



# Regelwerk

## Call of Duty Cold War Season V3.0 [XBO]

# Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Präambel	4
§1 Allgemeine Regeln	4
§2 Cup- und Matchregeln	5
§2.1 - Check-in	5
§2.2 - Gesperrte/Erlaubte Spieleinhalte	5
§2.3 - Technische Fehler / Updateregelung	5
§2.4 - Zusatzhardware und illegale Programme	6
§2.5 – Server- und Seitenwahl	6
§2.6 - Matchverschiebung	6
§2.7 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners	7
§2.8 - Mappool / Mapban / Punktesystem	7
§2.9 - Lobbyeinstellungen	8
§2.10 - Mindestanzahl der Spieler	14
§2.11 - Pflichten der Teams	15
§2.12 - Der Bereit-Status / Pausenzeit / Zeiträume	16
§2.13 - Spielerwechsel	17
§2.14 - Rehost / Spielerdrop	17
§2.15 - Ping	17
§2.16 - Serverprobleme / Matchabbruch	18
§2.17 – Season Challenge	19
§3 Strafenkatalog	20
§3.1 - Check-in	20
§3.2 - Gesperrte/Erlaubte Spielinhalte	20
§3.3 - Technische Fehler	20
§3.4 - Zusatzhardware und illegale Programme	21
§3.5 - Monitor System Status (MOSS) (PC)	21
§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	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	23
§3.16 - Serverprobleme/Matchabbruch	23
§3.17 - Fehlende/Fehlerhafte Spielerprofil Daten	23
§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	25
§3.23 - Zuschauermodus (Spectator)	26
§3.24 - Ergebniseintragung	26
§3.25 - Spieler in zwei Season-/Cupteams in demselben Wettbewerb	26
§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/>

## §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.

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

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

### §2.3 - Technische Fehler / Updateregelung

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.

#### Regelung bei Updates

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.

## §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, xAim/Aim Assist 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 – Server- und Seitenwahl

- Jedes Team hostet seine gewählten Maps. Das Team was im Matchup Bereich an erster Stelle steht (Heim-Team) hostet als erstes. Muss eine Entscheidungsmap gespielt werden liegt das Hostrecht beim Heimteam.
- Sollte ein Team keinen geeigneten Host haben, kann das andere Team alle Karten hosten. Sollten beide Teams keinen geeigneten Host haben, darf man eine dritte Person hinzufügen.
- Auf der ersten Map startet das Heimteam als Nato, das Gastteam als Warschauer Pakt. Die Seiten werden nach jeder Map gewechselt.

## §2.6 - Matchverschiebung

Eine Matchverschiebung ist mit Zustimmung beider Teams möglich, darf aber nicht außerhalb des Ligazeitraumes liegen (hinter dem letzten Spieltag).

## §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 Freewins Ergebnisse im Matchup eingetragen und bestätigt werden, da dies als manipulierende Absprache gilt.

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

## §2.8 - Mappool / Mapban / Punktesystem

Armada	Cartel	Checkmate	Crossroads
Diesel	Express	Garrison	Miami
Miami Strike	Moscow	Raid	Satellite
Standoff*	The Pines	Yamantau	

\*Wird nach Release zum Start des folgenden Spieltages hinzugefügt.

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

Es werden pro Match 4 Maps gespielt. Um eine Map abzuschließen, müssen insgesamt 12 Runden gespielt werden (mögliche Ergebnisse z.B. 12:0, 10:2, 6:6). Sobald 12 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. 48:0, 39:9, 24:24). Alle Matches von inaktiven Teams werden als verloren für dieses Team gewertet.

Vor dem Match muss im Matchup-Bereich „Bereit“ gedrückt werden. Dieser ist im Matchup 15 Minuten vor Matchtermin bis zum Matchtermin verfügbar. Drückt ein Team nicht den Bereit-Button verliert es automatisch das Match. Danach votet jedes Team seine 2 Maps. Wählt ein Team keine Maps, werden vom Mapskript 5 Minuten nach Matchtermin automatisch zwei Maps gewählt.

