



Regelwerk

**Call of Duty Warzone
Crossplay Event V1.8**

Inhaltsverzeichnis

Präambel	5
§1 Allgemeine Regeln	5
§2 Season - und Matchregeln	6
§2.1 - Erlaubte/Gespernte Spieleinhalte	8
§2.2 - Mappool / Mapban	9
§2.3 - Lobbyeinstellungen	9
§2.4 - Der Bereit-Status / Pausenzeit	9
§2.5 - Line-Up Überprüfung / Mindestanzahl der Spieler	9
§2.6 - Spielerwechsel	9
§2.7 - Rehost / Spielerdrop / Pausentimer	9
§2.8 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners	9
§2.9 - Matchverschiebung	9
§2.10 - Ping	10
§2.11 - Zusatzhardware und Illegale Programme	10
§2.12 - Monitor System Status (MOSS) (PC)	10
§3 Strafenkatalog	11
§3.1 – Spielen mit gesperrten Spielinhalten	11
§3.2 - Mappool / Mapban	11
§3.3 - Falsche Lobby/Server Einstellungen	11
§3.4 - Der Bereit-Status / Pausenzeit	11
§3.5 - Line-up / Spielen in Unterzahl	11
§3.6 - Spielerwechsel	12
§3.7 - Rehost / Spielerdrop / Pausentimer	12
§3.8 - Nichtantritt / Verspätung / Verlassen des Matches	12
§3.9 - Matchverschiebung	12
§3.10 - Erhöhung des Pings und Ping Probleme	12
§3.11 - Zusatzhardware und Illegale Programme	12
§3.12 - Monitor System Status (MOSS) (PC)	13
§3.13 - Bewiesenes Cheaten während und außerhalb eines DeSBL Matches	13
§3.14 - Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler	13
§3.15 - Ergebnis Bestätigung	14
§3.16 - Manipulierende Absprachen	14
§3.17 - Unsportliches Verhalten eines Spielers	14
§3.18 - Teamauflösung/Austritt	14
§3.19 - Missachtung des Geltungsbereiches	14
§3.20 - Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen	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 Season - und Matchregeln

Punktesystem:

<u>Platzierung</u>	<u>Punkte</u>
Platz 1	10
Platz 2	9
Platz 3	8
Platz 4	7
Platz 5	6
Platz 6-10	5
Platz 11-20	4
Platz 21-30	3
Ab Platz 31	2
Pro Kill	1

Ablauf des Spiels:

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 (1 Spieler) Duo (2 Spieler) Trio (3 Spieler) Quad (4 Spieler)
Max. Anzahl an Runden	Unbegrenzt	4 Runden
Gewertete Runden	Die besten 4 Runden	4 Runden

* Wird in der Anmeldung sowie den News bekannt gegeben

** Vollständig abgeschlossene Runden

Private Lobbys

Wenn genügend Anmeldung vorhanden sind, wird das Event in Privat Lobbys gespielt.

Über unseren Discord (<https://discord.com/invite/M6jqZEy>) bekommt ihr im Channel (cod-warzone-event-info) die Infos.

- Welcher Admin die Lobby eröffnet
- Ab wann, das Joinen der einzelnen Lobbys möglich ist
- Sonstige Informationen

Die Warorga/Orga ist dafür verantwortlich dem richtigen Admin zu joinen und alle seine Spieler in die Lobby einzuladen. Sollte es dabei Probleme geben, hat man sich unverzüglich im Discord und/oder TeamSpeak zu melden.

