielers	24
§3.20 - Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler	25
§3.21 - Bewiesenes Cheaten während und außerhalb eines DeSBL Matches	25
§3.22 - Manipulierende Absprachen	26
§3.23 - Zuschauermodus (Spectator)	26
§3.24 - Ergebniseintragung	26
§3.25 - Spieler in zwei Season-/Cupteams in demselben Wettbewerb	27
§3.26 - Teamauflösung/Austritt	27
§3.27 - Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen	27
§4 Kartensystem	28
§4.1 - Straf-Karten/Verwarnung	28
§4.2 - Konsequenzen- Tabelle für Karten	28



## **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/>



## Wichtig: Startgeld Value Cup

Zusammensetzung der Zahlung von 25 €:

- 20 € = Startgeld, dieses fließt zu 100% (abzüglich der PayPal Gebühren bei Auszahlung) in den Preispool des Turniers. Der Preispool ergibt sich somit aus Anzahl der teilnehmenden Teams x 20/50 €. Der Preispool wird nach Generierung des Turniers in einer separaten News im jeweiligen Spieleforum bekannt gegeben.
- 5 € = Anmeldegebühr. Diese wird auf Grund von steuerlichen Abgaben, als auch PayPal Gebühren erhoben, um eine finanzielle Belastung für die DeSBL zu verhindern.

### Bestätigung des Zahlungsvorganges:

- Die Zahlung an das PayPal Konto der DeSBL wird manuell bestätigt. Durch die manuelle Bestätigung kann es zu Wartezeiten kommen. Sobald eine Zahlung eingegangen und bestätigt wurde, ändert sich für die Teammanager am Anmeldefeld der Button „Jetzt Zahlen“ in „bezahlt“.
- Falls 2 Stunden vor Anmeldeschluss die Zahlung nicht bestätigt wurde, verpflichtet sich ein Teammanager ein Support Ticket zu stellen oder sich anderweitig an einen Administrator zu wenden. Nicht bestätigte Teams werden bei der Generierung des Turniers nicht berücksichtigt.
- Sollte eine sogenannte Fake-Zahlung eingehen oder die getätigte Zahlung mit Hilfe von PayPal zurückgezogen werden, behält sich die DeSBL vor, das jeweilige Team von allen Ligen und Turnieren auszuschließen. Dieser Fall wird je nach Schwere durch Adminentscheidungen bestraft.

### Nichtantritt / Ausstieg:

- Sollte sich ein Team nach Beginn des Cups auflösen oder austreten, wird die Zahlung der 25 € nicht zurückerstattet. Dies beinhaltet die Anmeldegebühr und das Startgeld.
- Sollte sich ein Team bis 2 Stunden vor Anmeldeschluss des Cups auflösen oder austreten, wird die Zahlung von 25 €, abzüglich der PayPal Gebühren, zurückerstattet.

Eigene Worte des Ligateams:

Wir versuchen jedem Team durch Austragungen von derartigen Turnieren eine Möglichkeit des kompetitiven Wettbewerbs mit finanziellem Anreiz zu bieten. Alle Administratoren sind ehrenamtliche Spielerinnen und Spieler. Jedoch müssen auch wir einige Kosten decken, dazu gehören auch PayPal Gebühren eurer Einzahlungen. Nach derzeitigem Stand seitens PayPals fallen beispielsweise auf eine Zahlung von 25 €, fast 1 € Gebühren an. Die 6€ Anmeldegebühr dienen nicht der Bereicherung der DeSBL, sondern einzig der Deckung von Gebühren und Kosten. Wir bitten dies zu berücksichtigen. Bei Fragen stehen wir jederzeit zur Verfügung und werden unser Bestes geben sie so transparent und aufklärend wie möglich zu beantworten.



## **§2 Cup- 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 des Cups. 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.

Battle Pass Waffen, die nicht für jeden im privaten Spiel verfügbar sind, dürfen nicht benutzt werden.

Waffen Baupläne sind alle erlaubt. Die Aufsätze müssen angepasst werden, so dass nur die erlaubten Aufsätze verwendet werden.

Tracerpacks/Leuchtmunition ist verboten.

Konto & Netzwerk - Codename aktivieren ist verboten. Sowohl in der Lobby, als auch im laufenden Match muss der Activision Name sichtbar sein.