Sollte ein Team anwesend sein, aber vergessen „Bereit“ zu drücken, könnt ihr das Match dennoch spielen und uns danach das Ergebnis per Supportticket einreichen. Das Ergebnis wird bei Bestätigung beider Teams (z.B. im Matchup) angepasst. Die Info an die Admins muss per Supportticket erfolgen.

## Das Punktesystem funktioniert folgendermaßen:

3 Punkte für einen Sieg – 1 Punkt für ein Unentschieden – 0 Punkte für eine Niederlage.

## §2.9 - Lobbyeinstellungen

Gespielt wird Call of Duty – Black Ops Cold War in der aktuell gültigen Fassung (DLC Inhalte gehören nicht dazu). Die Teamgröße ist der jeweiligen Liga zu entnehmen.

Es wird folgender Modus ausgewählt und ggf. angepasst:

Core: CDL Suchen und Zerstören (alternativ SuZ mit den folg. Einstellungen)

Hardcore: Hardcore Suchen und Zerstören

Die genauen Einstellungen sind der folgenden Tabelle zu entnehmen:

### Einstellungen: Spiel

Siegbedingungen	Core	Hardcore
Zeitlimit	1,5	1,5
Rundenlimit	Unbegrenzt*	Unbegrenzt*
Rundensieg-Limit	Unbegrenzt*	Unbegrenzt*

\*Der Host beendet die Map, wenn das Sieglimit entsprechend erreicht ist oder alle Runden gespielt wurden.

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

Einstieg	Core	Hardcore
Anzahl der Leben pro Spieler	1	1
Einstiegsverzögerung	Deaktiviert	Deaktiviert
Einstieg erzwingen	Aktiviert	Aktiviert
Welleneinstiegsverzögerung	Deaktiviert	Deaktiviert
Selbstmordstrafe	Deaktiviert	Deaktiviert
Teamabschussstrafe	Deaktiviert	Deaktiviert
Anzahl der Leben pro Team	Unbegrenzt	Unbegrenzt

Spiel	Core	Hardcore
Introsequenz	Deaktiviert	Deaktiviert
Voraussetzung für das Spiel	2 bzw. 4 Spieler	2 bzw. 4 Spieler
Timer vor Spiel	15 Sek.	15 Sek.
Zeit vor den Runden	10 Sek.	10 Sek.
Minikarte	Normal	Normal
Ausrüstungsverzögerung	5 Sek.	5 Sek.



Abschusskamera	Aktiviert nach dem Tod	Aktiviert nach dem Tod
Punkteserienverzögerung	10 Sek.	10 Sek.
Punktemultiplikator	1	1
Dynamische Kartenelemente	Deaktiviert	Deaktiviert

## Einstellungen: Spieler

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

Eigene Klassen	Core	Hardcore
Primärausrüstung	Aktiviert	Aktiviert
Taktikausrüstung	Aktiviert	Aktiviert
Feldaufrüstung	Deaktiviert	Deaktiviert
Eigene Klassen	Aktiviert	Aktiviert

## Einschränkungen: Waffen

In den Einstellungen werden alle Waffen auf „Aktiviert“ gesetzt, bis die Einstellungen durch den Lobbyhost verwendet werden können. In den Tabellen bekommt ihr eine Auflistung der erlaubten (spielbaren) Waffen:

	Core	Hardcore
Sturmgewehre	XM4 AK-47 Krig 6 QBZ-83 FFAR 1	XM4 AK-47 Krig 6 QBZ-83 FFAR 1
MPs	MP5 Milano 821 AK-47-U KSP 45 Bullfrog	MP5 Milano 821 AK-47-U KSP 45 Bullfrog
Taktikgewehre	Alle verboten	M16 AUG*
Leichte MGS	Alle verboten	Alle verboten
Scharfschützengewehre	Pelington 703 LW3 Tundra	Pelington 703 LW3 Tundra
Sekundäre	Messer 1911 Magnum	Messer 1911 Magnum

\*nur ohne Standardvisier (kein Zoom)

## Zusatz Sniper:

Pro Team darf nur ein Spieler mit dem Scharfschützengewehr spielen. Das Scharfschützengewehr darf nicht aufgehoben werden. Der Sniper darf keine Waffen aufheben. Es sind **keine Visiere** auf der Sniper erlaubt. Der Sniper darf die Waffenklasse wechseln. Der Sniper darf jede Map gewechselt werden.

