



Regelwerk

PC | PS | XBOX



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Präambel	4
Punktesystem	4
§1 Allgemeine Regeln	5
§2 Cup- und Matchregeln	6
§2.1 - Erlaubte/Gesperrte Spielinhalte	6
§2.2 - Mappool / Mapban	6
§2.3 - Lobbyeinstellungen	6
§2.4 - Ergebnis Bestätigung	6
§2.5 - Lineup Überprüfung / Mindestanzahl der Spieler	7
§2.6 - Spielerwechsel	7
§2.7 - Rehost / Spielerdrop	7
§2.8 - Verspätung / Nichterscheinen des Gegners	8
§2.9 - Matchverschiebung	8
§2.10 - Ping	8
§2.11 - Zusatzhardware und Illegale Programme	9
§2.12 - Monitor System Status (MOSS)	9
§3 Strafenkatalog	10
§3.1 - Spielen mit gesperrten Spielinhalten	10
§3.2 - Mappool / Mapban	10
§3.3 - Falsche Lobbyeinstellungen	10
§3.4 - Bereit-Status / Pausenzeit	10
§3.5 - Lineup / 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	11
§3.12 - Monitor System Status (MOSS)	11
§3.13 - Bewiesenes Cheaten während und außerhalb eines DeSBL Matches	12



§3.14 - Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler	12
§3.15 - Ergebnis Einreichung	13
§3.16 - Manipulierende Absprachen	13
§3.17 - Unsportliches Verhalten eines Spielers	13
§3.18 -Teamauflösung / Austritt	13
§3.19 - Missachtung des Geltungsbereichs	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, stehen Forum, Supportticketsystem oder TS-Server zur Verfügung.

Die Auslegung der allgemeinen und spielbezogenen 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/>



§2 Cup - und Matchregeln

§2.1 - Erlaubte/Gesperrte Spielinhalte

- Alle Spielinhalte sind erlaubt

§2.2 - Mappool / Mapban

- Schädelstadt
- Fragment Ost
- Anwesen
- Wattsons Mast
- Zeus-Station
- Der Kern
- Phasenläufer

§2.3 - Lobbyeinstellungen

Spieloptionen:

- Spielmodi: Team-Deathmatch
- Chat: Alle erlauben
- Teams selbst zuweisen: Ein
- Zielhilfen-Überschreibung: Ein
- Anonymer Modus: Aus
- Spielmodus- Variante: Standard

§2.4 - Ergebnis Bestätigen

Das Matchergebnis wird nach gewonnenen Maps über das Matchup eingetragen.



§2.5 - Line Up Überprüfung / Mindestanzahl der Spieler

- Jedes Team ist verpflichtet sein Line Up zu überprüfen und es dem jeweiligen Cupteam zuzuordnen
- Sollte ein Spieler ohne erforderliche Spielerprofil-Daten (IngameName) antreten oder sollte diese fehlerhaft sein, zählt dieser als nicht spielberechtigter Spieler
- Wenn sich im Gegnerteam ein nicht spielberechtigter Spieler befindet, muss das dem Team bis zum Ende der ersten Map mitgeteilt werden. Vor Spielstart (Lobby) ist das Auswechseln des nicht spielberechtigten Spielers erlaubt, kommt der Hinweis während der ersten Map, muss er das Match umgehend verlassen
- Zustimmungen/Ablehnungen oder sonstiges müssen via Matchupkommentare festgehalten werden.
- Die Mindestspieleranzahl beträgt:
 - Trio: nicht zugelassen - es muss mit 3 Spielern gespielt werden

Wenn ein Team in Unterzahl spielt, muss dennoch der Modus des Cups gespielt werden..

§2.6 - Spielerwechsel

- Es darf pro Map nur 1 spielberechtigter Spieler ausgewechselt werden.
- Ausgewechselte Spieler dürfen bei der nächsten Map nicht wieder eingewechselt werden.
- Nach Beitritt der Lobby dürfen nur noch nicht spielberechtigte Spieler ausgewechselt werden

§2.7 - Rehost / Spielerdrop

Allgemein gilt: Sollte ein Spieler vom Server fliegen, muss die Map in Unterzahl weitergespielt werden.

- Sollte der Disconnect innerhalb der ersten 30 Sekunden passiert sein darf ein Rehost durchgeführt werden
- Bei erneutem Verbindungsverlust muss das Team in Unterzahl die Map zu Ende spielen.



§2.8 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners

- Sollte zum vereinbarten Zeitpunkt des Matches das gegnerische Team nicht anwesend sein, so ist das anwesende Team verpflichtet 15 Minuten zu warten und kann nach Ablauf der Zeit ein Matchprotest einreichen.
- Dem Protest müssen die Screenshots beigefügt werden, auf denen ersichtlich ist (Datum + Uhrzeit), dass das Gegnersteam nicht anwesend war und 15 Minuten gewartet wurde.
- Ebenfalls dürfen keine Freewin Ergebnisse im Matchup eingetragen und bestätigt werden, da dies als manipulierende Absprache gilt.
- **PS 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 Verschiebung ist bei einem Live Cup nicht möglich

Die Caster der DeSBL werden einige Spiele dieses Cups übertragen. Die Informationen werden via Matchup-Kommentar überbracht.

