



Battlefield : 2042

V1.2

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis1

Präambel3

§1 Allgemeine Regeln4

§1.14 Beweisbilder/ -Videos4

§1.15 Bereit-Button4

§1.16 Verspätung/ Nichterscheinen des Gegners4

§1.17 Matchverschiebung4

§1.18 Mehrere Teams einer Orga/ eines Clans5

§1.19 Spieler-/Teamlimits5

§1.20 Mindestanzahl an Spielern5

§1.21 Spielerwechsel5

§1.22 Zusatzhardware und illegale Programme6

§1.23 Spielerdaten/ Spielberechtigung6

§1.24 Überprüfung der Spielberechtigung/ Line-up6

§2 Matchregeln (Cup)7

§2.1 Spieleinstellungen7

§2.1.1 Portal7

§2.2 Gesperrte Spieleinhalte11

§2.3 Spezialisten12

§2.4 Absprachen12

§2.5 Punktesystem/ Wertung13

§2.6 Spielplan/ Zeiträume13

§2.7 Maps13

§2.8 Varianten14

§2.8.1 Welcome Cup14

§2.9 Matchstart/ Pause14

§2.10 Server-/ Seitenwahl15

§2.11 Rehost/ Spielerdrop15

§2.12 Team verlässt vorzeitig das Match15

§2.13 Falsche Lobbyeinstellungen15

§2.14 Nutzung gesperrte Spieleinhalte16

§2.15 Ping16

§3 Strafenkatalog17

§3.1 Missachtung des Geltungsbereiches17

§3.2 Pflichten der Teams17

§3.3 Teamauflösung/ Austritt/ Inaktivstrafe17

§3.4 Spieler in zwei Season-/ Cupteams in demselben Wettbewerb17

§3.5 Spielerwechsel17

§3.6 Ergebniseintragung18

§3.7 Manipulierende Absprachen18

DeSBL Regelwerk: Battlefield 2042

- §3.8 Unsportliches Verhalten18
- §3.9 Matchverschiebung18
- §3.10 Fehlende/Fehlerhafte Spielerprofil Daten18
- §3.11 Line-up/ Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern 18
- §3.12 Rehost/ Spielerdrop19
- §3.13 Nichtantritt/ Verlassen während eines Matches19
- §3.14 Falsche Lobby-/ Servereinstellungen19
- §3.15 Spielen mit gesperrten Spielinhalten19
- §3.16 Zusatzhardware und illegale Programme 19
- §3.17 Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler20
- §3.18 Bewiesenes Cheaten während und außerhalb eines DeSBL Matches 20
- §3.19 Erhöhung des Ping/ Pingprobleme20
- §3.20 Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen20
- §4 Kartensystem21
- §4.1 - Straf-Karten/Verwarnung21
- §4.2 - Konsequenzen- Tabelle für Karten21

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.

§1 Allgemeine Regeln

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

§1.14 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 25 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

§1.15 Bereit-Button

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 Ergebnis per Supportticket einreichen. Das Ergebnis wird bei Bestätigung beider Teams (z.B. im Matchup) angepasst. Die Info, an die Admins muss per Supportticket erfolgen.*

§1.16 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.

§1.17 Matchverschiebung

Cup: Eine Matchverschiebung ist nicht möglich. Ausnahmen nur nach Rücksprache mit dem Adminteam.

§1.18 Mehrere Teams einer Orga/ eines Clans

Befinden sich mehrere Teams einer Orga/ eines Clans in derselben 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.

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

§1.19 Spieler-/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.

Cup:

4 vs 4: max. 8 Spieler pro Cupteam

§1.20 Mindestanzahl an Spielern

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

4 vs 4: mind. 3 Spieler pro Team

§1.21 Spielerwechsel

- 4vs4 dürfen pro Match nur 2 spielberechtigte 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.

§1.22 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 Cupleitung.

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.

§1.23 Spielerdaten/ Spielberechtigung

Anzugeben sind:

- Plattformbezogene ID (PSN-ID, Xbox Live Gamertag oder Origin Name)

§1.24 Überprüfung der Spielberechtigung/ 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).

§2 Matchregeln (Liga und Cup)

§2.1 Spieleinstellungen

Gespielt wird Battlefield – 2042 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 §2.8 Varianten bzw. der Turnierbeschreibung zu entnehmen.

