



Call of Duty: VANGUARD

XBOX + PS (Crossplay)

Suchen und Zerstören V1.0

Inhaltsverzeichnis

Präambel	3
Erklärung und Erläuterung der Season	3
Ablauf Season Challenge.....	3
§1 Allgemeine Regeln.....	4
§2 Season-/ Cup-/ Matchregeln.....	5
§2.1 Bereichsspezifische Regelungen	5
§2.2 Spielregeln/ Spieleinstellungen.....	6
§2.2.1 Absprachen	6
§2.2.2 Punktesystem/ Wertung.....	6
§2.2.3 Spielplan/ Zeiträume.....	6
§2.2.4 Varianten.....	7
§2.2.4.1 Liga: Suchen und Zerstören.....	7
§2.2.4.2 Season Challenge	7
§2.2.4.3 Liga: Allmode.....	7
§2.2.4.4 Turniere.....	8
§2.2.5 Mapwahl/ Mappool	9
§2.2.6 Lobbyeinstellungen	10
§2.2.6.1 Suchen und Zerstören.....	10
§2.3 Gesperrte Spieleinhalte	12
§2.4 Bereitstatus/ Pause.....	15
§2.5 Line-up/ Mindestanzahl von Spielern/ Spielerwechsel.....	15
§2.6 Spieler- und Teamlimits	16
§2.7 Team verlässt vorzeitig das Match/ Rehost/ Spielerdrop.....	16
§2.8 Verspätung/ Nichterscheinen des Gegners	16
§2.9 Matchverschiebung.....	17
§2.10 Ping.....	17
§2.11 Zusatzhardware und illegale Programme	17
§2.12 Monitor System Status (MOSS) – Nur PC.....	17
§3 Strafenkatalog.....	18
§3.1 Bereichsspezifische Regelungen	18
§3.2 Spielregeln/ Spieleinstellungen.....	18
§3.3 Gesperrte Spieleinhalte	18
§3.4 Bereitstatus/ Pause.....	18
§3.5 Lineup/ Mindestanzahl von Spielern/ Spielerwechsel.....	18
§3.6 Spieler- und Teamlimits	19
§3.7 Team verlässt vorzeitig das Match/ Rehost/ Spielerdrop.....	19
§3.8 Verspätung/ Nichterscheinen des Gegners	19
§3.9 Matchverschiebung.....	19
§3.10 Ping.....	19
§3.11 Zusatzhardware und illegale Programme	19

§3.12 Monitor System Status (MOSS) – Nur PC.....	19
§3.13 Bewiesenes Cheaten während und außerhalb eines DeSBL Matches.....	20
§3.14 Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler	20
§3.15 Ergebniseintragung	20
§3.16 Manipulierende Absprachen.....	20
§3.17 Unsportliches Verhalten	21
§3.18 Teamauflösung/ Austritt/ Inaktivstrafe	21
§3.19 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern	21
§3.20 Zuschauermodus (Spectator).....	21
§3.21 Missachtung des Geltungsbereiches	21
§3.22 Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen.....	22
§4 Kartensystem	23
§4.1 - Straf-Karten/Verwarnung	23
§4.2 - Konsequenzen- Tabelle für Karten.....	23

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 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.

Erklärung und Erläuterung der Season

Die maximale Anzahl der Ligen pro Stufe sieht wie folgt aus:

- 1. Ebene: Ultimate League (10 Teams / 1 Gewinner / 4 Absteiger)
- 2. Ebene: 2 x Advanced League (je 10 Teams / je 4 Absteiger / 2 Aufsteiger)
- 3. Ebene: Starter League (bis 8 Teams / anschließend Qualifikationsturnier)

Durch die neue Ligastruktur mit Starter League und den anschließenden Qualifikationsturnieren, soll den Teams der Aufstieg erleichtert und eine abwechslungsreiche Spielatmosphäre geschaffen werden. Ihr habt somit die Möglichkeit, nach nur einer Season in die Advanced League und in zwei Seasons in die Ultimate League aufzusteigen (vorher Newcomer-Rookie-Advanced-Ultimate). Darüber hinaus erhoffen wir uns durch die Umstellung, das Ungleichgewicht durch inaktive Teams zu minimieren. Neu angemeldete und inaktive Teams starten immer in der untersten Ebene.

