



Deutsche eSport Bundesliga
Call of Duty Warzone [Crossplay]
V1.7 Warzone Event

Inhaltsverzeichnis

Präambel.....	3
§1 Allgemeine Regeln	3
§2 Cup- und Matchregeln.....	4
§2.1 - Allgemeines zum Punktesystem	4
§2.2 – Check-In	5
§2.3 – Spielerwechsel / Cupteam / Spielen in Unterzahl.....	5
§2.4 - Dokumentation des Spielbetriebs / Beitreten der Lobby	6
§2.5 - Spielregeln	8
§2.6 – Waffen, Extras, etc.....	9
§2.7 – Illegale Programme und Konfigurationsmodifikationen	10
§2.8 - Zusatzhardware	10
§2.9 - MOnitoring System Status (MOSS)	10
§3 Strafenkatalog	11
§3.1 – Missachtung des Geltungsbereichs	11
§3.2 – Vernachlässigung der Teampflichten.....	11
§3.3 – Fehlende / Fehlerhafte Spielerprofil Daten	11
§3.4 – Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern	11
§3.5 – Versäumen der Ergebniseintragung	11
§3.6 – Verspäteter Match Protest	11
§3.7 – Team tritt zum Match nicht an	12
§3.8 – Unsportliches Verhalten eines Spielers	12
§3.9 – Bewiesenes Cheaten während eines DeSBL Matches.....	12
§3.10 – Fehlerhafte MOSS Datei.....	12
§3.11 – Fehlende MOSS Dateien	13
§3.12 – Manipulierte MOSS Dateien	13
§3.13 – Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL	13
§3.14 – Team/Spieler verlässt vorzeitig das Match	13
§3.15 – Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler	13
§3.16 – Manipulierende Absprachen	13
§3.17 – Spieler in zwei Season-/Cupteams in demselben Wettbewerb	14
§3.18 – Ergebnis Bestätigung.....	14
§3.19 – Teamauflösung/Austritt.....	14
§3.21 – Zuschauermodus (Spectator).....	15
§3.22 – Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen	15
§3.23 – Zusatzhardware/Zusatzsoftware	15
§4 Kartensystem.....	16
§4.1 – Straf-Karten/Verwarnung	16
§4.2 – Konsequenzen- Tabelle für Karten.....	16

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/>

§2 Cup- und Matchregeln

§2.1 - Allgemeines zum Punktesystem

Das Punktesystem funktioniert folgendermaßen:

<u>Punkte</u>	<u>Public Lobbys</u>	<u>Private Lobbys</u>
Platz 1	20	20
Platz 2	18	18
Platz 3	16	16
Platz 4	14	14
Platz 5	12	12
Platz 6-10	10	10
Platz 11-15	8	8
Platz 16-20	6	6
Platz 21-30	4	4
Platz 31-40	2	2
Pro Kill	1	1

§2.2 – Check-In

1. Zur Bestätigung der Anmeldung, muss jedes angemeldete Team einen Vertreter zur Vorbesprechung/Check-In schicken. Das Datum ist dem Forum, bzw. der Anmeldung zu entnehmen.
2. Sollte ein Team nicht die Möglichkeit haben, an der Vorbesprechung teilzunehmen, müsst ihr euch bei einem Admin der DeSBL oder via Supportticket rechtzeitig für den Check-In abmelden.
3. Zusätzlich wird beim Check In über das mögliche Ligasystem und etwaige offene Punkte abgestimmt/diskutiert.