### **§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

Eine Matchverschiebung bei Turnieren ist nicht möglich.



## §2.7 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners

Sollte zum vereinbarten Zeitpunkt des Matches das gegnerische Team nicht anwesend sein, so ist das anwesende Team verpflichtet 5 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 5 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

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

Bei einigen Cups kann es vorkommen, dass Maps vorgegeben sind, dann sind diese zu spielen und dürfen nicht geändert werden.

Bei der One Map Series, wird nur einmal die für den Cup vorgegebene Map gespielt.

### **Gruppenphase:**

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.

### **K.O.-Phase Best of 3:**

Es werden pro Match 2 bzw. 3 Maps gespielt. Gespielt wird Best of 3, nach 2 gewonnenen Maps in Folge wird das Spiel abgebrochen. Das Team welches zuerst 8 Runden gewonnen hat, gewinnt die Map (mögliche Ergebnisse z.B. 8:0, 8:4, 8:1). Als Ergebnis sind die Runden anzugeben 2:0 oder 2:1 und ins Matchup einzutragen.

### **K.O.-Phase Best of 5:**

Es werden pro Match 4 bzw. 5 Maps gespielt. Gespielt wird Best of 5, nach 3 gewonnenen Maps wird das Spiel abgebrochen. Das Team welches zuerst 6 Runden gewonnen hat, gewinnt die Map (mögliche Ergebnisse z.B. 6:0, 6:4, 6:1). Als Ergebnis sind die Runden anzugeben 3:0 oder 3:2 und ins Matchup einzutragen.





## §2.9 - Lobbyeinstellungen

Es wird folgender Modus ausgewählt und ggf. angepasst:

Core: Suchen & Zerstören

Hardcore: HC-Suchen & Zerstören

### Bots und Spieler

Lobby-Einstellungen	Core   Hardcore
Teamwechsel während des Spiels	Deaktiviert
CoDCasting	Deaktiviert*
Externe Zuschauer-Ansicht	Deaktiviert
Dynamische Kartenelemente	Deaktiviert
Stimme der Rache	Deaktiviert
Kampfdialoge	Deaktiviert
Ansager	Deaktiviert
Bester Moment	Aktiviert
Externe-Gesten-Ansicht	Deaktiviert
Gesten-Kamera-Steuerung	Deaktiviert

\*CoDCasting aktiviert, wenn das Spiel gecastet wird

### Einstellungen: Spiel

Siegbedingungen	Core   Hardcore 6vs6 5vs5 4vs4	Core   Hardcore 3vs3 2vs2
Zeitlimit	1,5 Minuten	1 Minute
Rundenlimit	Deaktiviert	Deaktiviert
Rundensieg-Limit	Deaktiviert*	Deaktiviert*

\*Best-Of-3 -- 8 Runden / Best-of-5 -- 6 Runden

Erweitert	Core   Hardcore
Bomben-Timer	45 Sekunden
Platzierungszeit	5 Sekunden
Entschärfungszeit	7,5 Sekunden
Multibombe	Deaktiviert
Seitenwechsel	Jede Runde
Lautloses Platzieren	Aktiviert
Bombenabwurf	Aktiviert

<b>Einstieg</b>	<b>Core   Hardcore</b>
Anzahl der Leben pro Spieler	1 Leben
Einstiegsverzögerung	Deaktiviert
Einstieg erzwingen	Aktiviert
Welleneinstiegsverzögerung	Deaktiviert
Selbstmord-Strafe	Deaktiviert
Teamabschuss-Strafe	Deaktiviert
Anzahl der Leben pro Team	Unbegrenzt

<b>Spiel</b>	<b>Core 6vs6 5vs5 4vs4</b>	<b>Hardcore 6vs6 5vs5 4vs4</b>	<b>Core   Hardcore 3vs3   2vs2</b>
Introsequenz	Deaktiviert		
Vorraussetzungen für das Spiel	6 5 4 2 Spieler*		
Timer vor dem Spiel	15 Sekunden		
Zeit vor der Runde	5 Sekunden		
Minikarte	Normal		
Ausrüstungsverzögerung	5 Sekunden	7 Sekunden	
Abschusskamera	Abschusskamera nach dem Tod		Deaktiviert
Punkteserien-Verzögerung	10 Sekunden		
Punktemultiplikator	1		