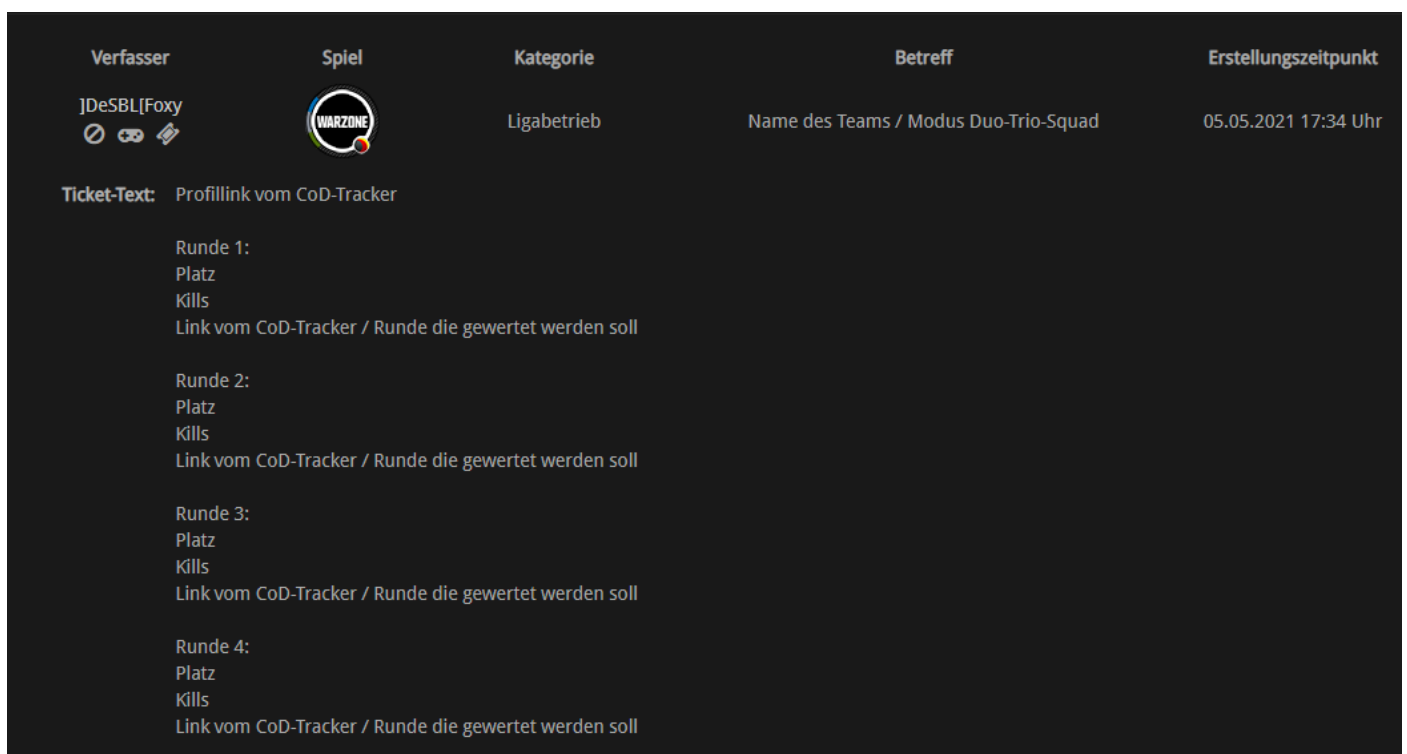
Einreichung der Punkte/Supportticket

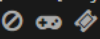

Die Supporttickets müssen spätestens **45 Minuten nach Eventende** eingereicht werden.

Um fest zu stellen wie viele Punkte ihr bekommt habe ihr mehrere Möglichkeiten:

- nach jeder Runde die gewertet werden soll, müsst ihr einen Screenshot machen. Die Screenshots müssen Platzierung, Kills und das Datum mit Uhrzeit enthalten. Anschließend müsst ihr die auf der <https://pics.desbl.de> hochladen. Ihr erhaltet einen Link und dieser muss in das Ticket eingetragen werden.
- **Nur Public Lobbys!**
Ihr könnt auch die <https://cod.tracker.gg> Seite benutzen. Dort gebt ihr eure ID ein und geht dann auf den Reiter Matches. Dort geht ihr dann auf das Match was gewertet werden soll und öffnet dieses durch den Pfeil auf der rechten Seite. In dieser Ansicht stehen alle Daten die wir benötigen. Diesen Link fügt ihr dann in das Supportticket ein.

