



Regelwerk



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Präambel	4
§1 Allgemeine Regeln	4
§2.1 - Gesperrte/Erlaubte Spieleinhalte	5
§2.2 - Mappool / Mapvote / Mapban	5
§2.3 - Lobbyeinstellungen	6
§2.4 - Der Bereit-Status / Pausenzeit	11
§2.5 - Line-Up Überprüfung / Mindestanzahl der Spieler	12
§2.6 - Spielerwechsel	12
§2.7 - Rehost / Spielerdrop	13
§2.8 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners	13
§2.9 - Matchverschiebung	14
§2.10 - Ping (PC)	14
§2.11 - Zusatzhardware und Illegale Programme	14
§2.12 - Monitor System Status (MOSS) (PC)	15
§3 Strafenkatalog	16
§3.1 – Spielen mit gesperrten Spielinhalten	16
§3.2 - Mappool / Mapvote	16
§3.3 - Falsche Lobby/Server Einstellungen	16
§3.4 - Der Bereit-Status/Pausenzeit	16
§3.5 - Line up / Spielen in Unterzahl	17
§3.6 - Spielerwechsel	17
§3.7 - Rehost / Spielerdrop	17
§3.8 - Nichtantritt / Verspätung / Verlassen des Matches	17
§3.9 - Matchverschiebung	17
§3.10 - Erhöhung des Pings und Ping Probleme	18
§3.11 - Zusatzhardware und Illegale Programme	18
§3.12 - Monitor System Status (MOSS) (PC)	18
§3.13 - Bewiesenes Cheaten während und außerhalb eines DeSBL Matches	19
§3.14 - Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler	19
§3.15 - Ergebnis Bestätigung	19
§3.16 - Manipulierende Absprachen	20
§3.17 - Unsportliches Verhalten eines Spielers	20



§3.18 - Teamauflösung/Austritt	20
§3.19 - Missachtung des Geltungsbereiches	20
§3.20 - Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen	20
§4 Kartensystem	21
§4.1 - Straf-Karten/Verwarnung	21
§4.2 - Konsequenzen- Tabelle für Karten	21

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 spiele bezogenen 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 - Gesperrte/Erlaubte Spieleinhalte

Gesperrte Spielinhalte:

- Maps die während der Season erscheinen
- Battle Pass Waffen, die nicht für jeden im privaten Spiel verfügbar sind
- Konto & Netzwerk - Codename
- Das Auffüllen von Munition und Ausrüstung an Munitionskisten ist verboten
- Core: Leuchtmunition, Zerstückelung usw.

Erlaubte Spielinhalte:

- Operator sind alle erlaubt. Sollte ein Bug bekannt sein, dann darf dieser Operator nicht gespielt werden.
- Waffen Baupläne, wenn die Aufsätze entsprechend dem Regelwerk angepasst werden
- Spieler dürfen Waffen aufheben, nur die Sniper darf nicht aufgehoben werden
- Hardcore: Leuchtmunition, Zerstückelung, wenn die Aufsätze entsprechend dem Regelwerk angepasst werden.

§2.2 - Mappool / Mapvote / Mapban

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

Bei einigen Cups kann es vorkommen, das 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 gewonnen Maps 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 gewonnen Maps anzugeben 3:0 oder 3:2 und ins Matchup einzutragen.

One Map Series:

Es wird pro Match nur eine Map gespielt und ist im Cup vorgegeben. Das Team welches zuerst 8 Runden gewonnen hat, gewinnt die Map (mögliche Ergebnisse z.B. 8:0, 8:4, 8:1). Als Ergebnis ist die gewonnene Map anzugeben 1:0 und ins Matchup einzutragen.



§2.3 - Lobbyeinstellungen

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/One Map Series -- 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

Einstieg	Core Hardcore
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

Spiel	Core 6vs6 5vs5 4vs4	Hardcore 6vs6 5vs5 4vs4	Core Hardcore 2vs2
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		
Dynamische Kartenelemente	Deaktiviert		

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

Einstellungen: Spieler

Gesundheit und Schaden	Core	Hardcore
Gesundheit	150	30
Teambeschuss	Aktiviert	
Teamabschuss-Rauswurflimit	Deaktiviert	
Nur Kopfschüsse	Deaktiviert	
Trefferanzeige	Aktiviert	
Sprinterholungsverzögerung	2 Sekunden	

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

Einstellungen: Spieler: Punkteserien -> alle Standard

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 separat aufgelistet.

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 separat aufgelistet.

Einschränkungen: Extras

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

Erlaubte Ausrüstungen werden separat aufgelistet.



Klasseneditor

Es werden alle erlaubten Waffen, Aufsätze usw. aufgelistet.
Die mit * markierten werden unter der Tabelle erläutert.