\* je nach Spieleranzahl (6vs6 - 6 | 5vs5 - 5 | 4vs4 - 4 | 2vs2 - 2)

### **Einstellungen: Spieler**

<b>Gesundheit und Schaden</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Gesundheit	150	30
Teambeschuss	Aktiviert	
Teamabschuss-Rauswurflimit	Deaktiviert	
Nur Kopfschüsse	Deaktiviert	
Trefferanzeige	Aktiviert	

<b>Eigene Klassen</b>	<b>Core   Hardcore</b>
Primärausrüstung	Aktiviert
Taktikaurüstung	Aktiviert
Feldaufrüstung	Deaktiviert
Eigene Klassen	Aktiviert



## Einschränkungen: Waffen

In den Einstellungen werden alle Waffen auf „Aktiviert“ gesetzt, bis die Einstellungen durch den Lobbyhost verwendet werden können. Die vorgegebenen Einstellungen haben keine Aussagekraft über die Nutzung.

Erlaubte Waffen werden seperat aufgelistet.

<b>Sturmgewehre</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
XM4	Aktiviert	Aktiviert
AK-47	Aktiviert	Aktiviert
Krig 6	Aktiviert	Aktiviert
QBZ-83	Aktiviert	Aktiviert
FFAR 1	Aktiviert	Aktiviert
<b>MPS</b>		
MP5	Aktiviert	Aktiviert
Milano 821	Aktiviert	Aktiviert
AK-74u	Aktiviert	Aktiviert
KSP 45	Aktiviert	Aktiviert
Bullfrog	Aktiviert	Aktiviert
<b>Taktikgewehre</b>		
Typ 63	Aktiviert	Aktiviert
M16	Aktiviert	Aktiviert
AUG	Aktiviert	Aktiviert
DMR 14	Aktiviert	Aktiviert
<b>Leichte MGS</b>		
Stoner 63	Aktiviert	Aktiviert
RPD	Aktiviert	Aktiviert
M60	Aktiviert	Aktiviert
<b>Scharfschützengewehre</b>		
Pelington 703	Aktiviert	Aktiviert
LW3 - Tundra	Aktiviert	Aktiviert
M82	Aktiviert	Aktiviert

<b>Sekundäre</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Messer	Aktiviert	Aktiviert
1911	Aktiviert	Aktiviert
Cigma 2	Aktiviert	Aktiviert
Hauer 77	Aktiviert	Aktiviert
M79	Aktiviert	Aktiviert
Magnum	Aktiviert	Aktiviert
Gallo Sa12	Aktiviert	Aktiviert
RPG-7	Aktiviert	Aktiviert
Diamatti	Aktiviert	Aktiviert

## Einschränkungen: Ausrüstung

In den Einstellungen werden alle Ausrüstungen auf „Aktiviert“ gesetzt, bis die Einstellungen durch den Lobbyhost verwendet werden können. **Die vorgegebenen Einstellungen haben keine Aussagekraft über die Nutzung.**

Erlaubte Ausrüstungen werden seperat aufgelistet.

<b>Taktik</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Betäubungsgranate	Aktiviert	Aktiviert
Stimulanz	Aktiviert	Aktiviert
Rauchgranate	Aktiviert	Aktiviert
Blendgranate	Aktiviert	Aktiviert
Täuschgranate	Aktiviert	Aktiviert
<b>Primär</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Splittergranate	Aktiviert	Aktiviert
C4	Aktiviert	Aktiviert
Semtex	Aktiviert	Aktiviert
Molotow	Aktiviert	Aktiviert
Tomahawk	Aktiviert	Aktiviert
<b>Feldaufrüstung</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Näherungsmine	Aktiviert	Aktiviert
Richtmikrofon	Aktiviert	Aktiviert
Trophy-System	Aktiviert	Aktiviert
Sturmpaket	Aktiviert	Aktiviert
Boden-Luft-Geschütz	Aktiviert	Aktiviert
Störer	Aktiviert	Aktiviert
Gasmine	Aktiviert	Aktiviert

## Einschränkungen: Extras

In den Einstellungen werden alle Ausrüstungen auf „Aktiviert“ gesetzt, bis die Einstellungen durch den Lobbyhost verwendet werden können. **Die vorgegebenen Einstellungen haben keine Aussagekraft über die Nutzung.**

Erlaubte Ausrüstungen werden seperat aufgelistet.