Supportticket:



Verfasser	Spiel	Kategorie	Betreff	Erstellungszeitpunkt
]DeSBL[Foxy 		Ligabetrieb	Name des Teams / Modus Duo-Trio-Squad	05.05.2021 17:34 Uhr

Ticket-Text: Profillink vom CoD-Tracker

Runde 1:
Platz
Kills
Link vom CoD-Tracker / Runde die gewertet werden soll

Runde 2:
Platz
Kills
Link vom CoD-Tracker / Runde die gewertet werden soll

Runde 3:
Platz
Kills
Link vom CoD-Tracker / Runde die gewertet werden soll

Runde 4:
Platz
Kills
Link vom CoD-Tracker / Runde die gewertet werden soll

Wie in dem Beispielbild zu sehen muss das alles im Ticket stehen:

- Spiel: [ALL] Call of Duty: Warzone
- Match-ID: bleibt Frei
- Kategorie: Ligabetrieb
- Betreff: Name des Seasonteam
- Für allen 4 Runde die Links von <https://pics.desbl.de> oder <https://cod.tracker.gg>

Falls ihr Probleme oder allgemeine Fragen habt, könnt ihr uns (PC COD Admins) hier erreichen:

- TeamSpeak-Adresse: ts.desbl.de
- Discord: <https://discord.com/invite/M6iqZEy>
- Homepage (Supportticket): <https://desbl.de/index.php?liga/&site=supporttickets>

Die Auswertung der Supportticket kann bis zu 48 Stunden dauern.

Wenn ihr eure Runden eingereicht habt, schaut bitte innerhalb von 48 Stunden nochmal in euer Supportticket ob es noch Rückfragen gibt.

§2.1 - Erlaubte/Gesperrte Spieleinhalte

In **Public Lobbys** sind alle Waffen, Ausrüstungen, Extras, Aufsätze, Operatoren und sämtliche Skins erlaubt.

Die nachfolgende Tabelle gilt für **Private Lobbys** und gilt für die Eigenen Waffenklassen. Es dürfen alle Operatoren und sämtliche Skins für Waffen und Operatoren gespielt werden. Waffen die auf der Karte zu finden sind, dürfen gespielt werden.

Waffen	Public	Private
Sturmgewehre	Alle erlaubt	Alle erlaubt
MPs	Alle erlaubt	Alle erlaubt Ausnahme: MAC-10 verboten
Schrotflinten	Alle erlaubt	Alle erlaubt
Leichte MGs	Alle erlaubt	Alle erlaubt
DMRs	Alle erlaubt	Alle erlaubt Ausnahmen: 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

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	Public	Private
Feldausrüstung	Alle erlaubt	Alle erlaubt

Aufsätze	Public	Private
Sturmgewehre	Alle erlaubt	Alle erlaubt
MPs	Alle erlaubt	Alle erlaubt
Schrotflinten	Alle erlaubt	Alle erlaubt Ausnahme: Feuermunition Verboten
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 Sykov verboten
Nahkampf	Alle erlaubt	Alle erlaubt

§2.2 - Mappool / Mapban

- Verdansk'84

§2.3 - Lobbyeinstellungen

§2.4 - Der Bereit-Status / Pausenzeit

§2.5 - Line-Up Überprüfung / Mindestanzahl der Spieler

Jedes Team ist verpflichtet sein Lineup zu überprüfen und es dem jeweiligen Cupteam zuzuordnen.

Sollte ein Spieler vor Spielantritt ohne erforderlichen Spielerprofil-Daten (Activision#ID mit Zahlen) antreten, oder sollten diese fehlerhaft sein, zählt er als nicht spielberechtigter Spieler, und die Punkte werden nicht gewertet.