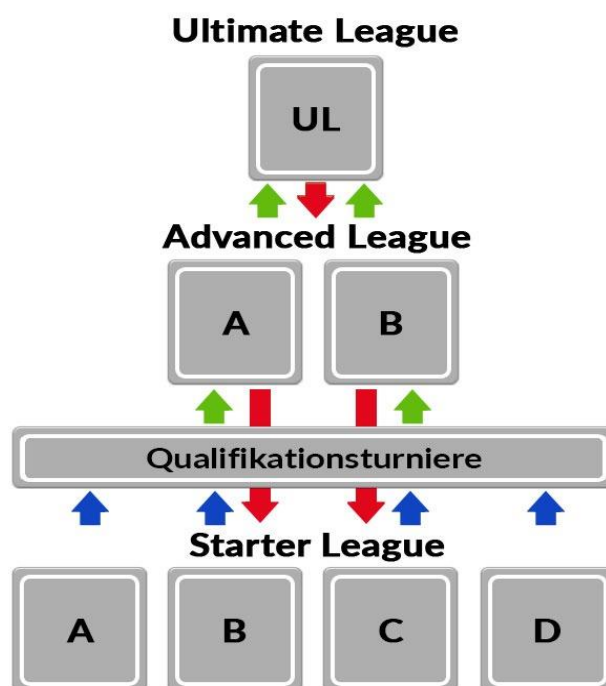
In der Ultimate League darf jede Organisation/Clan nur zwei Seasonteams stellen. Steigt ein weiteres Team in die Ultimate League auf, in der bereits zwei Seasonteam der Organisation/Clan ist, verbleibt es in der unteren Liga und darf nicht aufsteigen.

Ablauf Season Challenge

Alle Teams der Season werden automatisch in einen Turnierbaum eingefügt. Dieses Turnier läuft mit Loser-Bracket (Double Elimination). Die Termine sind immer auf Montag (Finale Sonntag) festgelegt.

Die Caster der DeSBL werden einige Spiele dieses Turniers übertragen. Die Informationen werden via Matchupnachricht überbracht. Sollte ein Spiel nicht übertragen werden, ist es den Teams gestattet den Termin in der jeweiligen Woche per Supportticket zu verschieben.

Teams, die in der Season inaktiv gesetzt werden, werden automatisch auch in der Season Challenge inaktiv gesetzt.



§1 Allgemeine Regeln

Allgemeine Regeln, welche spieleübergreifend gültig sind, findet ihr unter: <https://desbl.de/index.php?rules/>

§2 Season-/ Cup-/ Matchregeln

§2.1 Bereichsspezifische Regelungen

Beweisbilder/ -Videos

Wird ein Matchprotest gestellt (siehe auch 1.6 allg. Regelwerk) sind Nachweise folgendermaßen zu erbringen:

- Bilder werden auf www.pics.desbl.de hochgeladen und die Links im Ticket angegeben
- Videos werden ungelistet auf youtube hochgeladen und die Links im Ticket angegeben
- Videos müssen mindestens 15 Sekunden lang sein und eine Qualität von 720p haben
- *Alternativ Xbox: wenn es eure Privatsphäre-Einstellungen zulassen, könnt ihr uns auch einen Link zu Bildern/ Videos auf <https://gamerdvr.com> ins Ticket stellen*

Screenshots werden folgendermaßen gemacht:

PS4: Share-Taste

PS5: Create-Taste

Xbox: Guide + Y (Screenshot) / Guide + X (Clip) / Share-Taste

Mehrer Teams einer Orga/ eines Clans

Befinden sich mehrere Teams einer Orga/ eines Clans in derselben Liga/ Gruppe eines Cups, müssen die Spiele der Teams, unabhängig vom Spielplan, vorgezogen werden. Geschieht dies nicht, wird das betroffene Match aus der Wertung genommen. Terminanpassungen per Supportticket.

Liga: Betroffene Matches müssen bis spätestens zum Ende des zweiten Spieltages ausgetragen werden.

Cup: Infos erfolgen im jeweiligen Matchup, abhängig vom Cup.

Updateregelung (nur Liga)

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 festgehalten werden und innerhalb der nächsten 7 Tage nachgeholt werden.

Spielerdaten/ Spielberechtigung/ Mixteams

Zugelassen sind Xbox- und Playstation-Spieler. Anzugeben sind:

- Activision-ID (mit #Zahlen)
- Plattformbezogene ID (PSN-ID oder Xbox Live Gamertag) mit Plattformbezeichnung (XBOX oder PS).

Form	Activision-ID (mit #Zahlen!)	Xbox Gamertag / PSN-ID
1	Beispiel-ID#1234567	MeineGT (Xbox)
2	Beispiel-ID#1234567	Meinepsid (PS)

Mixteams: Mindestens 50% des Lineups müssen aus Xbox- bzw. PS-Spielern bestehen. Die übrigen Spieler können auch PC-Spieler (Zustimmung des Gegners im Matchup nötig) sein. PC-Spieler tragen ins Spielerprofilfeld „Xbox Gamertag / PSN-ID“ ihren Battletag ein.