<b>Extras 1</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Techniker	Aktiviert	Aktiviert
Paranoia	Aktiviert	Aktiviert
Splitterschutzweste	Aktiviert	Aktiviert
Taktikmaske	Aktiviert	Aktiviert
Daten weiterleiten	Aktiviert	Aktiviert
<b>Extra 2</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Attentäter	Aktiviert	Aktiviert
Logistiker	Aktiviert	Aktiviert
Plünderer	Aktiviert	Aktiviert
Quartermeister	Aktiviert	Aktiviert
Spurenleser	Aktiviert	Aktiviert
<b>Extra 3</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Gung-Ho	Aktiviert	Aktiviert
Geist	Aktiviert	Aktiviert
Kaltblütig	Aktiviert	Aktiviert
Ninja	Aktiviert	Aktiviert
Spionage	Aktiviert	Aktiviert

**Einschränkungen: Punkteserien -> Alle Deaktiviert**

## Klasseneditor

Es werden alle erlaubten Waffen, Aufsätze usw. aufgelistet.

Die mit \* markierten werden unter der Tabelle erläutert.

## Waffen

<b>Primär</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Sturmgewehre	XM4 AK-47 Krig 6 QBZ-83 FFAR 1	XM4 AK-47 Krig 6 QBZ-83 FFAR 1
MPS	MP5 Milano 821 AK-74u KSP 45 Bullfrog	MP5 Milano 821 AK-74u KSP 45 Bullfrog
Taktikgewehre	Alle verboten	M16 AUG*
Leichte MGS	Alle verboten	Alle verboten
Scharfschützengewehre	Pelington 703 LW3 Tundra	Pelington 703 LW3 Tundra
<b>Sekundär</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Pistolen	1911 Magnum	1911 Magnum
Schrotflinten	Alle verboten	Alle verboten
Werfer	Alle verboten	Alle verboten
Nahkampf	Alle erlaubt	Alle erlaubt
Spezial	Alle verboten	Alle verboten

\*darf nicht mit dem Standardvisier gespielt werden.

## Aufsätze

<b>Visiere</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Sturmgewehre / MPS / Taktikgewehre	Millstop Reflex Diamondback R-02 Microflex LED Hawksmoor Diamondback Reflex Snappoint Fastpoint Reflex	Millstop Reflex Diamondback R-02 Microflex LED Hawksmoor Diamondback Reflex Snappoint Fastpoint Reflex
Scharfschützengewehre	Alle verboten	Alle verboten
Pistolen	Diamondback R-02 Otero Mini Reflex Microflex LED	Diamondback R-02 Otero Mini Reflex Microflex LED



<b>Mündung</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Sturmgewehre / MPS	Alle erlaubt	Alle erlaubt
Taktikgewehre	-	Alle erlaubt
Scharfschützengewehre	Alle erlaubt	Alle erlaubt
Pistole	Alle erlaubt	Alle erlaubt

<b>Lauf</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Sturmgewehre / MPS	Ranger schwer verstärkt verlängert Zugriff ultraleicht VDV verstärkt Liberator Kontur gezogen	Ranger schwer verstärkt verlängert Zugriff ultraleicht VDV verstärkt Liberator Kontur gezogen
Taktikgewehre	-	Qualitätsausführung
Scharfschützengewehre	verlängert schwer verstärkt Kampf-Aufklärung ultraleicht	verlängert schwer verstärkt Kampf-Aufklärung ultraleicht
Pistolen	verlängert verchromt Zugriff	verlängert verchromt Zugriff

<b>Körper</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Sturmgewehre / MPS	Ruhige-Hand-Laser	Ruhige-Hand-Laser
Taktikgewehre	-	Ruhige-Hand-Laser
Scharfschützengewehre	Alle verboten	Alle verboten
Pistolen	Ruhige-Hand-Laser	Ruhige-Hand-Laser

<b>Unterlauf</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Sturmgewehre / MPS	Alle erlaubt	Alle erlaubt
Taktikgewehre	-	Alle erlaubt
Scharfschützengewehre	Alle erlaubt	Alle erlaubt
Pistolen	Alle erlaubt	Alle erlaubt

