



# Regelwerk

[ALL] Call of Duty  
Warzone Cup

# Inhaltsverzeichnis

|                                                          |    |
|----------------------------------------------------------|----|
| Präambel                                                 | 4  |
| §1 Allgemeine Regeln                                     | 5  |
| §2 Season- und Matchregeln                               | 6  |
| §2.1 - Erlaubte/Gesperrte Spielinhalte                   | 6  |
| §2.2 - Mappool / Mapban                                  | 6  |
| §2.3 - Lobbyeinstellungen                                | 6  |
| §2.4 - Der Bereit-Status / Pausenzeit                    | 6  |
| §2.5 - Lineup Überprüfung / Mindestanzahl der Spieler    | 7  |
| §2.6 - Spielerwechsel                                    | 7  |
| §2.7 - Rehost / Spielerdrop                              | 7  |
| §2.8 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners            | 7  |
| §2.9 - Matchverschiebung                                 | 8  |
| §2.10- Zusatzhardware und Illegale Programme             | 8  |
| §2.11 - Monitor System Status (MOSS) (PC)                | 9  |
| §2.12 - Ergebnis Bestätigung                             | 9  |
| §3 Strafenkatalog                                        | 10 |
| §3.1 – Spielen mit gesperrten Spielinhalten              | 10 |
| §3.2 - Mappool / Mapban                                  | 10 |
| §3.3 - Falsche Lobby/Server Einstellungen                | 10 |
| §3.4 - Der Bereit-Status / Pausenzeit                    | 10 |
| §3.5 - Lineup / Spielen in Unterzahl                     | 10 |
| §3.6 - Spielerwechsel                                    | 10 |
| §3.7 - Rehost / Spielerdrop / Pausentimer                | 10 |
| §3.8 - Nichtantritt / Verspätung / Verlassen des Matches | 11 |
| §3.9 - Matchverschiebung                                 | 11 |
| §3.10 - Monitor System Status (MOSS) (PC)                | 11 |
| §3.11 - Ergebnis Bestätigung                             | 12 |
| §3.12 - Manipulierende Absprachen                        | 12 |
| §3.13 - Unsportliches Verhalten eines Spielers           | 12 |

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| §3.14 - Teamauflösung/Austritt                   | 12 |
| §3.15 - Missachtung des Geltungsbereiches        | 12 |
| §3.16 - Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen | 13 |
| §4 Kartensystem                                  | 14 |
| §4.1 - Straf-Karten/Verwarnung                   | 14 |
| §4.2 - Konsequenzen- Tabelle für Karten          | 14 |

## 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 spielübergreifend gültig sind, findet ihr unter:

<https://desbl.de/index.php?rules/>

## §2 Season- and Match Regeln

### §2.1 - Erlaubte/Gesperrte Spielinhalte

Alle Inhalte sind erlaubt

### §2.2 - Mappool / Mapban

| Warzone Maps   | Rebirth Maps   |
|----------------|----------------|
| Urzikstan      | Rebirth Island |
| Vondel         | Fortunes Keep  |
| Ashika Island  |                |
| Fortunes Keep  |                |
| Rebirth Island |                |

### §2.3 - Lobbyeinstellungen

- Einstellungen und Host wird durch das Adminteam vorgenommen
- 10 Minuten vor Spielstart wird der Lobbycode per Matchinfo und DeSBL Discord Channel #cod-warzone-event-info bekannt gegeben
- K.O.-Phase Best-of 3: Es werden 3 Runden gespielt. Mapvorgabe wird in der Anmeldung bekannt gegeben
- Zum Start des Events sind mindestens 18 Teams (3er) und 13 Teams (2er) nötig

### §2.4 - Der Bereit-Status / Pausenzeit

- Zum Matchtermin treffen sich die Teams in der Lobby. Sollte 5 Minuten nach offiziellem Matchstart nicht alle Spieler bereit sein, darf das Spiel gestartet werden, sofern es keine gemeldeten Join-Probleme gibt. Sollte nach insgesamt 10 Minuten kein joinen oder Ersatz möglich sein, muss das betroffene Team die Lobby verlassen.
- Die Pausendauer zwischen den Maps darf nicht länger als 5 Minuten betragen.
- Ausnahmen müssen mit dem hostenden Admin besprochen werden.

## §2.5 - Lineup Überprüfung / Mindestanzahl der Spieler

- Jedes Team ist verpflichtet, das Lineup der Gegner zu überprüfen.  
(Sollte ein Spieler vor Spielantritt ohne erforderlichen Spielerprofil-Daten (z.B. Plattform ID, Activision#ID) antreten, oder sollten diese fehlerhaft sein, zählt er als nicht spielberechtigter Spieler.)
  - Sollte sich im Gegnerteam ein nicht spielberechtigter Spieler befinden, muss das betroffene Team darüber informiert werden. Sollte eine direkte Kommunikation über das Matchup nicht möglich sein, ist ein Matchup-Kommentar zu verfassen.
  - Vor Spielstart (Lobby) ist das Auswechseln des nicht spielberechtigten Spielers erlaubt. Das Team, welches den Matchprotest aufgrund nicht spielberechtigter Spieler stellt, steht in der Pflicht, uns die benötigten Beweise via Supportticket zukommen zu lassen.
  - Zustimmungen/Ablehnungen oder sonstiges müssen via Matchupkommentare festgehalten werden.
- Die Mindestspieleranzahl beträgt:
  - 3vs3 und 2vs2 - siehe Modus
  - Es darf nicht in Unterzahl gespielt werden