Waffen

Primär	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-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
Sekundär	Core	Hardcore
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

Visiere	Core	Hardcore
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

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

Lauf	Core	Hardcore
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
Körper	Core	Hardcore
Sturmgewehre / MPS	Ruhige-Hand-Laser	Ruhige-Hand-Laser
Taktikgewehre	-	Ruhige-Hand-Laser
Scharfschützengewehre	Alle verboten	Alle verboten
Pistolen	Ruhige-Hand-Laser	Ruhige-Hand-Laser
Unterlauf	Core	Hardcore
Sturmgewehre / MPS	Alle erlaubt	Alle erlaubt
Taktikgewehre	-	Alle erlaubt
Scharfschützengewehre	Alle erlaubt	Alle erlaubt
Pistolen	Alle erlaubt	Alle erlaubt

Magazine	Core	Hardcore
Sturmgewehre / MPS	Alle erlaubt	34-Schuss 40-Schuss 40-Schuss-Trommel 45-Schuss-Trommel 34-Schuss-Schnelllademagazin 40-Schuss-Schnelllademagazin 45-Schuss-Schnelllademagazin 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-Schnelllademagazin Schnelles Magazin Schnelllader Vandale-Schnelllader
Pistolen	Alle erlaubt	9-Schuss 12-Schuss 9-Schuss-Schnelllademagazin 12-Schuss-Schnelllademagazin Schnelles Magazin Vandale-Schnelllader
Handgriff		
	Core	Hardcore
Sturmgewehre / MPS	Alle erlaubt	Alle erlaubt
Taktikgewehre	-	Alle erlaubt
Scharfschützengewehre	Alle erlaubt	Alle erlaubt
Pistolen	Alle erlaubt	Alle erlaubt
Schaft		
	Core	Hardcore
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 Plünderer	Attentäter Logistiker
Extra 3	Gung-Ho 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
Extra-Gier	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.

§2.4 - Der Bereit-Status / Pausenzeit

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 in der Halbzeit (nach 2 gespielten Maps) 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.



§2.5 - Line-Up Überprüfung / Mindestanzahl der Spieler

- Jedes Team ist verpflichtet das Lineup des Gegners vor Match Start 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.
 - Wenn sich im Gegnersteam ein nicht spielberechtigter Spieler befindet, muss das dem Team bis zum Start der 1. Map mitgeteilt werden. Vor Spielstart (Lobby) ist das Auswechseln des nicht spielberechtigten Spielers erlaubt.
 - Das Team, welches den Matchprotest aufgrund nicht spielberechtigter Spieler stellt, steht in der Pflicht uns die benötigten Beweise via Supportticket zukommen zu lassen.
 - Zustimmungen/Ablehnungen oder sonstiges müssen via Matchupkommentare festgehalten werden.
- Die Mindestspieleranzahl beträgt:
 - 6vs6: 4 Spieler
 - 3vs3, 4vs4, 5vs5: 1 Spieler in Unterzahl
 - 1vs1, 2vs2: spielen in Unterzahl verboten
 - Wenn ein Team das Spiel in Unterzahl antritt, darf erst beim Mapwechsel ein weiterer Spieler hinzu geholt werden.

§2.6 - Spielerwechsel

- 6vs6/5vs5: pro Match dürfen nur 2 spielberechtigte Spieler ausgewechselt werden.
- 4vs4/3vs3/2vs2: pro Match darf nur 1 spielberechtigter Spieler ausgewechselt werden.
- Spieler dürfen zum Mapwechsel ausgetauscht werden. Ausgewechselte Spieler dürfen beim nächsten Mapwechsel nicht wieder eingewechselt werden.
- Nach Beitritt der Lobby dürfen nur noch nicht spielberechtigte Spieler ausgewechselt werden.



§2.7 - Rehost / Spielerdrop

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

Ein geschlossenes Verlassen der Lobby durch ein Team zählt als Ankündigung eines Rehost. Das hostende Team hat unverzüglich eine neue Lobby zu starten.

Bei falschen Lobbyregeln muss sofort abgebrochen werden und das zuletzt erspielte Ergebnis fortgesetzt werden. (Laufende Runde muss wiederholt werden).

Sollten beim Start einer neuen Runde nicht alle Spieler auf dem Server sein, so ist die Karte beim aktuellen Ergebnis neu zu starten.

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.

Bei erneutem Verbindungsverlust muss das Team in Unterzahl die Map zu Ende spielen.

§2.8 - 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.



§2.9 - Matchverschiebung

Eine Matchverschiebung bei Turnieren ist nicht möglich.

§2.10 - Ping (PC)

Das Ping-Limit ist 100 ms.