§2.3 – Spielerwechsel / Cupteam / Spielen in Unterzahl

- Im Squad und Trio dürfen pro Match nur 2 spielberechtigte Spieler ausgewechselt werden.
- In Duo darf pro Match nur 1 spielberechtigter Spieler ausgewechselt werden.
- Spieler dürfen nach beendigung der Runde ausgewechselt werden.
- Ausgewechselte Spieler dürfen wieder eingewechselt werden.
- Nach Beitritt der Lobby dürfen nur noch nicht spielberechtigte Spieler ausgewechselt werden.
- Man darf auch in Unterzahl teilnehmen. Für den jeweiligen Spielmodus darf mit jeweils einem Spieler weniger angetreten werden. (**Duo** – alleine; **Trio** – zu zweit ; **Quad** – zu dritt)
- Maximale Seasonteamgrößen: (**Duo – vier; Trio – fünf; Quad – sechs**)

§2.4 - Dokumentation des Spielbetriebs / Beitreten der Lobby

Das Team ist verpflichtet nach jeder Runde die gewertet werden soll, zwei Screenshots zu erstellen. Auf einem Screenshot muss die Platzierung erkennbar sein und auf dem anderen Screenshot muss die Anzahl der Kills des Teams zu sehen sein.

PC: Des Weiteren muss bevor der Screenshot angefertigt wird die Tastenkombination ALT+ENTER betätigt werden um auf dem Screenshot das Datum und die Uhrzeit sehen zu können. Screenshots ohne die geforderten Daten werden nicht gewertet.

Konsole: Datum und Uhrzeit muss auf den Screenshots zu Erkennen sein. Bitte vorher selbstständig informieren wie ihr das Datum und die Uhrzeit auf eurer Konsole nachweisen könnt.

(PS4 und Xbox) Screenshots werden über die Share-Taste (PS) / Guide+Y (Xbox) gemacht!

Public Lobbys

Nach ablauf des **Zeitlimits** muss das Team ihre 4 besten Runden via Supportticket (**[ALL] Call of Duty: Warzone**) einreichen. Die Screenshots müssen vorher auf <https://pics.desbl.de> hochgeladen werden. Unvollständige Screenshots können nicht gewertet werden.

Die Eintragung der Ergebnisse erfolgt durch die Ligaleitung.

Alle Screenshots müssen innerhalb von 30 Minuten nach ablauf des Zeitlimits eingereicht sein.

Private Lobbys

Überprüft eure **Spielerprofil Informationen** im Vorfeld auf die Richtigkeit. Jedes Team muss selbstständig dem Admin nachjoinen, sobald dieser die Lobby geöffnet hat. Die Warorga ist dafür verantwortlich alle seine Spieler in die Lobby einzuladen, auch wenn der Clan mehrere Teams angemeldet hat. Sollte es dabei Probleme geben, hat man sich unverzüglich im Discord und/oder TeamSpeak zu melden. Der Lobbyhost muss bis zum Ende der Runde im Spiel verbleiben.

Zu jedem Rundenstart wird es eine Info im Discord geben. Die Teams sind wieder selbstständig dafür verantwortlich der Lobby mit ALLEN Teammitgliedern rechtzeitig zu joinen. Bei Verzögerungen im Wettbewerb, werdet ihr über den Discordchannel informiert.

ALLE Screenshots der gewerteten Runden müssen innerhalb von **30 Minuten** nach Beendigung der letzten Runde eingereicht sein. Reicht am besten **ALLE** Screenshots von all Euren **Seasontams** in **einem Supportticket**, nach Ende der Letzen Runde, bei (**[ALL] Call of Duty: Warzone**), ein. Die Screenshots müssen vorher auf <https://pics.desbl.de> hochgeladen werden. Unvollständige Screenshots können nicht gewertet werden. Die Auswertung der Screenshots kann biszu 24h dauern, bei größeren Turnieren auch noch länger.

Beispiel für das Supportticket eines Seasonteamname / Mainteamname / einer Orga

Seasonteamname XYZ (Team 1)

Runde 1: Killsscreenshot

Runde 1: Platzierungsscreenshot

Runde 1: Detailanzeige (Datum + Uhrzeit) (nur Konsole – PC Spieler müssen das Datum in den Screenshots selber nachweisen)

Runde 2: Killsscreenshot

Runde 2: Platzierungsscreenshot

Runde 2: Detailanzeige

....