§2.2 Spielregeln/ Spieleinstellungen

§2.2.1 Absprachen

Jegliche, das Match betreffende, Absprachen (z.B. Terminverschiebungen, Vereinbarungen zur Spielberechtigung eines Spielers, ggf. Ergebnisse) sind im Matchup-Bereich zu dokumentieren.

Darüber hinaus habt Ihr ab sofort die Möglichkeit, euch zu jedem Match einen Matchchat auf unserem Discord-Server zu erstellen. Das soll euch gerade bei Matches zwischen Xbox- und Playstation-Teams die Kommunikation während der Matches erleichtern. Achtet dabei darauf, dass ihr die Benachrichtigungen aktiviert habt, um nichts zu verpassen. Zusätzlich stehen euch 4 Sprach-Channel zur Verfügung, die unter der Kategorie "Match Channel" sichtbar werden, sobald ihr einem Matchchat beigetreten seid.

Absprachen außerhalb des Matchups/ Discord, werden im Protestfall nicht anerkannt.

Discord Chat: Mit dem Command `"/match [match-id]"` erstellt ihr den Channel bzw. tretet bei, sollte der Channel schon von einem Teammitglied/ Gegner erstellt worden sein. Schreibt direkt danach eure Activision-ID in den Chat. Die Chats werden nach den Matches, in regelmäßigen Abständen, durch das Adminteam gelöscht.

§2.2.2 Punktesystem/ Wertung

Prinzipiell erfolgt die Wertung folgendermaßen: Punkte – Rundendifferenz – direkter Vergleich

Das Punktesystem findet Anwendung in Ligen und Gruppenphasen (Turnieren). Die Vergabe der Punkte funktioniert folgendermaßen:

Sieg	3 Punkte
Unentschieden	1 Punkt
Niederlage	0 Punkte

§2.2.3 Spielplan/ Zeiträume

Nach Ende der Anmeldephase wird durch das Ligateam für jede Liga/ jeden Cup ein Spielplan generiert, welcher entweder feste Termine oder Zeiträume für ein zu spielendes Match vorgibt. Im Zuge der Generierung erhalten die Teams ebenfalls die Anzahl der angemeldeten Season-/ Cupteams. Termine/ Zeiträume sind bindend und können nur in Ausnahmefällen und nach Rücksprache mit einem Admin (Supportticket) verschoben werden.

Bei variablen Spieltagen (z.B. Season) einigen sich die Teams im Matchup auf einen Termin. Sollte es bis zum Beginn des Spieltages zu keiner Einigung kommen, wird durch das Termingscript automatisch ein zufälliger Termin innerhalb des Spieltages, 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.

Liga: Die Zeiträume/ Termine sind dabei wie folgt:

Season 4vs4:	Mittwoch bis Sonntag
Season 2vs2:	Montag bis Sonntag
Season Challenge Core/HC:	Jeden Montag (ab dem 2. Spieltag), Finale Sonntag

Cup: variieren je nach Turnier

§2.2.4 Varianten

§2.2.4.1 Liga: Suchen und Zerstören

Mapwahl: Ban & Vote

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, usw.). 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, 39:1, 20:20).

§2.2.4.2 Season Challenge

Mapwahl: Pick & Ban

Die Matchtermine sind ab dem 2. Spieltag immer Montag. Der Termin kann in Absprache beider Teams auch verschoben werden, sofern das Match nicht durch einen DeSBL Caster übertragen wird.

Jeweils ein Match wird bei Verfügbarkeit durch einen DeSBL Caster übertragen, weshalb weitere Casts nicht gestattet sind. Möchte ein Team sein Match casten lassen, ist dies bei einer Terminverschiebung möglich (Supportticket!).

Winner-Bracket: Gespielt wird Best-Of-3, wer zuerst 2 Maps gewinnt, gewinnt das Match. Eine Map wird gespielt, bis ein Team 8 Runden gewonnen hat (Rundensieglimit: 8). Als Ergebnis sind die Mapsiege anzugeben z.B. 2:0, 2:1 und ins Matchup einzutragen.

Losser-Bracket: Gespielt wird Best-Of-1, wer zuerst 1 Maps gewinnt, gewinnt das Match. Eine Map wird gespielt, bis ein Team 8 Runden gewonnen hat (Rundensieglimit: 8). Als Ergebnis sind die Mapsiege anzugeben z.B. 1:0, 0:1 und ins Matchup einzutragen.

§2.2.4.3 Liga: Allmode

Entfällt.

§2.2.4.4 Turniere

Mapwahl & Mappool: Ist der jeweiligen Turnierbeschreibung zu entnehmen

Gruppenphase: 4 Maps a 10 Runden (Rundensieglimit=10):

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, usw.). 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, 39:1, 20:20).