## Zusatz Mapelemente:

Munitionskisten: Das Auffüllen von Munition und Ausrüstung ist verboten.

Fallschirme: Erlaubt.

## Zusatz Cosmetics:

Alle Cosmetics, die keinen Einfluss auf das Spielgeschehen haben sind erlaubt.

Beispiele: Tarnungen, Effekte, Munition (Tracerpacks), Skins, Emotes, etc.

Teams können sich im Matchup darauf einigen diese nicht zu nutzen.

## Zusatz Nutzung verbotener Gegenstände:

Wird beim Gegner die Nutzung von verbotenen Gegenständen festgestellt, ist der Gegner direkt darauf hinzuweisen (Xbox Nachricht – Screenshot machen!). Werden die verbotenen Gegenstände weiterhin genutzt (gilt auch für andere verbotenen Gegenstände) wird dies nach §3.17 (Punkt 3) bestraft. Matchprotest mit Screenshots / Videos per Supportticket einreichen.

Wird der Gegner nicht direkt auf den Verstoß hingewiesen ist eine Reklamation nach dem Match nicht möglich (z.B. Nutzung eines verbotenen Gegenstandes in jeder Runde führt zu Freewin für das benachteiligte Team).

## Zusatz Bug-Using / Glitches:

One-Way-Sprays (durchschießen nur von einer Seite möglich) zählen als Bug-Using.

Eine genaue Auflistung, ist durch ständige Änderungen im Spiel nicht möglich.

## Einschränkungen: Aufsätze

In den Einstellungen werden alle Aufsätze auf „Aktiviert“ gesetzt, bis die Einstellungen durch den Lobbyhost verwendet werden können. In den Tabellen bekommt ihr eine Auflistung der erlaubten (spielbaren) Aufsätze:

Sturmgewehre	Core	Hardcore
Visiere	Alle bis 1,5facher Zoom erlaubt <b>Visiere mit mehr als 1,5fachem Zoom sind verboten</b>	
Mündung	Alle erlaubt	
Lauf	<b>Ulan / Sonderkommando verboten</b> , sonst alle erlaubt	
Körper	Ruhige-Hand Laser	
Unterlauf	Alle erlaubt	
Magazin	Alle erlaubt	
Handgriff	Alle erlaubt	
Schaft	Alle erlaubt	

<b>MPS</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Visiere	Alle bis 1,5facher Zoom erlaubt Visiere mit mehr als 1,5fachem Zoom sind verboten	
Mündung	Alle erlaubt	
Lauf	Ulan / Sonderkommando verboten, sonst alle erlaubt	
Körper	Ruhige-Hand Laser	
Unterlauf	Alle erlaubt	
Magazin	Alle erlaubt	
Handgriff	Alle erlaubt	
Schaft	Alle erlaubt	

<b>Taktikgewehre</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Visiere	Alle bis 1,5facher Zoom erlaubt Visiere mit mehr als 1,5fachem Zoom sind verboten	
Mündung	Alle erlaubt	
Lauf	Ulan / Sonderkommando verboten, sonst alle erlaubt	
Körper	Alle verboten	
Unterlauf	Alle erlaubt	
Magazin	Alle erlaubt	
Handgriff	Alle erlaubt	
Schaft	Alle erlaubt	

<b>Scharfschützengewehre</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Visiere	Nur Standard	
Mündung	Alle erlaubt	
Lauf	Tigerteam / Ulan verboten, sonst alle erlaubt	
Körper	Alle verboten	
Unterlauf	Alle erlaubt	
Magazin	Alle erlaubt	
Handgriff	Alle erlaubt	
Schaft	Alle erlaubt	

<b>Pistolen</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Visiere	Alle verboten	
Mündung	Alle verboten	
Lauf	Alle verboten	
Körper	Alle verboten	
Magazin	Alle verboten	
Handgriff	Alle verboten	
Schaft	Alle verboten	

<b>Nahkampf*</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Messer	Alle erlaubt	

\*Die Nutzung des „Finishers“ ist erlaubt.