....

Seasonteamname XYZ (Team 2)

....

....

Seasonteamname XYZ (Team X)

....

....

Für sämtliche **Cupinfos (Start Lobbyinvite, Start der Runden, Verzögerungen, Allgemeine Infos, etc.)** wird der DeSBL Discord Server genutzt. Dort gibt es entsprechende Warzone Textchannel, diese Channel solltet ihr im Laufe des Turniers immer im Auge behalten, um diesen Nutzen zu können müsst ihr euch im Channel „#rollen-verteilung“ die entsprechende Rolle zuweisen.

Allgemeine Probleme und Lobbyprobleme / TS und Discord

Sollte es Allgemeine Probleme geben, kommt am besten auf den DeSBL TeamSpeak Server oder kommuniziert über den Discord bzw. wie gehabt über das Ticketsystem.

TeamSpeak-Adresse: ts.desbl.de

Discord: <https://discord.com/invite/M6jqZEy>

Homepage (Supportticket): <https://desbl.de/index.php?liga/&site=supporttickets>

Es muss gewährleistet werden, dass ihr den Discord benutzen könnt und Zugriff auf die entsprechenden Channel habt.

§2.5 - Spielregeln

SPIEL	Public	Private
Zeitlimit	3 Stunden	Unbegrenzt
Zeitablauf * (Start der Runde)	/	Runde 1: 15:00 / 17:00 / XX:XX Runde 2: 15:45 / 17:45 / XX:XX Runde 3: 16:30 / 18:30 / XX:XX Runde 4: 17:15 / 19:15 / XX:XX
Modus	Solo/Duo/Trio/Quad (1-4 Spieler) *	
Max. Anzahl an Runden	Unbegrenzt	4 Gewertete Spiele/Runden**

* Wird in der Anmeldung sowie den News bekannt gegeben

** Vollständig abgeschlossene Runden

Das Zusammenspiel von zwei oder mehr Seasonteams während des Events und in der Warzone Lobby ist untersagt und wird dementsprechend bestraft.

§2.6 – Waffen, Extras, etc.

WAFFEN	Public	Private
Sturmgewehre	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt
MPs	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt MAC-10 verboten*
Schrotflinten	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt
Leichte MGs	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt
DMRs	Alle Erlaubt	DMR 14 verboten* Typ 63 verboten* M16 verboten* AUG verboten*
Scharfschützengewehre	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt
Raketenwerfer	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt
Pistolen	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt
Nahkampf	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt

*Loadout verboten, aufheben erlaubt

AUSRÜSTUNG	Public	Private
Primär	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt
Taktik	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt

EXTRAS	Public	Private
Extra 1	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt
Extra 2	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt
Extra 3	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt

FELDAUSRÜSTUNG/ WAFFENKAMMER	Public	Private
Feldausrüstung	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt

Cosmetics	Public	Private
Operatoren	Alle erlaubt	Alle Erlaubt
Tarnungen	Alle erlaubt	Alle Erlaubt
Baupläne	Dürfen verwendet werden	Alle Erlaubt

Aufsätze	Public	Private
Sturmgewehre	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt
MPs	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt
Schrotflinten	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt Drachenatem Munition verboten* (Feuermunition)
Leichte MGs	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt
DMRs	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt
Scharfschützengewehre	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt
Raketenwerfer	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt
Pistolen	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt (Ausnahme: Diamatti Akimbo verboten)
Nahkampf	Alle Erlaubt	Alle Erlaubt

*Loadout verboten, aufheben erlaubt

§2.7 – Illegale Programme und Konfigurationsmodifikationen

1. Alle Zusatzprogramme, die verändernd 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.
2. Jegliche Ausnahmen und nicht namentlich erwähnte Zwischenfälle reglementiert die Ligaleitung.
3. Programme die Dinge wie Kontrast, Farbintensität, Helligkeit usw. in einem Maß verändern, wie es auch die meisten hauseigenen Grafikkartentreiber können, sind erlaubt.
4. Sofern der Verdacht besteht, dass ein Spieler cheatet, muss ein Supportticket erstellt werden. Der Cheat und die Auswirkung ist genauestens zu schildern. Entsprechende Beweise müssen vorgelegt werden. Ein unbegründeter Vorwurf wird nicht verfolgt.