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

Die Mindestspieleranzahl beträgt:

Solo	Unterzahl verboten
Duo	1 Spieler
Trio	2 Spieler
Quad	3 Spieler

Wenn ein Team in Unterzahl spielt, muss aber der Modus des Cupteam gespielt werden. D.h. wenn ihr euch als Trio angemeldet habe und ihr in unterzahl spielen müsst, dürft ihr keine Dou-Runden einreichen. Die zu wertenden Runden müssen im richtigen Modus gespielt werden.

§2.6 - Spielerwechsel

Modus	Spielerwechsel pro Runde	Max. Cupteamgröße
Solo	kein	1
Duo	1	3
Trio	1	4
Quad	1	6

Ausgewechselte Spieler dürfen nicht wieder eingesetzt werden.

§2.7 - Rehost / Spielerdrop / Pausentimer

Ein Rehost der Privat Lobby findet nur statt, wenn sich mehr als 10 Spieler via Discord in den ersten 5 Minuten zu Start einer neuen Runde melden. (Disconnect).

Sollten es weniger sein, liegt die Entscheidung beim Lobbyhost.

§2.8 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners

§2.9 - Matchverschiebung

Sollte es bei Private Lobby zu Verzögerungen kommen, wird euch dies über die Discordchannels mitgeteilt. Mindestens 1 Warorga pro Team steht in der Pflicht die Discordchannels regelmäßig vor (30 Min), während und nach (2 Stunden) dem Events auf Informationen zu überprüfen.

§2.10 - Ping

§2.11 - Zusatzhardware und Illegale Programme

für die verschiedenen Bereiche gelten folgende Regularien:

PC: Grundsätzlich ist das Verwenden von Controllern ohne Makrofunktion erlaubt.

XBox:

Erlaubt: Controller ohne Makrofunktion oder Maus und Tastatur nur über direkten Anschluss an der XBox.

Verboten: Rapid Fire Controller, Titan One Adapter, CronusMax Makro und ähnlich funktionelle Hardware

PS4/5:

Erlaubt: Controller ohne Makrofunktion oder Maus und Tastatur nur über direkten Anschluss an der PS4/5.

Verboten: Rapid Fire Controller, Titan One Adapter, CronusMax Makro und ähnlich funktionelle Hardware

Das Benutzen der oben **verboten Hardware führt 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.

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

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

§3 Strafenkatalog

§3.1 – Spielen mit gesperrten Spielinhalten

Spielt ein Team mit gesperrten Spielinhalten, geht jede Runde die das Team gewonnen hat, an das gegnerische Team.

Der Spieler der nicht erlaubte Spielinhalte nutzt erhält eine gelbe Karte.

Als Beweise müssen Screenshots/Clips vorliegen, wo die gesperrten Spieleinhalte zu sehen sind. Außerdem muss ersichtlich sein wer, die Runde in der mit gesperrten Inhalten gespielt wurde gewonnen hat.

§3.2 - Mappool / Mapban

Mehrfaches und nachgewiesen beabsichtigtes falsches Joinen der Teams oder Einstellen von falschen Karten (trollen) wird als Niederlage und einer roten Karte gewertet.

§3.3 - Falsche Lobby/Server Einstellungen

Stellt der Host die Lobby falsch ein und korrigiert die Einstellungen nachweislich nicht unverzüglich auf Hinweis des Gastteams, verliert das Heimteam jede Runde, in der die Lobby falsch eingestellt war.

Nach dem Korrigieren der Einstellungen muss das Spiel bei dem Stand von 0:0 wieder gestartet werden. Der Hinweis kann nur bis zur 3 Runde gestellt werden und muss via Screenshots nachgewiesen werden. Außerdem erhält das hostende Team 1 gelbe Karte.

Mehrfache und nachgewiesen beabsichtigtes falsches Einstellen (trollen) wird als Niederlage und einer roten Karte gewertet.

§3.4 - Der Bereit-Status / Pausenzeit

Sollte nach einer Wartezeit von 5 Minuten ein Team nicht bereit sein verliert dieses Team die Map.