<b>Spezial</b>	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
M79	Verboten	

## Einschränkungen: Ausrüstung

In den Einstellungen werden alle Waffen auf „Aktiviert“ gesetzt, bis die Einstellungen durch den Lobbyhost verwendet werden können. In den Tabellen bekommt ihr eine Auflistung der erlaubten (spielbaren) Ausrüstungen:

	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Taktik	Betäubungsgranate Rauchgranate Blendgranate Täuschgranate	Betäubungsgranate Rauchgranate Blendgranate Täuschgranate
Primär	Splittergranate Semtex	Splittergranate Semtex
Feldaufrüstung	Alle verboten	Alle verboten

## Einschränkungen: Extras

In den Einstellungen werden alle Waffen auf „Aktiviert“ gesetzt, bis die Einstellungen durch den Lobbyhost verwendet werden können. In den Tabellen bekommt ihr eine Auflistung der erlaubten (spielbaren) Extras:

	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Extra 1	Techniker Taktikmaske Splitterschutzweste	Techniker Taktikmaske
Extra 2	Attentäter Logistiker	Attentäter Logistiker
Extra 3	Gung-Ho Geist Kaltblütig Ninja Spionage	Gung-Ho Geist Kaltblütig Ninja Spionage

## Einschränkungen: Punkteserien

**Alle ausgeschlossen (müssen durch die Spieler gelöscht werden)**

## Zusatz Wildcards:

	<b>Core</b>	<b>Hardcore</b>
Draufgänger	Verboten	Verboten
Gesetzesbrecher	Erlaubt*	Erlaubt*
Revolverheld	Verboten	Verboten
Extra-Gier	Verboten	Verboten

\*kein Overkill (1 Primär- und 1 Sekundärwaffe) / (Extra 1 nur Taktikmaske oder Splitterschutzweste) / (Extra 3: max. 2 Extras)

## Bots und Spieler:

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

\*Aktiviert, wenn das Match gecastet wird.

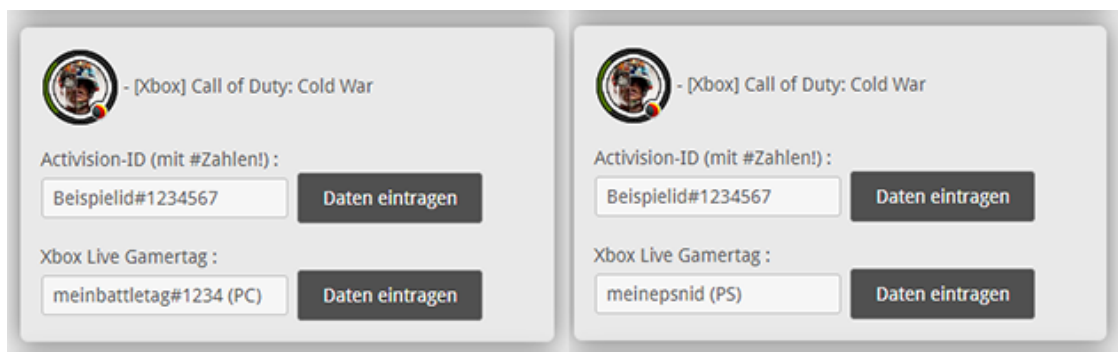
Operatoren	Core	Hardcore
	Keine Einschränkungen	

## §2.10 - Mindestanzahl der Spieler

Mindestens 50% des Lineups müssen aus Xbox-Spielern bestehen. Die übrigen Spieler können sowohl Xbox-, PS- (keine Zustimmung nötig) oder PC-Spieler (Zustimmung des Gegners im Matchup nötig) sein.

**Sollte ein Nicht-Xbox-Spieler an einem Spiel teilnehmen, muss das Spielerprofil folgendermaßen ausgefüllt werden um im Xbox-Bereich spielberechtigt zu sein:**

- Die Spielerprofilfelder der eigenen Plattform müssen vollständig ausgefüllt sein.
- Beim Xbox-Spielerprofilfeld wird die Activision ID wie gewohnt ausgefüllt. In das Feld für den Gamertag wird die PSN-ID bzw. Battletag und in Klammern dahinter PC bzw. PS eingetragen.