§2.8 - Zusatzhardware

Für die verschiedenen Bereiche gelten folgende Regularien:

- PC: Grundsätzlich ist das Verwenden von Controllern ohne Makrofunktion erlaubt.
- PS und Xbox: 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 / GAIMX sind erlaubt.

Hinweis: In Public Lobbys darf auf PS und Xbox mit Maus und Tastatur gespielt werden.

§2.9 - Monitoring System Status (MOSS)

MOSS muss während des Cups NICHT benutzt werden. Dennoch wird es empfohlen MOSS zu verwenden um ggf. Regelverstöße auszuschließen.

§3 Strafenkatalog

§3.1 – Missachtung des Geltungsbereichs

1. 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.
2. Ebenfalls erfolgt ein Ausschluss, wenn Admin-Entscheidungen nicht akzeptiert bzw. entsprechend umgesetzt werden.

§3.2 – Vernachlässigung der Teampflichten

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.

§3.3 – Fehlende / Fehlerhafte Spielerprofil Daten

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

Hinweis:

Hierbei gelten immer die Angaben im Spielerprofil. Namensänderungen müssen vor Matchbeginn abgeschlossen sein. Wir empfehlen euch deshalb, eure IDs nicht kurz vor einem Match zu ändern.

§3.4 – Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

1. 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.
2. 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.
3. Bei vorsätzlicher Handlung droht dem Spieler und/oder dem Team eine höhere Bestrafung.

§3.5 – Versäumen der Ergebniseintragung

1. 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.
2. Bei nicht vorhersehbaren Problemsituationen unterliegt die Entscheidung den Admins.

§3.6 – Verspäteter Match Protest

Sollte ein Match Protest nach der dafür vorgesehenen Frist erfolgen, gilt er als verspätet und wird nicht berücksichtigt.

§3.7 – Team tritt zum Match nicht an

1. Das anwesende Team erhält einen Def-Win mit der höchstmöglichen Punktzahl.
2. Tritt ein Team 3 Mal nicht an, so wird das Team auf inaktiv gesetzt und verliert jedes Match mit der höchstmöglichen Punktzahl. Ebenfalls verlieren die Seasonteam ihre Ligaplatz und müssen bei einer Neuanmeldung zur nächsten Season von der untersten Liga beginnen.

§3.8 – Unsportliches Verhalten eines Spielers

1. Die Einschätzung von unsportlichem Verhalten, wie Beleidigungen, respektlosem Umgang, provozierender Sprache und Verhalten, liegt im Ermessen der Liga-Admins.
2. Je nach Härte des Vorgefallenen können Matches als Niederlage gewertet werden.
3. 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.

§3.9 – Bewiesenes Cheaten während eines DeSBL Matches

1. 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.
2. Das Team des verursachenden Spielers verliert alle Matches mit der höchstmöglichen Punktzahl, bei denen der cheatende Spieler eingesetzt wurde.
3. Das Team des cheatenden Spielers wird außerdem mit 1 roten Karte bestraft.

§3.10 – Fehlerhafte MOSS Datei

1. Sollte aufgrund eines Einstellungsfehlers MOSS nur (oder größtenteils) schwarze Bilder machen, so liegt das weitere Verfahren im Ermessen des Admins.
2. Sollten Screenshots, aber keine MOSS-Protokolldateien vorhanden sein, zählen diese als unvollständig und werden als fehlende MOSS-Dateien gewertet.
3. 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

§3.11 – Fehlende MOSS Dateien

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

§3.12 – Manipulierte MOSS Dateien

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

§3.13 – Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL

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 bewiesenem 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).