Best-of-3 (Rundensieglimit=8):

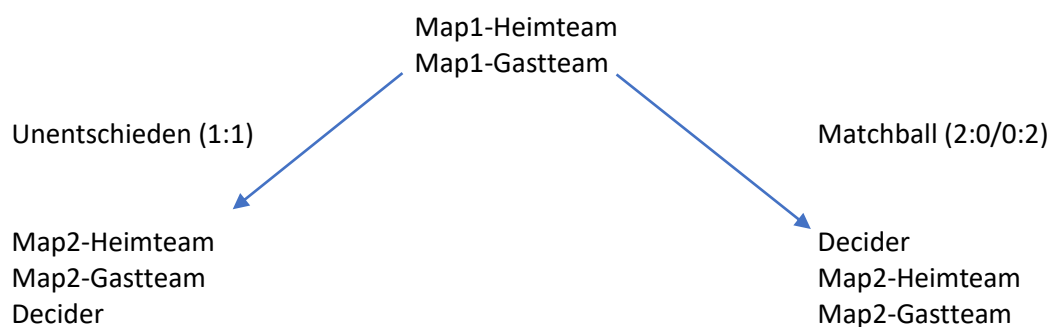
Es werden pro Match 2 bzw. 3 Maps gespielt. Nach 2 gewonnenen Maps in Folge wird das Spiel abgebrochen. Das Team welches zuerst 8 Runden gewonnen hat, gewinnt die Map (mögliche Ergebnisse z.B. 8:0, 8:4, 8:1). Als Ergebnis sind die Runden anzugeben 3:0 oder 3:2 und ins Matchup einzutragen.

Map-Reihenfolge: Map1-Heimteam | Map1-Gastteam | Decider

Best-of-3 (Rundensieglimit=8):

Es werden pro Match 2 bzw. 3 Maps gespielt. 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 Runden anzugeben 3:0 oder 3:2 und ins Matchup einzutragen.

Map-Reihenfolge:



One Map Series:

Bei der One Map Series wird nur einmal die für den Cup vorgegebene Map gespielt. Das Team welches zuerst 8 Runden gewonnen hat (Rundensieglimit 8), gewinnt die Map (mögliche Ergebnisse z.B. 8:0, 8:4, 8:1).

§2.2.5 Mapwahl/ Mappool

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

Die Auswahl der Maps kann auf verschieden Arten erfolgen. Welche davon bei Ligen/ Cups genutzt wird steht entweder im Regelwerk (§2.2.4) oder in der Liga-/ Turnierbeschreibung.

Mapvorgabe: Die zu spielenden Karten werden bei der Generierung durch das System vorgegeben und sind dem Spielplan zu entnehmen.

Mapvote: Nach drücken des Bereit-Buttons, wählt jedes Team im Matchup die vorgegebene Anzahl an Maps. Decider-Maps werden ggf. durch das System ausgewählt. Wählt ein Team keine Maps, erfolgt die Mapwahl 5 Minuten nach dem Matchtermin über das automatische Mapskript.

Ban & Vote: Nach drücken des Bereit-Buttons, kann jedes Team eine Map aus dem Mappool streichen. Danach wählt jedes Team die benötigte Anzahl an Maps. Decider-Maps werden ggf. durch das System ausgewählt. [Pro Ban/Vote habt ihr 5 Minuten Zeit.](#)

Pick & Ban: 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 die Anzahl der benötigten Maps. Die übrige Map ist die Decider-Map. Pro Ban haben die Teams 3 Minuten Zeit. Ein verpasster Ban führt zu einer Niederlage des Matches.

Mappool:

Core	Hardcore
Berlin	Berlin
Bocage	Bocage
Castle	Castle
Decoy	Decoy
Demyansk	Demyansk
Desert Siege	Desert Siege
Eagle's Nest	Eagle's Nest
Gavutu	Gavutu
Hotel Royal	Hotel Royal
Numa Numa	Numa Numa
Oasis	Oasis
Red Star	Red Star
-	Sub Pens
Tuscan	Tuscan

§2.2.6 Lobbyeinstellungen

Gespielt wird Call of Duty – Vanguard in der aktuell gültigen Fassung (DLC Inhalte gehören nicht dazu). Die hier gelisteten Spieleinstellungen gelten als Standard, wobei bei einigen Turnieren Abweichungen möglich sein können. Diese sind dem Regelwerk unter §2.2.4 Varianten bzw. der Turnierbeschreibung zu entnehmen.

