



Regelwerk

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Präambel	4
§1 Allgemeine Regeln	4
§2.1 - Gesperrte/Erlaubte Spieleinhalte	5
§2.2 - Lobbyeinstellungen	5
§2.3 - Der Bereit-Status / Pausenzeit	5
§2.5 - Line-Up Überprüfung / Mindestanzahl der Spieler	6
§2.6 - Spielerwechsel	6
§2.7 - Rehost / Spielerdrop	6
§2.8 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners	7
§2.9 - Matchverschiebung	7
§2.10 - Ping (PC)	7
§2.11 - Zusatzhardware und Illegale Programme	8
§2.12 - Monitor System Status (MOSS) (PC)	9
§3 Strafenkatalog	10
§3.1 – Spielen mit gesperrten Spielinhalten	10
§3.3 - Falsche Lobby/Server Einstellungen	10
§3.4 - Der Bereit-Status/Pausenzeit	10
§3.5 - Line up / Spielen in Unterzahl	10
§3.6 - Spielerwechsel	11
§3.7 - Rehost / Spielerdrop	11
§3.8 - Nichtantritt / Verspätung / Verlassen des Matches	11
§3.9 - Matchverschiebung	11
§3.10 - Erhöhung des Pings und Ping Probleme	11
§3.11 - Zusatzhardware und Illegale Programme	12
§3.12 - Monitor System Status (MOSS) (PC)	12
§3.13 - Bewiesenes Cheaten während und außerhalb eines DeSBL Matches	12
§3.14 - Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler	13
§3.15 - Ergebnis Bestätigung	13

§3.16 - Manipulierende Absprachen	13
§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	14
§4 Kartensystem	15
§4.1 - Straf-Karten/Verwarnung	15
§4.2 - Konsequenzen- Tabelle für Karten	15

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 spiele übergreifend gültig sind findet ihr unter:
<https://desbl.de/index.php?rules/>

§2 Cup- und Matchregeln

§2.1 - Gesperrte/Erlaubte Spieleinhalte

PS5 Spieler dürfen im PS4 Cup teilnehmen, wenn sie die PS4 Version spielen.

Erlaubte Spielinhalte:

- 90 GES Nationalmannschaften, wenn es vorher im Matchup mit dem Gegner vereinbart wurde. Die Zustimmung des Gegners ist dafür erforderlich
- Stadien dürfen alle gespielt werden

Verbotene Spielinhalte:

- FUT (Ultimate) keine Leihspieler

Verbotene Aktionen:

- Torhüter blockieren in jeglicher Hinsicht
- 5er Ketten in der Abwehr
- Jeglicher Eckball Bug
- Absichtliches Zeitspiel (Bsp. den Ball an der Eckfahne absichern)
- Bei einem Freistoß ein Spieler (als Angreifer) im Raum der Mauer und/oder auf der Torlinie zu positionieren

§2.2 - Lobbyeinstellungen

Einstellungen 90 GES

- Halbzeitlänge: 6 Minuten
- Steuerung: Alle
- Spielgeschwindigkeit: Normal
- Mannschaftstyp: Individuell

Einstellungen FUT (Ultimate)

- Klassisches Spiel auswählen
- 90 Minuten + Verlängerung + Elfmeterschießen

§2.3 - 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. Ein Matchprotest muss in beiden Fällen via Supportticket mit den nötigen Beweisen eingereicht werden.

Ausnahmen müssen per 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.
 - o Sollte sich im Gegner team 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.
 - o Wenn sich im Gegner team ein nicht spielberechtigter Spieler befindet, muss das dem Team bis zum Start mitgeteilt werden. Vor Spielstart (Lobby) ist das Auswechseln des nicht spielberechtigten Spielers erlaubt.
 - o Das Team, welches den Matchprotest aufgrund nicht spielberechtigter Spieler stellt, steht in der Pflicht uns die benötigten Beweise via Supportticket zukommen zu lassen.
 - o Zustimmungen/Ablehnungen oder sonstiges müssen via Matchupkommentare festgehalten werden.

§2.6 - Spielerwechsel

- Ein Spielerwechsel ist nicht gestattet.

§2.7 - Rehost / Spielerdrop

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

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

Der Rehost darf nur bis zum Ende der Einspielphase (Training) durchgeführt werden.

Nach Beginn der Aktionsphase ist die Partie zu Ende zu spielen.

Bei erneutem Verbindungswechsel muss das Spiel für die restlichen Minuten neu gestartet werden und dann abgebrochen werden nach 90 gespielten Minuten. Das Ergebnis von beiden Spielen ist dann zusammen zu rechnen.

Das hostende Team ist verpflichtet 10 Minuten zu warten und kann nach Ablauf der Zeit, sollte der Spieler nicht wieder in der Lobby erscheinen, einen Matchprotest einreichen.

§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, Farbtintensität, 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 Spieler mit gesperrten Spielinhalten, geht das Match das der Spieler 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 das Match in dem mit gesperrten Inhalten gespielt wurde, gewonnen hat.

§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 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 Spieler nicht bereit sein verliert dieser Spieler das Match.

§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 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.

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.