§3.14 – Team/Spieler verlässt vorzeitig das Match

1. 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.
2. 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.

§3.15 – Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler

1. Sollte einem Spieler ein unfairer Vorteil durch Bugusing, Glitches oder sonstige Spielfehler nachgewiesen werden, erhält dieser Spieler 1 rote Karte.
2. Jede einzelne Runde (nicht die ganze Karte), in der dieses Verhalten nachgewiesen werden kann, geht an den Gegner.
3. Das Liga-Team kann (vor allem bei schweren Fällen) mit bis zu einer 1 roten Karte bestraft werden.
4. 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.

§3.16 – Manipulierende Absprachen

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

§3.17 – Spieler in zwei Season-/Cupteams in demselben Wettbewerb

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

§3.18 – Ergebnis Bestätigung

1. Bestätigt ein Team das Matchergebnis nicht innerhalb von 24 Stunden oder legt innerhalb dieses Zeitraumes einen Protest ein, erhält das Team 1 gelbe Karte.
2. Bei Verzögerungen über die genannte Frist hinaus, liegt die Entscheidung im Ermessen der Admins. Es kann bis zu 1 rote Karte für das Team verliehen werden, sowie das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl zugunsten des Gegners entschieden werden.

§3.19 – 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.

§3.20 – Falsche Lobby/Server/Klasse/Operator Einstellungen

1. 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. Mit Start der dritten Liverunde gelten die Einstellungen als akzeptiert.
2. Außerdem erhält das hostende Team 1 gelbe Karte.
3. Bei falschen Klasseneinstellungen ist der Gegner unverzüglich zu benachrichtigen, sollte dies nicht geschehen, wird im Nachhinein kein Protest angenommen. Korrigiert der Gegner die Klasse nicht, wird jede Runde als Niederlage für das Team gewertet. Beweise sind vorzulegen!
4. Bei falsch Eingestellten Operator ist der Gegner unverzüglich zu benachrichtigen, sollte dies nicht geschehen, wird im Nachhinein kein Protest angenommen. Korrigiert der Gegner den Operator nicht, wird jede Runde als Niederlage für das Team gewertet. Beweise sind vorzulegen!

§3.21 – Zuschauermodus (Spectator)

1. Befindet sich ein Zuschauer in der Lobby oder auf dem Server während eines Matches, der weder zur Ligaleitung gehört noch durch beide Teams oder einen Admin genehmigt wurde, wird das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl als verloren gewertet.
2. Sollte ein DeSBL-Spieler diesen Verstoß begangen haben, erhält dieser Spieler 1 rote Karte.
3. Das Team dieses Spielers erhält ebenfalls 1 rote Karte. Sollte eine noch nicht genannte Absprache zwischen Team und Zuschauer bestehen (Zuschauer ist kein DeSBL-Spieler), erhält das hostende Team ebenfalls 1 gelbe Karte.

§3.22 – Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen

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

§3.23 – Zusatzhardware/Zusatzsoftware

Jegliche Zusatzhardware/Zusatzsoftware die verändernd ins Spielgeschehen eingreift ist verboten und führt zum Ausschluss aus der DeSBL.

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

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

§4 Kartensystem

§4.1 – Straf-Karten/Verwarnung

1. Für Regelverstöße werden Karten gegenüber Teams oder Spielern ausgesprochen.
2. 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.
3. 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
Gelbe Karte	Verwarnung	Ergibt eine rote Karte
Rote Karte	Spielsperre 7-21 Tage	Ergibt eine schwarze Karte
Schwarze Karte	Spielsperre 4-24 Wochen	Ergibt den Härtefall
Härtefall	Spielsperre mind. 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	Ergibt den Härtefall
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.