§2.1.1 Portal

SPIEL Modus	Rush
Details zum Spielmodus	4 vs 4
Maximale Menschliche Spieler	8
Teamverteilung	4 vs 4
Spielzeit in Minuten	35 Min
Truppen Spaw Typ	Alle
Charakterlimit pro Squad	4
Pro Kill Entfernte Verstärkungen	3
Verstärkungs Multiplikator	1

Maps	Rush
	Valparaiso
	Noshahr Kanäle
	Arica Hafen

Modifikatoren	Rush
Teambeschuss	AN
Projektilgeschwindigkeit	1
Globaler Schaden	1
Extreme Wetter Ereignisse	AUS
Klassisches Soldat Waffen Tuning	AUS
Stationäre Waffenaufstellungen	AUS
Multiplikator für Kopfschuss	1,3
Multiplikator für Körperschuss	1
Zielhilfe	AN
Zielunterstützung zoom SNAP	AUS
Fallen lassen nach dem Tod	Waffen und Munition

Soldat	Rush
Man down Typ	Niedergeschlagen
Liegen	AN
Sturzschaden Multiplikator	1
Steuern während des Sprintens	AN
Sprint	AN
Soldaten Bewegungsgeschwindigkeit	1
Zielen nach Unten	AN
Gesundheitsregeneration	AN
Soldat Maximaler Gesundheitswert	1
Gesundheitsregenerationsrate	1
Soldaten Verzögerung	1
Traversalsprint	AN
Rutschen	AN
Squad Wiederbeleben	AN

Fahrzeuge	Rush
Multiplikator für Fahrzeugspawn	0
Kampffahrzeugspawn Typ	Keine
Fahrzeuggesundheits Regeneration	AN
Multiplikator für Maximale Gesundheit	0
Fahrzeuggesundheits Regeneration	0
Fahrzeuge verlassen	AN

Benutzeroberfläche	Rush
Kompass	AN
Minimap	AN
HUD	AN
Soldaten Waffenmodifikation	AN
Verbunden Identifikation	AN
Ping Verhalten	3D Sichtung

KI	Rush
PVEKI Zählung	0
KI Typ	Keine
KI Schwierigkeit	Standard

Einschränkungen	Rush
Mannschaft	BF 2042

Charakter	Rush
Mackay	AUS
Irish	AN
Sundance	AN
Dozer	AN
Paik	AUS
Falck	AN
Angel	AUS
Boris	AN
Kasper	AUS
Rao	AN

Waffen	Rush
Sturmgewehre	AN
Repetiergewehre	AN
DMRS	AUS
LMGS	AN
Lever Action Gewehre	AUS
Pistolen	AN
Revolver	AN
SMG-PDWS	AN
Schrotflinten	AUS

Erweiterungen	Rush
Munitionstyp	AUS
Magazine	AN
Laufslot	AN
Visier – Kurze Distanz	AN
Visier – Mittlere Distanz	AUS
Visier – Große Distanz	AUS
Unterlauf-Taktisch	AN
Unterlauf-Waffe	AUS
Unterlauf-Slot	AN

Fahrzeuge	Rush
Boden-Transportfahrzeuge	AUS
Gepanzerte Boden-Transportfahrzeuge	AUS
Kampfhubschrauber	AUS
Spähhubschrauber	AUS
Transporthubschrauber	AUS
Jagdflugzeuge	AUS
Panzer	AUS
Leichte Panzer	AUS
Kampfpanzer	AUS

Gadgets	Rush
Hakenpistole	AUS
Ballistischer Schild	AN
OV-P-Aufklärungsdrohne	AUS
Cyberkrieg-Sulte	AUS
Granatengürtel	AUS
S21-Spritzpistole	AUS
SG-36-Wachsystem	AUS
Befestigungssystem	AUS
ID Gadgets Loadoutcrate	AUS
Sprengsätze Annäherung	AUS
Sprengsätze Fernzündung	AUS
Aufklärung Laser	AN
Versch. Ausrüstung	AUS
Heilungsausrüstung	AN
Reparaturazrüstung	AUS
Nachschubausrüstung	AN
Aufklärung	AN
Zielerfassungswerfer Luft	AUS
Ungelenkte Werfer	AN
Geworfene Sprengsätze - Timer	AN
Wurfobjekte	AN
Wurfobjekte Aufklärung	AUS

Portal Server Name: DeSBL Cup

Ein Passwort muss vergeben werden. Das Passwort muss dem Gegner im MatchUp mitgeteilt werden.

§2.2 Gesperrte Spieleinhalte

Alle Dächer sind Verboten.

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.

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

Waffen - Primär	Rush
Sturmgewehre	-
MPs	-
Schrot	alle
LMGs	-
DMRs	alle
Scharfschützen**	NTW-50
Pistolen	-
Nahkampf	-

****Zusatz Sniper:**

- Nur 1 Sniper pro Team, Waffenklasse darf gewechselt werden

§2.3 Spezialisten

Die Spezialisten siehe §2.1.1 Portal

Zusatz Spezialisten

- Pro Team ist nur 1 Spezialist erlaubt. Dies bedeutet, dass jeder Spieler einen anderen Spezialisten auswählen muss.
- Das Ballistische Schild ist erlaubt

§2.4 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 (pro Person nur 1 Chat gleichzeitig möglich) <https://discord.gg/HdrUnve>. 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.