§2.2.6.1 Suchen und Zerstören

Modus: Suchen und Zerstören Core bzw. Hardcore (zuerst unter Gameplay den HC-Modus aktivieren)

SPIEL	Core	Hardcore
Runden-Zeitlimit	1 Min. 30 s	1 Min. 30 s
Rundensieg-Limit	10 (Liga)	10 (Liga)
Zwei Vorsprung-Regel	Deaktivieren	Deaktivieren
Zwei Vorsprung-Regel - Max.-Runden	8 Runden	8 Runden
Rundenwechsel	Jede Runde	Jede Runde
Spiel-Countdown	30 s	30 s
Runden-Countdown	10 s	10 s
Infiltration überspringen	Aktiviert	Aktiviert
Übungsrunde	Deaktiviert	Deaktiviert
Eingabewechsel erlauben	Deaktiviert	Deaktiviert
CDL-Tuning	Deaktiviert	Deaktiviert
COD Caster	Deaktiviert	Deaktiviert

ERWEITERT	Core	Hardcore
Bomben-Timer	45 s	45 s
Platzierungszeit	5 s	5 s
Entschärfungszeit	7,5 s	7,5 s
Multibombe	Deaktiviert	Deaktiviert
Lautloses platzieren	Aktiviert	Aktiviert
Platzieren/ Entschärfen zurücksetzen	Aktiviert	Aktiviert

SPIELER	Core	Hardcore
Anzahl der Leben	1 Leben	1 Leben
Max. Gesundheit	100 Punkte	30 Punkte
Regeneration	Normal	Ohne
Taktiksprint	Aktiviert	Aktiviert
Waffe aufstützen	Aktiviert	Aktiviert
Wiederbeleben zulassen	Deaktiviert	Deaktiviert
Abschussorte von Feinden anzeigen	Deaktiviert	Deaktiviert
Gesundheit wenn niedergestreckt	40 Punkte	30 Punkte
Gesundheit nach Wiederbeleben	50 Punkte	30 Punkte
Verblutungszeit	Unbegrenzt	Unbegrenzt
Wiederbelebungsdauer	2 s	2 s
Aufgabeverzögerung	1 s	1 s

TEAM	Core	Hardcore
Zuschauen	Nur Teams	Nur Teams
Externe Zuschauer-Ansicht	Deaktiviert	Deaktiviert
Abschusskamera	Aktiviert	Aktiviert
Letzte Abschusskamera	Letzter Abschuss	Letzter Abschuss
Minikarte Aktivieren	Ja	Nein
Radar immer an	Deaktiviert	Deaktiviert
Waffenpings auf der Minikarte	Aktiviert	Deaktiviert
Waffenpings auf dem Kompass	Aktiviert	Deaktiviert
Feind auf dem Kompass	Deaktiviert	Deaktiviert
Einstiegsverzögerung	Ohne	Ohne
Welleneinstiegsverzögerung	Ohne	Ohne
Welleneinstiegsverzögerung nach Suizid	Ohne	Ohne
Einsteig erzwingen	Aktiviert	Aktiviert
Teambeschuss	Aktiviert	Aktiviert
Teamabschuss-Strafgrenze	Deaktiviert	Deaktiviert

GAMEPLAY	Core	Hardcore
Einstiegskamera	Deaktiviert	Deaktiviert
Hardcore-Modus	Deaktiviert	Aktiviert
Magazine beim Einstieg	Normal	Normal
Nur Kopfschüsse	Deaktiviert	Deaktiviert
Gesundheit stehlen	Deaktiviert	Deaktiviert
Aufgeputscht-Timer	Deaktiviert	Deaktiviert
Feldaufrüstung erlauben	Aktiviert	Aktiviert
Feldaufrüstung-Ladegeschwindigkeit	Normal	Normal
Feldaufrüstung-Modifikator	Normal	Normal
Extras	Aktiviert	Aktiviert
Ausrüstungsverzögerung	5 s	5 s
Schutz vor Ausrüstung	5 s	5 s
Kampfrufe	Deaktiviert	Deaktiviert
Ansagerdialoge	Deaktiviert	Deaktiviert
Dynamische Kartenelemente	Deaktiviert	Deaktiviert
Sperrfeuer	Deaktiviert	Deaktiviert
Kampfnebel	Deaktiviert	Deaktiviert

ABSCHUSSERIEN	Core	Hardcore
Abschussserien	Deaktiviert	Deaktiviert
Serien nach Rundenende behalten	Deaktiviert	Deaktiviert
Serien nach Tod behalten	Deaktiviert	Deaktiviert

§2.3 Gesperrte Spieleinhalte

Sperren durch Bugs/ Spielfehler

- Zeitlich begrenzte Verbote z.B. durch Bugs/ Glitches/ etc. sind der Liga-/ Cupbeschreibung zu entnehmen

Erlaubte Spieleinhalte:

- Operatoren sind alle erlaubt. Sollte ein Bug bekannt sein, darf dieser Operator nicht gespielt werden.
- 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.
- Waffenskins/ Baupläne sind erlaubt, solange die Aufsätze dem Regelwerk entsprechen. Die Aufsätze müssen angepasst werden, so dass nur erlaubte Aufsätze verwendet werden.