Sollte ein durchgehend (mehrere Sekunden/Minuten) zu hoher Ping festgestellt werden, muss das protestierende Team auf diesen Umstand hinweisen, darf das laufende Match aber nicht beenden.

Der betroffene Spieler muss den Fehler umgehend (Notfalls mittels Rehost) beheben. Sollte sich der Fehler nicht beheben lassen, muss der Spieler das Match verlassen und darf zum Mapwechsel ausgewechselt werden.

Für einen gültigen Matchprotest müssen mindestens 3 Screenshots aus mindestens 2 Runden von unterschiedlichen Zeiten und Runden eingereicht werden.

§2.11 - 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.



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

Moss kann von der offiziellen Seite „<http://nohope.eu/>“ heruntergeladen werden
Monitor System Status (MOSS) ist verpflichtend für alle Spieler und muss in allen Season- und Cupspielen aktiv sein.

Wenn ein Spieler nicht in der Lage ist, das Monitor System Status (MOSS) zu verwenden, so darf er nicht an Cups und Seasons teilnehmen.

Monitor System Status (MOSS) Dateien sind in der Eigenverantwortung der Teams und Spieler bis zu 14 Tage nach dem jeweiligen Match aufzubewahren und auf Verlangen der Ligaleitung, zu übersenden.

Es ist untersagt, jegliche Änderungen an der MOSS Datei vorzunehmen.

Anfragen zu Monitor System Status (MOSS), werden nur mit begründetem Verdacht angenommen.

Benutzung von MOSS:

Ladet euch das Monitor System Status (MOSS) Programm herunter und führt die .exe als Administrator aus (eventuelle Antivirus Programme deaktivieren). Eine Installation ist nicht erforderlich.

Wenn sich das Programm geöffnet hat, klickt ihr auf „File“ und dann auf „Parameters“. Dort wählt ihr dann „Rainbow Six Siege“ aus und klickt auf „OK“.

Im Anschluss klickt ihr auf „Capture“ und dort dann auf „Start“. Nun das Spiel starten und das Match wie gewohnt spielen.

Nach dem Match das Spiel schließen. Anschließend wieder unter „Capture“ auf „Stop“ klicken. Die Monitor System Status (MOSS) Dateien werden in einem Ordner namens „MOSS“ auf eurem Desktop gespeichert.

Hinweis: Sollte es durch MOSS zu Fehlern oder Schäden an Soft- oder Hardware kommen, lehnt die DeSBL jegliche Haftung ab. Um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, empfehlen wir euch, MOSS als Administrator auszuführen.

Absturz von MOSS:

Sollte MOSS aus irgendwelchen Gründen abstürzen, so ist das Match sofort zu unterbrechen, bis der betreffende Spieler MOSS neu gestartet hat (nicht von der Rehost-Regel betroffen).

2) Ferner muss der Spieler einen Screenshot vom Absturz machen und diesen bis 14 Tage nach dem Vorfall der DeSBL Ligaleitung auf Anfrage zusenden können.



§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 zusehen sind. Außerdem muss ersichtlich sein, wer die Runde in der mit gesperrten Inhalten gespielt wurde, gewonnen hat.

§3.2 - Mappool / Mapvote

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 bisher erspielten Stand (abgeschlossene Runden) neugestartet 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 10 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 rundenbasiert bestraft.

§3.7 - Rehost / Spielerdrop

Der Verstoß gegen die Rehost-Drop-Pausen Regeln wird rundenbasiert 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 Neuanschreibung 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.

Sollte ein Spieler frühzeitig das laufende Match verlassen, so darf er wenn möglich dem laufenden Spiel wieder beitreten.

§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 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.

§3.11 - 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 Cheat Systeme 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 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.

§3.15 - 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.

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.

§3.18 - 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 unsportlichem 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
schwarze Karte	Spielsperre: 4 bis 24 Wochen	ergibt den Härtefall
Härtefall	Spielsperre: mindestens 24 Wochen	--

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

Alle im Text genannten Warenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber und werden als geschützt anerkannt.

© 2017, DeSBL (Deutsche eSport Bundesliga). Some Rights Reserved.

Sofern nicht anders angegeben, unterliegt dieses Werk folgenden Bedingungen:

Bedingungen

Zu den folgenden Bedingungen:

- **Namensnennung.** Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen (wodurch aber nicht der Eindruck entstehen darf, Sie oder die Nutzung des Werkes durch Sie würden entlohnt).
- **Keine kommerzielle Nutzung.** Dieses Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.
- **Weitergabe nur im Original**
- Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Bedingungen, unter welche dieses Werk fällt, mitteilen. Am einfachsten ist es, einen Link auf diese Seite einzubinden
- Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.
- Diese Bedingungen lassen die Urheberpersönlichkeitsrechte unberührt.