§2.10 - Ping

- Entfällt



§2.11 - Zusatzhardware und Illegale Programme

für die verschiedenen Bereiche gelten folgende Regularien:

- PC: Grundsätzlich ist das Verwenden von Controllern ohne Makrofunktion erlaubt.
- PS und XBox: 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, sind 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)

- Entfällt



§3 Strafenkatalog

§3.1 – Spielen mit gesperrten Spielinhalten

Alle Inhalte sind erlaubt

§3.2 - Mappool/Mapban

Mehrfaches und nachgewiesenes, beabsichtigtes, falsches Joinen der Teams oder Einstellen von falschen Karten (trollen) wird als Niederlage und eine rote Karte gewertet.

§3.3 - Falsche Lobby Einstellungen

- Stellt der Host die Lobby falsch ein und korrigiert die Einstellungen nachweislich nicht unverzüglich auf Hinweis des Gastteams, verliert das Heimteam jede Map, in der die Lobby falsch eingestellt war.
- Der Hinweis kann nur bis zum Ende der ersten Map gestellt werden und muss via Screenshot nachgewiesen werden
- Das hostende Team erhält 1 gelbe Karte
- **Mehrfaches und nachgewiesen beabsichtigtes falsches Einstellen (trollen) wird als Niederlage und einer roten Karte bewertet.**

§3.4 - Bereits-Status / Pausenzeit

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

§3.5 - Lineup / Spielen in Unterzahl

- Spieler, die 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 jede Map, an dem der nicht spielberechtigte Spieler teilgenommen hat und der Spieler erhält eine rote Karte.
- Bei vorsätzlicher Handlung droht dem Spieler und/oder dem Team eine höhere Bestrafung



§3.6 - Spielerwechsel

Der Verstoß gegen die Spielerwechsel Regeln wird mapbasiert bestraft.

§3.7 - Rehost/ Spielerdrop

Der Verstoß gegen die Rehost-Drop Regeln wird mapbasiert bestraft. Nachgewiesener beabsichtigter 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 nicht an, so wird das Team auf inaktiv gesetzt und verliert jedes Match mit der höchstmöglichen Punktzahl.
- Sollte das gesamte Team eines Matchups das laufende Match ohne nachgewiesenen Grund verlassen, wird dieses Match mit der höchstmöglichen Punktzahl als Niederlage gewertet. Außerdem erhält das betroffene Team 1 gelbe Karte.

§3.9 - Matchverschiebung

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

§3.10 - Erhöhung des Pings und Ping Probleme

- Entfällt

§3.11 -Zusatzhardware und Illegale Programme

- Das Verwenden verbotener Zusatzhardware wird als Cheaten gewertet.

§3.12 - Monitor System Status (MOSS) (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 Kartensystem greift beim Beweis von Cheaten nicht, da hier keine Bestrafung, sondern eine Verbannung stattfindet.
- Das Team des verursachenden Spielers verliert alle Matches mit der höchstmöglichen Punktzahl, bei denen der cheatende Spieler eingesetzt wurde.
- Das Team des cheatenden Spielers wird außerdem mit 1 roten Karte bestraft.
- Sollte ein aktiver DeSBL-Spieler in einem anderen Spiel bzw. außerhalb der DeSBL gecheatet haben, wissentlich mit gesperrten Accounts spielen oder in Verbindung zu solchen stehen, so wird der Spieler auf Lebenszeit aus der DeSBL verbannt. Dies betrifft beispielsweise Anti CheatSysteme wie Punkbuster, VAC, BattleEye etc

Das Kartensystem greift bei bewiesenen Cheaten nicht, da hier keine Bestrafung, sondern eine Verbannung stattfindet.

Ausnahmen können für Einzelfälle von der Ligaleitung ausgesprochen werden (z.B.: VAC Ban durch unabsichtliches joinen auf Cheat-Server).

§3.14 - Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler

- Sollte einem Spieler ein unfairer Vorteil durch Bugusing, Glitches oder sonstige Spielfehler nachgewiesen werden, erhält dieser Spieler 1 rote Karte.
- Jede einzelne Runde, 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 - Ergebnis Bestätigung

- Bestätigt ein Team das Matchergebnis nicht innerhalb von 10 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 Karte für das Team verliehen werden.

§3.16 - Manipulierende Absprachen

- Sollten Teams manipulierende Absprachen mit konkreten Folgen für den laufenden Season 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.

§3.17 - 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 verbotene Äußerungen) greifen neben dem Regelwerk auch Bestrafungen für Verstöße gegen die Netiquette oder die Nutzungsbedingungen.

§3.18 - Teamauflösung/Austritt

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



§3.19 - Missachtung des Geltungsbereichs

- 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	ergibt den Härtefall
Härtefall	Verweis aus der Liga	—

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

© 2023, 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.