<u>So geht's:</u>	Mit dem Command <code>"/match [match-id]"</code> 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.
-------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

§2.5 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

§2.6 Spielplan/ Zeiträume

Nach Ende der Anmeldephase wird durch das Cupteam für 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 Cupteams. Termine/ Zeiträume sind bindend und können nur in Ausnahmefällen und nach Rücksprache mit einem Admin (Supportticket) verschoben werden.

Cup: 4 vs 4 an dem Tag wo der Cup Läuft

§2.7 Maps

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

Die Auswahl der Maps kann auf verschiedenen Arten erfolgen. Welche davon bei Cups genutzt wird steht entweder im Regelwerk oder in der Beschreibung des Turniers.

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 zwei Maps aus dem Mappool streichen. Danach wählt jedes Team die benötigte Anzahl an Maps. Decider-Maps werden ggf. durch das System ausgewählt.

Pick&Ban: Nach dem Bereit drücken beginnt das Heim-Team zu bannen. Danach wird im Wechsel weiter gebannt, bis nur noch 2 Maps übrig sind. Aus den verbleibenden Maps wählt dann wiederum jedes Team im Wechseln die Anzahl der benötigten Maps. Pro Ban haben die Teams 4 Minuten Zeit. Ein verpasster Ban führt zu einer Niederlage des Matches.

§2.8 Varianten

§2.8.1 Welcome Cup

Mapwahl: Map vorgabe dur Admins

Gruppenphase - Finale: Best-of-1:

Es wird pro Match 1 Map gespielt (Hin- und Rückrunde). Um eine Map abzuschließen, müssen alle Ziele zerstört bzw. verteidigt werden (mögliche Ergebnisse z.B. 2:0, 1:1, usw.) Sobald 1 Maps gespielt wurde, beendet der Host die Lobby. Anschließend erstellt das Gastteam die Lobby und die 1 Map werden erneut gespielt. Beide Teams sind 1x Angreifer und 1x Verteidiger. Als Ergebnis sind die Matchergebnisse der 2 Runden zusammen zu rechnen und ins Matchup einzutragen (mögliche Ergebnisse z.B. 2:0, 1:1, 0:2, usw.)

Wenn es nach beiden Runden zu einem Gleichstand kommt, dann werden alle eingenommenen Sektoren gewertet. Sollte es anschließend immer noch unentschieden stehen, dann werden die übrigen Respawn (Tickets) gewertet.

Map-Reihenfolge: Runde1-Heimteam | Runde2-Gastteam | Decider-Heimteam

Zusatz:

- Der erste Sektor auf allen Karten geht immer an die Angreifer, die restlichen Sektoren werden ganz normal gespielt.
- Es muss immer erst die B-Bombe gezündet werden. Sobald diese zerstört ist, darf die A-Bombe zerstört werden.

Mappool:

Valparaiso	Arica Hafen	Noshahr Kanäle
------------	-------------	----------------

§2.9 Matchstart

Zum Matchtermin treffen sich die beiden 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.

§2.10 Server-/ Seitenwahl

- Jedes Team hostet eine Map. Das Team was im Matchup Bereich an erster Stelle steht (Heim-Team) hostet als erstes. Das Gast-Team hostet anschließend.
- Sollte ein Team keinen geeigneten Host haben, kann das andere Team alle Karten hosten. Sollten beide Teams keinen geeigneten Host haben, darf man eine dritte Person hinzufügen (Kommentar im Matchup nötig).
- Auf den beiden Maps startet das Heimteam als Angreifer, das Gastteam als Verteidiger. Die Seiten werden nach Abschluss beider Maps gewechselt.

§2.11 Rehost/ Spielerdrop

Allgemein gilt: Ein Rehost darf nur einmal pro Team und Map durchgeführt werden. In beidseitigem Einvernehmen sind mehrfache Rehosts erlaubt (der Paragraf 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 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).

Sollte ein Spieler während des Matches rausfliegen, so ist die laufende Runde zu Ende zu spielen. Nach Ablauf der Runde wird das Match unterbrochen. Das hostende Team ist verpflichtet 10 Minuten zu warten und kann nach Ablauf der Zeit, sollte der Spieler nicht wieder in der Lobby erscheinen, mit den verbliebenen Spielern starten. Der fehlende Spieler darf erst nach Abschluss der Map in die Lobby joinen.

§2.12 Team verlässt vorzeitig das Match

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.