The image shows two side-by-side player profile forms for 'Call of Duty: Cold War'. Both forms have a profile picture and the text '- [Xbox] Call of Duty: Cold War'. The left form is for a PC player, with the 'Activision-ID (mit #Zahlen!):' field containing 'Beispielid#1234567' and the 'Xbox Live Gamertag :' field containing 'meinbattletag#1234 (PC)'. The right form is for a PS player, with the 'Activision-ID (mit #Zahlen!):' field containing 'Beispielid#1234567' and the 'Xbox Live Gamertag :' field containing 'meinepsnid (PS)'. Both forms have a 'Daten eintragen' button.

Wenn ein Team das Spiel in Unterzahl antritt, darf erst bei Mapwechsel ein weiterer (fehlende) Spieler hinzugeholt werden.

- 6vs6: mind. 5 Spieler pro Team
- 5vs5: mind. 4 Spieler pro Team
- 4vs4: mind. 3 Spieler pro Team
- 3vs3: mind. 2 Spieler pro Team
- 2vs2 gespielt - kein Spiel in Unterzahl

## §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.
- User mit Zeichen im GT, die nicht über die Standardeingabe gefunden werden können, müssen den Gegner spätestens 24h vor Matchtermin adden, um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten. Trifft dies nur auf einzelne Teammitglieder zu sind User mit lesbarem/tippbarem Namen einzuladen.
- **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.

## §2.12 - Der Bereit-Status / Pausenzeit / Zeiträume

- Vor Match-Start zeigen alle Spieler mittels Bereit-Status an, dass sie spielbereit sind.
- Bereit-Button-Zeiten:  
15 Minuten vor Matchtermin bis zum Matchtermin (15 min.). Sollte ein Team keine Maps wählen, werden durch das Mapskript 5 min. nach Matchtermin automatisch Maps gewählt.
- 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.
- Nach 2 gespielten Maps ist ein Pause von ca. 5 min. vorgesehen. Mit Einverständnis beider Teams kann auch direkt weitergespielt werden.
- Ausnahmen müssen per Ingame-Chat oder Matchup-Bereich festgehalten werden.
- Es gibt ein variables Spieltagesystem. Die Ligaleitung generiert am Anfang der Season einen Spielplan. Dieser umfasst die Begegnungen und die Zeiträume. Die zu spielenden Maps werden über das Mapvote-System ermittelt.
- Der Termin muss von beiden Parteien im Matchupbereich festgelegt werden. Beide Teams sind verpflichtet, den Austragungszeitpunkt innerhalb der im Spielplan vorgesehenen Frist festzulegen.
- Sollte es bis zum Beginn des Spieltages zu keiner Einigung kommen, wird durch das Termingscript automatisch ein zufälliger Termin innerhalb des Spieltages (Mi|Do|Fr|Sa|So), jeweils 20:00 Uhr, 20:30 Uhr oder 21:00 Uhr festgelegt. Dieser Termin ist verbindlich! Beteiligt sich ein Team nicht an der Terminfindung, wird durch das Script zum Spieltagbeginn ein Termin festgelegt, der von dem Team vorgeschlagen wurde, welches sich um die Terminfindung bemüht.



## §2.13 - 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.

## §2.15 - Ping

Entfällt.