Gesperrte Spieleinhalte:

- Maps, die während einer laufenden Season neu ins Spiel kommen
- Waffen, die während einer laufenden Season neu ins Spiel kommen
- Battlepass Waffen, die nicht für jeden Spieler im privaten Spiel verfügbar sind
- Streamer-Modus (Konto & Netzwerk)

In den folgenden Tabellen sind **ALLE VERBOTENEN SPIELINHALTE** gelistet:

Waffen - Primär	Core	Hardcore
Sturmgewehre	Bar	-
MPs	-	-
Schrot	alle	alle
LMGs	alle	alle
DMRs	alle	alle
Scharfschützen	*nur mit Standard Visier	*nur mit Standard Visier
Nahkampf	alle	alle

**Zusatz Sniper:

- Nur 1 Sniper pro Team, Waffenklasse darf gewechselt werden
- Scharfschützengewehr darf nicht aufgehoben werden und der Scharfschütze darf keine anderen Waffen aufheben
- Es sind **keine Visiere** auf der Sniper erlaubt -> Standard Visier!
- Vor Start jeder Map, muss der Sniper-Spieler mit „SN“ im Clantag gekennzeichnet werden

Waffen - Sekundär	Core	Hardcore
Handfeuerwaffen	Maschinenpistole	Maschinenpistole
Werfer	alle	alle
Nahkampf	nur FS-Kampfmesser erlaubt	nur FS-Kampfmesser erlaubt

Aufsätze - Primär	Core	Hardcore
Mündung	alle Schalldämpfer	-
Lauf	alle die Schaden und lebensbedrohlichen Schaden erhöhen	alle die Schaden und lebensbedrohlichen Schaden erhöhen
Visier	alle mit Zoom über 1,5	alle mit Zoom über 1,5
Schaft	-	-
Unterlauf	GF-59 Taschenlampe Bajonett	GF-59 Taschenlampe Bajonett
Magazin	alle	alle
Munitionstyp	alle	alle
Griff	-	-
Fertigkeit	Vital Unmarkiert	Vital Unmarkiert
Kit	-	-

Aufsätze - Sniper	Core	Hardcore
Mündung	alle	alle
Lauf	-	-
Visier	alle	alle
Schaft	-	-
Unterlauf	GF-59 Taschenlampe Bajonett	GF-59 Taschenlampe Bajonett
Magazin	alle	alle
Munitionstyp	alle	alle
Griff	-	-
Fertigkeit	alle	alle
Kit	Vital Unmarkiert	Vital Unmarkiert

Aufsätze - Pistolen	Core	Hardcore
Mündung	alle Schalldämpfer	-
Lauf	Cooper Vollautomatisch alle die Schaden und lebensbedrohlichen Schaden erhöhen	Cooper Vollautomatisch alle die Schaden und lebensbedrohlichen Schaden erhöhen
Visier	alle	alle
Abzug	-	-
Magazin	alle	alle
Munitionstyp	alle	alle
Griff	-	-
Fertigkeit	alle	alle
Kit	alle	alle

Extras	Core	Hardcore
Extra 1	Geist Unerschrocken	Verstärkt Geist Unerschrocken
Extra 2	Spurenleser Alarmiert Daten Weiterleitung Durchdringende Sicht	Radar Spurenleser Alarmiert Daten Weiterleitung Durchdringende Sicht
Extra 3	Plünderer Sprengkommando Overkill Taktiker	Plünderer Sprengkommando Overkill Taktiker

Ausrüstung/ Feldausrüstung	Core	Hardcore
Primär	Wurfmesser Thermit Sprengladung Molotow-Cocktail	Gammon-Bombe Wurfmesser Thermit Sprengladung Molotow-Cocktail*
Taktik	Stim MK V-Gas S-Mine 44	Stim MK V-Gas S-Mine 44
Feldausrüstung	Vorratskiste Goloath Störer Mobile Deckung Panzerplatten Richtmikrofon Taktikeinstieg Toter Briefkasten	Vorratskiste Goloath Störer Mobile Deckung Panzerplatten Richtmikrofon Taktikeinstieg Toter Briefkasten

****Zusatz Molotow-Cocktail:**

- Nur 1 Molotow-Spieler pro Team
- Vor Start jeder Map, muss der Molotow-Spieler mit „MO“ im Clantag gekennzeichnet werden

Abschusserien	Core	Hardcore
Abschusserien	alle	alle

§2.4 Bereitstatus/ Pause

Vor jedem Match muss im Matchup-Bereich auf „Bereit“ gedrückt werden. Der Bereit-Button darf nur dann betätigt werden, wenn das Team die nötige Anzahl an spielberechtigten Spielern im Team hat (14-Tagessperre muss vorher im Matchup-Bereich abgesprochen werden). Drückt ein Team nicht „bereit“, verliert es automatisch das Match.