§2.13 Falsche Lobbyeinstellungen

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

§2.14 Nutzung 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 dies nach **§3.15 Spielen mit gesperrten Spielinhalten** bestraft. Matchprotest mit Screenshots / Videos per Supportticket einreichen.

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

§2.15 Ping

Das Ping-Limit ist 70 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 Re host) 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.

§3 Strafenkatalog

§3.1 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.

§3.2 Pflichten der Teams

Sollte ein Team seinen Pflichten nicht nachkommen oder sich nicht aktiv an Terminfindungen, Kontaktaufnahmen usw. beteiligen, so kann gegen das Team eine gelbe Karte verhängt werden.

§3.3 Teamauflösung/ Austritt/ Inaktivstrafe

Alle Matches von Teams, die sich während eines Cups z.B. auflösen, werden mit der höchstmöglichen Punktzahl als verloren gewertet. Das betrifft auch bereits gespielte Matches. Das Cupteam wird nicht gelöscht.

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

§3.4 Spieler in zwei Cupteams in demselben Wettbewerb

- Jeder Spieler darf nur in einem 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.

§3.5 Spielerwechsel

Ein Verstoß gegen die Spielerwechselregelung wird rundenbasiert bestraft.

§3.6 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 10 Minuten oder legt innerhalb dieses Zeitraums kein 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.

§3.7 Manipulierende Absprachen

- Sollten Teams manipulierende Absprachen mit konkreten Folgen für den laufenden Cup gemacht haben, entfällt das Match aus der Wertung.
- Beide betroffene Cupteams erhalten je 1 rote Karte.
- Über organisatorische Folgen für den laufenden Wettbewerb entscheidet die Ligaleitung.

§3.8 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.

§3.9 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 Fehlende/Fehlerhafte Spielerprofil Daten

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.

§3.11 Line-up/ Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

- 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.
- Vor dem Match sind die gegnerischen Spieler auf Spielberechtigung zu prüfen. Ein Protest ist nur dann möglich, wenn der gegnerische Spieler auf die fehlende Spielberechtigung hingewiesen wurde.
- Bei vorsätzlicher Handlung droht dem Spieler und/oder dem Team eine höhere Bestrafung.

§3.12 Rehost/ Spielerdrop

- 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.

§3.13 Nichtantritt/ Verlassen während eines Matches

- Das anwesende Team erhält einen Def-Win mit der höchstmöglichen Punktzahl
- Tritt ein Team nicht an, so wird das Team auf inaktiv gesetzt und verliert jedes Match mit der höchstmöglichen Punktzahl. Teams ohne Cupteammitglieder können bereits vor dem Start des Cups 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.

§3.14 Falsche Lobby-/ Servereinstellungen

- 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

§3.15 Spielen mit gesperrten Spielinhalten

- Spielt ein Team mit gesperrten Spielinhalten, geht jede Runde, die das Team gewonnen hat, an das gegnerische Team.
- Der Spieler, der nicht erlaubte Spielinhalte nutzt, erhält eine gelbe Karte.
- Als Beweise müssen Screenshots/ Clips vorliegen, wo die gesperrten Spieleinhalte zu sehen sind. Außerdem muss ersichtlich sein wer, die betroffene Runde, in der mit gesperrten Inhalten gespielt wurde, gewonnen hat.

§3.16 Zusatzhardware und illegale Programme

- 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 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).

§3.17 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 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.

§3.18 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 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).

§3.19 Erhöhung des Ping/ Pingprobleme

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 §3.18 (Cheating) geahndet

§3.20 Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen

- Was ein nicht erfasstes Vergehen ist und wie dieses gewertet wird, unterliegt der Entscheidung der Ligaleitung.
- Jegliche Art von nicht genannten unfairen oder unsportlichen Verhalten wird von der Ligaleitung (je nach Grad des Verstoßes und der jeweiligen Situation) bestraft.

§4 Kartensystem

§4.1 - Straf-Karten/Verwarnung

- Für Regelverstöße werden Karten gegenüber Teams oder Spielern ausgesprochen.
- Sofern einem Team eine Verwarnung ausgesprochen wird, bekommt es Auflagen, die es innerhalb eines bestimmten Zeitraums erfüllen muss. Diese Auflagen müssen vollständig und fristgerecht erfüllt werden. Sofern diese Auflagen nicht erfüllt werden, wandelt sich die Verwarnung in eine rote Karte um.
- Ein Team wird nicht mehrmals in einer gleichen oder ähnlichen Situation verwarnt.

§4.2 - Konsequenzen- Tabelle für Karten

Karten für Spieler		
	1. Karte	2. Karte
Gelbe Karte	Verwarnung	Ergibt 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 aus dem Cup	--