## §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.
- 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.

## §2.17 – Season Challenge

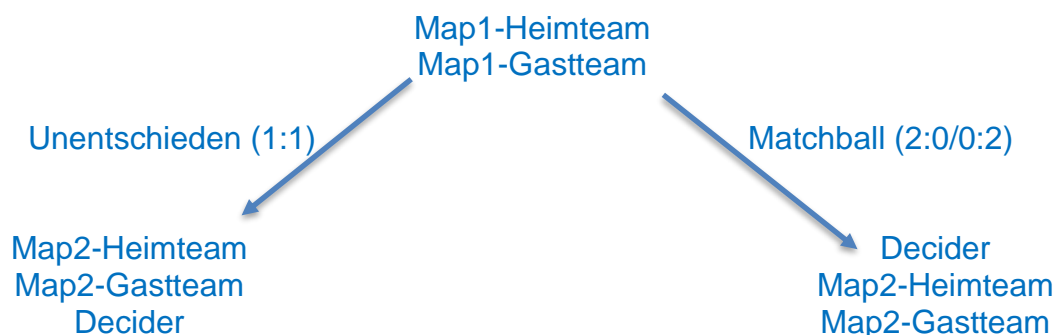
Zusätzlich zu den normalen Spieltagen gibt es ab sofort in jeder Season die Season Challenge. Die Season Challenge ist ein reines K.O.-Turnier (jeweils HC und Core), welches parallel zur Season stattfindet und an dem alle Teams teilnehmen, die auch Teilnehmer einer Liga sind. Wir wollen euch damit die Möglichkeit auf mehr Spiele und mehr Abwechslung geben.

Die Matchtermine sind ab dem 2. Spieltag immer Montag, 20 Uhr. Der Termin kann in Absprache beider Teams auch verschoben werden.

Vor dem Match muss im Matchup-Bereich „Bereit“ gedrückt werden. Dieser ist im Matchup 15 Minuten vor Matchtermin bis zum Matchtermin verfügbar. Drückt ein Team nicht den Bereit-Button verliert es automatisch das Match.

Gespielt wird Best-Of-5, wer zuerst 3 Maps gewinnt, gewinnt das Match. Eine Map wird gespielt, bis ein Team 6 Runden gewonnen hat (Rundensieglimit: 6). Als Ergebnis sind die Mapsiege anzugeben z.B. 3:0, 3:2 oder 3:1 und ins Matchup einzutragen. Das Rundensieglimit der Season Challenge ist 6. Alle übrigen Einstellungen sind gleich den Seasonereinstellungen

Mappool / Reihenfolge:



Armada	Cartel	Checkmate	Crossroads
Diesel	Express	Garrison	Miami
Miami Strike	Moscow	Raid	Satellite
The Pines	Yamantau		

Die Mapwahl (Pick&Ban) muss (!) über das DeSBL Script im Matchup durchgeführt werden. Danach erstellt das Heimteam das Match.

Nach dem Bereit drücken beginnt das Heim-Team zu bannen. Danach wird im Wechsel weiter gebannt, bis nur noch 5 Maps übrig sind. Aus den verbleibenden Maps wählt dann wiederum jedes Team im Wechseln seine 2 Maps. Die übrige Map ist die Decider-Map. Pro Bann haben die Teams 2 Minuten Zeit. Ein verpasster Bann führt zu einer Niederlage des Matches.

## §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 zu sehen 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.
- Trashtalk: Bezichtigt sich ein Spieler selbst der Nutzung von Zusatzhardware, wird das Match als Sieg für den Gegner gewertet und der Spieler erhält eine gelbe Karte. Bei Wiederholung wird die Aussage wie §3.21 gewertet.
- 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. (2,3 mal die B-Taste nicht ausreichend)



### **§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 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

<b>Karten für Spieler</b>		
	<b>1. Karte</b>	<b>2. Karte</b>
<b>Gelbe Karte</b>	Verwarnung	Ergibt 1 rote Karte
<b>Rote Karte</b>	Spielsperre: 7 bis 21 Tage	Ergibt 1 schwarze Karte
<b>Schwarze Karte</b>	Spielsperre: 4 bis 24 Wochen	Ergibt 1 Härtefall
<b>Härtefall</b>	Spielsperre: Mind. 24 Wochen	--

<b>Karten für Teams</b>		
	<b>1. Karte</b>	<b>2. Karte</b>
<b>Gelbe Karte</b>	Verwarnung	Ergibt 1 rote Karte
<b>Rote Karte</b>	2 Punkte Abzug	Ergibt 1 schwarze Karte
<b>Schwarze Karte</b>	4 Punkte Abzug	Ergibt 1 Härtefall
<b>Härtefall</b>	Verweis aus der Liga / aus dem Cup	--

**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.