Der Bereit-Button ist im Matchup 15 Minuten vor dem Matchtermin, für 15 Minuten verfügbar.

Beispiel: Matchtermin: 20:00 Uhr, Bereit-Button: 19:45 Uhr – 20:00 Uhr

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

Zum Matchtermin treffen sich dann beide Teams in der Lobby. 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 eine Pause von ca. 5 min. vorgesehen. Mit Einverständnis beider Teams kann auch direkt weitergespielt oder die Pause verlängert werden.

§2.5 Line-up/ Mindestanzahl von Spielern/ Spielerwechsel

Line-up

Jedes Team ist verpflichtet das gegnerische Team vor Matchbeginn auf Spielberechtigung zu prüfen. Befindet sich im Line-up des Gegners ein nicht spielberechtigter Spieler, ist der Gegner zu informieren (Ingamechat/ PSN-Nachricht/Xbox-Nachricht/ Matchup/ Discord).

Spielen in Unterzahl

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: kein Spiel in Unterzahl

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.

§2.6 Spieler- und Teamlimits

Bei einigen Veranstaltungen kann es vorkommen, dass die mögliche Anzahl an Teams (der gleichen Orga) oder Spielern begrenzt ist. Ausnahmen zum Regelwerk sind der jeweiligen Anmeldung zu entnehmen.

Liga:

In Ultimate und Advanced League sind pro Liga maximal 2 Teams einer Orga erlaubt.

4vs4 Liga: [keine Begrenzung](#)

2vs2 Liga: max. 4 Spieler pro Seasonteam

Cup:

4vs4 Cup: max. 8 Spieler pro Cupteam

2vs2 Cup: max. 4 Spieler pro Cupteam

Female&Male: keine Ersatzspieler

§2.7 Team verlässt vorzeitig das Match/ Rehost/ Spielerdrop

Das laufende Match darf ohne driftigen Grund nicht verlassen werden. Verlässt ein Team das Match ist binnen 10 Minuten ein Supportticket einzureichen, in dem die Gründe dargelegt werden (Beweise nötig). Erfolgt dies nicht, wird das Verlassen des Matches als Aufgabe gewertet und führt zu einem Def-Win für den Gegner.

Sollte die Verbindung zur Lobby unterbrochen werden, muss eine neue Lobby erstellt werden und dort weitergespielt werden, wo die Runde abgebrochen wurde (die angefangene Runde wird wiederholt).

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).

Ein Rehost-Wunsch kann entweder per Nachricht oder durch Selbstkill (ganzes Team am Spawn) zum Start einer Runde angezeigt werden.

Sollte ein Spieler während des Matches rausfliegen, so ist die laufende Runde zu Ende zu spielen. Nach Ablauf der Runde kann das Match unterbrochen werden (Rehost). 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. Wird kein Rehost gefordert, kann der Spieler dem Match zur nächsten Runde wieder joinen.

§2.8 Verspätung/ Nichterscheinen des Gegners

Sollte zum Matchtermin (Bereit-Button gedrückt) 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.

§2.9 Matchverschiebung

- Liga: Eine Matchverschiebung ist mit Zustimmung beider Teams möglich, darf aber nicht außerhalb des Ligazeitraumes liegen (hinter dem letzten Spieltag).
- Season Challenge: Eine Matchverschiebung kann per Supportticket angefragt werden, wenn das Match nicht gecastet wird und die Verschiebung den Ablauf nicht stört.
- Cup: Eine Matchverschiebung ist nicht möglich. Ausnahmen nur nach Rücksprache mit dem Adminteam.

§2.10 Ping

Entfällt.

§2.11 Zusatzhardware und illegale Programme

- PC: Grundsätzlich ist das Verwenden von Controllern ohne Makrofunktion erlaubt.
- PS 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 wird 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) – Nur PC

Entfällt.

§3 Strafenkatalog

§3.1 Bereichsspezifische Regelungen

Siehe §2.1

§3.2 Spielregeln/ Spieleinstellungen

Bei falschen Lobbyeinstellungen, muss dem hostenden Team die Möglichkeit gegeben werden die Einstellungen zu korrigieren. Ab der dritten Liverunde gelten die Einstellungen als akzeptiert.

- 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 verursachende Team (Host) 1 gelbe Karte

§3.3 Gesperrte Spieleinhalte

Wird beim Gegner die Nutzung von verbotenen Gegenständen festgestellt, ist der Gegner direkt darauf hinzuweisen (Nachricht – Screenshot machen!). Werden die verbotenen Gegenstände weiterhin genutzt (gilt auch für andere verbotenen Gegenstände), wird jede betroffene Runde als verloren gewertet. 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).