§3.5 - Line-up / Spielen in Unterzahl

Spieler, welche trotz Hinweis das Match nicht verlassen werden mit einer roten Karte bestraft. Das Team kann bis zu einer roten Karte erhalten

Spielt ein Seasonteam mit einem oder mehreren nicht spielberechtigten Spielern ohne ausdrückliche Erlaubnis der Ligaleitung oder des Gegners (im Matchup zu vermerken), so verliert dieses Team jedes Runde, an dem der nicht spielberechtigte Spieler teilgenommen hat und der Spieler erhält eine rote Karte.

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.

§3.6 - Spielerwechsel

Der Verstoß gegen die Spielerwechsel Regeln wird rundenbasierend bestraft.

§3.7 - Rehost / Spielerdrop / Pausentimer

Der Verstoß gegen die Rehost-Drop-Pausen Regeln wird rundenbasierend bestraft. Nachgewiesen beabsichtigte Verstöße (trollen) kann höher bestraft werden.

§3.8 - Nichtantritt / Verspätung / Verlassen des Matches

Das anwesende Team erhält einen Def-Win mit der höchstmöglichen Punktzahl.

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 Seasonteams ihren Ligaplatz und müssen bei einer Neuanmeldung zur nächsten Season von der untersten Liga beginnen. Teams ohne Cup-/Seasonteammitglieder können bereits vor dem 3. Nichtantritt durch Ersatzteams ausgetauscht werden.

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.

§3.9 - Matchverschiebung

Matchverschiebungen welche gegen Adminansage oder die Regeln festgelegt werden, gelten als manipulierende Absprachen und werden mit bis zu einem Ausschluss beider Teams bestraft.

§3.10 - Erhöhung des Pings und Ping Probleme

Das Team mit dem erhöhten Ping, ist dazu verpflichtet die Internet Probleme sofort (maximal 4 Runden) zu beheben. Die Map ist in Unterzahl weiter zu spielen, wenn das Problem nicht in der vorgegebenen Rundenzahl behoben werden kann. Dadurch muss die Map auch in Unterzahl zu Ende gespielt werden. Zur nächsten Map darf der Spieler wieder joinen oder ausgewechselt werden.

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.

§3.11 - Zusatzhardware und illegale Programme

Das Verwenden verbotener Zusatzhardware wird als Cheaten gewertet

§3.12 - 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.

§3.13 - 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).

§3.14 - 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.

§3.15 - Ergebnis Bestätigung

Bestätigt ein Team das Matchergebnis nicht innerhalb von 24 Stunden (Season) / 10 Minuten (Cup), oder legt innerhalb dieses Zeitraumes einen Protest ein, erhält das Team 1 gelbe Karte.

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 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.

§3.16 - 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.

§3.17 - Unsportliches Verhalten eines Spielers

Die Einschätzung von unsportlichem Verhalten, wie z.B. trolling, spamming und generell unsportliches Verhalten gegenüber anderen Spielern, Teams, Caster und den Admins, liegt im Ermessen des Admins und wird dementsprechend geahndet.

Je nach Härte des Vorgefallenen können Matches als Niederlage gewertet werden.

Je nach Härte können Spieler und Teams entsprechend dem Kartensystem bestraft werden. In extremen Fällen (rassistischen, sexistischen, volksverhetzenden oder anderen, auch verbotenen, Äußerungen) greifen neben dem Regelwerk auch Bestrafungen für Verstöße gegen die Netiquette oder die Nutzungsbedingungen.

§3.18 - 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.

§3.19 - 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-Entscheidung nicht akzeptiert bzw. entsprechend umgesetzt werden.

§3.20 - 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
Gelbe Karte	Verwarnung	ergibt eine rote Karte
Rote Karte	Spielsperre: 7 bis 21 Tage	ergibt eine schwarze Karte
	Spielsperre: 4 bis 24 Wochen	ergibt den Härtefall
Härtefall	Spielsperre: mindestens 24 Wochen	--

Karten für Teams

	1. Karte	2. Karte
Gelbe Karte	Verwarnung	ergibt eine rote Karte
Rote Karte	2 Punkte Abzug	ergibt eine schwarze Karte
	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.