<b>Magazine</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Sturmgewehre / MPS	Alle erlaubt	34-Schuss 40-Schuss 40-Schuss-Trommel 45-Schuss-Trommel 34-Schuss-Schnelllade magazin 40-Schuss-Schnelllade magazin 45-Schuss-Schnelllade magazin Dschungelstil-Magazin Getapte Magazin Schnelles Magazin Vandale-Schnelllader SAS-Magazinklammer GRU-Magazinklammer
Taktikgewehre	-	45-Schuss 45-Schuss-Trommel Dschungelstil-Magazin SAS-Magazinklammer
Scharfschützengewehre	Alle erlaubt	7-Schuss 7-Schuss-Schnelllade magazin Schnelles Magazin Schnelllader Vandale-Schnelllader
Pistolen	Alle erlaubt	9-Schuss 12-Schuss 9-Schuss-Schnelllade magazin 12-Schuss-Schnelllade magazin Schnelles Magazin Vandale-Schnelllader
<b>Handgriff</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Sturmgewehre / MPS	Alle erlaubt	Alle erlaubt
Taktikgewehre	-	Alle erlaubt
Scharfschützengewehre	Alle erlaubt	Alle erlaubt
Pistolen	Alle erlaubt	Alle erlaubt
<b>Schaft</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Sturmgewehre / MPS	Alle erlaubt	Alle erlaubt
Taktikgewehre	-	Alle erlaubt
Scharfschützengewehre	Alle erlaubt	Alle erlaubt
Pistolen	Alle verboten	Alle verboten



## Ausrüstung

	Core	Hardcore
Primär	Splittergranate Semtex	Splittergranate Semtex
Taktik	Betäubungsgranate Rauchgranate* Blendgranate	Betäubungsgranate Rauchgranate Blendgranate
Feldausrüstung	Alle verboten	Alle verboten

\*Pro Team sind in jeder Runde maximal 2 Rauchgranaten zugelassen.

## Extras

	Core	Hardcore
Extra 1*	Techniker Splitterschutzweste Taktikmaske	Techniker Splitterschutzweste Taktikmaske
Extra 2**	Logistiker	Attentäter Logistiker
Extra 3**	Geist Ninja	Gung-Ho Geist Kaltblütig Ninja Spionage

\*Extra 1 darf nur 1 Sache ausgerüstet werden.

\*\*Extra 2 und Extra 3 dürfen jeweils 2 Sachen ausgerüstet werden.

## Wildcards

	Core	Hardcore
Gesetzesbrecher*	Erlaubt	Erlaubt
Revolverheld**	Erlaubt	Verboten

\*kein Overkill (es muss eine Primär- und eine Sekundärwaffe ausgerüstet sein)

\*\*Maximal 7 Aufsätze

## Zusatz zum Sniper

Pro Team darf nur ein Sniper mit dem Scharfschützengewehr spielen. Das Scharfschützengewehr darf nicht aufgehoben, aber der Sniper darf Waffen aufheben. Es sind **keine Visiere** auf der Sniper erlaubt.

Der Sniper darf die Waffenklasse wechseln.

Der Sniper darf jede Map gewechselt werden.

## Zusatz Munitionskisten

Das Auffüllen von Munition und Ausrüstung ist verboten.



## §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 (fehlender) Spieler hinzugeholt werden.

## §2.11 - Pflichten der Teams

Jedes Team ist verpflichtet das Lineup des Gegners zu überprüfen.

- Sollte sich im Gegnersteam 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.
- 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 bis zum Ende des Cups 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 5 Minuten betragen. Sollte nach einer Wartezeit von 5 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.
- 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 Map durchgeführt werden. In beidseitigem Einvernehmen sind mehrfache Rehasts 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 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.

## **§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 Spielinhalte 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**

### **§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.

#### Hinweis:

T-baggen, bodyshooten etc. wird in Einzelfällen nicht geahndet. Wenn sich aber ein oder mehrere Spieler dauerhaft unsportlich verhalten kann ein Match als Niederlage gewertet werden. Videobeweis nötig.





### **§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 Karte.
- 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 10 Minuten 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 verwarnt.

### §4.2 - Konsequenzen- Tabelle für Karten

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

Karten für Teams		
	1. Karte	2. Karte
<b>Gelbe Karte</b>	Verwarnung	ergibt eine rote Karte
<b>Rote Karte</b>	2 Punkte Abzug	ergibt eine schwarze Karte
<b>schwarze Karte</b>	4 Punkte Abzug	--
<b>Härtefall</b>	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.