- 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 betroffene Runde, in der mit gesperrten Inhalten gespielt wurde, gewonnen hat.

§3.4 Bereitstatus/ Pause

Sollte nach einer Wartezeit (Matchstart oder nach Pause) von 5 Minuten oder der vereinbarten Zeit ein Team nicht bereit sein verliert dieses Team die Map.

§3.5 Lineup/ Mindestanzahl von Spielern/ Spielerwechsel

- 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.
- Ein Verstoß gegen die Spielerwechselregelung wird rundenbasiert bestraft.

§3.6 Spieler- und Teamlimits

- 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.

§3.7 Team verlässt vorzeitig das Match/ Rehost/ Spielerdrop

- Das Verlassen des Matches wird als Aufgabe gewertet und führt zu einem Def-Win für den Gegner.
- Sollte ein Spieler frühzeitig das laufende Match verlassen, so hat das Team dieses Spielers kein Recht auf eine Unterbrechung oder Pausierung. Für Rückkehr oder Ersatz ist das jeweilige Team, nach geltendem Regelwerk, selbst zuständig.

§3.8 Verspätung/ Nichterscheinen des Gegners

- Das anwesende Team erhält einen Def-Win mit der höchstmöglichen Punktzahl
- Tritt ein Team 3x 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 bzw. erhalten eine Sperre. Teams ohne Cup-/ Seasonteammitglieder können bereits vor dem 3. Nichtantritt durch Ersatzteams ausgetauscht werden.
- Verlässt ein gesamtes Team ohne ersichtlichen Grund das Match (Nachweispflicht/ Supportticket), wird das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl als verloren gewertet. Außerdem erhält das betroffene Team eine 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 Ping

Entfällt.

§3.11 Zusatzhardware und illegale Programme

Die Nutzung von Zusatzhardware und illegalen Programmen wird als Cheaten gewertet (§3.13).

§3.12 Monitor System Status (MOSS) – Nur PC

Entfällt.

§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 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 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 Ergebniseintragung

- Sollte ein Team es versäumen ein Ergebnis ordnungsgemäß einzutragen, so wird davon ausgegangen, dass das bereits eingetragene Ergebnis (des Gegners) stimmt und dem Spielverlauf vollständig zugestimmt wird.
- Bei nicht vorhersehbaren Problemsituationen unterliegt die Entscheidung den Admins.
- Bestätigt ein Team das Matchergebnis nicht innerhalb von 24 Stunden (Liga) bzw. 10 Minuten (Cup) oder legt innerhalb dieser Zeiträume 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.

§3.16 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

- Die Einschätzung von unsportlichem Verhalten, wie z.B. trolling, spamming etc. gegenüber anderen Spielern, Teams, Caster und den Admins, liegt im Ermessen des Adminteams und wird dementsprechend geahndet.
- Trashtalk wird je nach Härte nach dem Kartensystem bestraft.
- Generell hat unsportliches Verhalten keinen Einfluss auf die Ergebnisfindung.
- 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/ Inaktivstrafe

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.

Liga: Teams, die nicht mindestens 50% der Matches absolvieren, werden bei der Generierung der folgenden Season nicht berücksichtigt.

Cups: Teams, die einchecken, aber nicht teilnehmen erhalten eine 6-wöchige Sperre für Cups

Teams, die im Laufe einer K.O.-Runde einfach nicht mehr weiterspielen, erhalten eine 8-wöchige Sperre für Cups

Hat der Nichtantritt negative Auswirkungen auf andere Teams oder den Turnierablauf, können darüber hinaus Sperren für Spieler vergeben werden

§3.19 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

- Sollte ein Spieler vor Spielantritt ohne erforderliche Spielerprofil-Daten (z.B. Activision-ID, Xbox Live Gamertag, PSN-ID) antreten, oder sollten diese fehlerhaft sein, zählt er als nicht spielberechtigter Spieler.
- 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.

§3.20 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.

§3.21 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.

§3.22 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 1 rote Karte
Rote Karte	Spielsperre: 7 bis 21 Tage	Ergibt 1 schwarze Karte
Schwarze Karte	Spielsperre: 4 bis 24 Wochen	Ergibt 1 Härtefall
Härtefall	Spielsperre: Mind. 24 Wochen	--

Karten für Teams		
	1. Karte	2. Karte
Gelbe Karte	Verwarnung	Ergibt 1 rote Karte
Rote Karte	2 Punkte Abzug	Ergibt 1 schwarze Karte
Schwarze Karte	4 Punkte Abzug	Ergibt 1 Härtefall
Härtefall	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:

- **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.