## §2.6 - Spielerwechsel

- Es dürfen pro Map nur 2 spielberechtigte Spieler ausgewechselt werden.
- Ausgewechselte Spieler dürfen beim nächsten Rundenwechsel nicht wieder eingewechselt werden.
- Nach Beitritt der Lobby dürfen nur noch nicht spielberechtigte Spieler ausgewechselt werden

## §2.7 - Rehost / Spielerdrop

- Der Rehost darf nur bis zur 3ten Spielminute angefordert werden. Der Antrag erfolgt über den entsprechenden Turnier-Channel im DeSBL Discord. Die abgebrochene Map fällt aus der Wertung
- Bei einem Verbindungsverlust muss das Team in Unterzahl die Map zu Ende spielen.

## §2.8 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners

- Sollte zum vereinbarten Zeitpunkt des Matches ein Team nicht anwesend sein, so sind die anwesenden Teams verpflichtet 15 Minuten zu warten. Sollte aufgrund des fehlenden Teams das Event nicht mehr spielbar sein (erforderliche Teamanzahl nicht erreicht) erhält das verursachende Team entsprechende Sanktionen.
- Ebenfalls dürfen keine Freewin Ergebnisse im Matchup eingetragen und bestätigt werden, da dies als manipulierende Absprache gilt.

## §2.9 - Matchverschiebung

Matchverschiebungen sind nicht zulässig

## §2.10 - 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 reglementieren 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.

## §2.11 - 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, 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.

## §2.12 - Ergebnis Bestätigung

Jedes Team muss am Ende einer Runde einen Screenshot der erreichten Platzierung per Ticketsystem einreichen. Alle teilnehmenden Spieler, samt erzielten Kills und Punkten, müssen ersichtlich und erkennbar sein.

Sollte ein Team den Screenshot nicht innerhalb von 24 Stunden nach Turnierstart per Ticket eingereicht haben, so fällt das Team aus der Wertung.

## **§3 Strafenkatalog**

### **§3.1 – Spielen mit gesperrten Spielinhalten**

- Entfällt

### **§3.2 - Mappool / Mapban**

Mehrfaches und nachgewiesenes, beabsichtigtes, falsches Joinen der Teams wird als Niederlage gewertet und mit einer roten Karte belegt.

### **§3.3 - Falsche Lobby/Server Einstellungen**

- Entfällt

### **§3.4 - Der Bereit-Status / Pausenzeit**

Sollte nach einer Wartezeit von 5 Minuten ein Team nicht bereit sein, muss dieses Team die Lobby verlassen.

### **§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 Seasonteam mit einem oder mehreren nicht spielberechtigten Spielern ohne ausdrückliche Erlaubnis der Ligaleitung oder des Gegners (im Matchup/ DeSBL Discord zu vermerken), so verliert dieses Team jede Runde, an dem der nicht spielberechtigte Spieler teilgenommen hat und der Spieler erhält eine rote Karte.
- Ein Protest ist nur dann möglich, wenn der gegnerische Spieler auf die fehlende Spielberechtigung hingewiesen wurde.
- Bei vorsätzlicher Handlung droht dem Spieler und/oder dem Team eine höhere Bestrafung.

### **§3.6 - Spielerwechsel**

Der Verstoß gegen die Spielerwechsel Regeln wird rundenbasiert bestraft.

### **§3.7 - Rehost / Spielerdrop / Pausentimer**

Der Verstoß gegen die Rehost-Drop-Pausen Regeln wird rundenbasiert bestraft. Nachgewiesen beabsichtigte Verstöße (trollen) können höher bestraft werden.

### **§3.8 - Nichtantritt / Verspätung / Verlassen des Matches**

- Das nicht anwesende Team erhält einen Def-Lose mit der höchstmöglichen Punktzahl und wird disqualifiziert.
- 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**

Matchverschiebung ist nicht möglich.

### **§3.10 - 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.

### **§3.11 - Ergebnis Bestätigung**

- Ergebnisse werden durch den Admin eingetragen
- Reicht ein Team wiederholt Ergebnisse nicht per Ticket ein, erhält das Team eine gelbe Karte

### **§3.12 - 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.

### **§3.13 - Unsportliches Verhalten eines Spielers und bewiesenes Cheaten**

- 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.

### **§3.14 - Teamauflösung/Austritt**

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

### **§3.15 - Missachtung des Geltungsbereiches**

- Sofern ein Team/Spieler nicht einverstanden mit dem Regelwerk ist und sich dazu entschließt, sich nicht daran zu halten, wird dieser sofort des Wettbewerbs verwiesen.
- Ebenfalls erfolgt ein Ausschluss, wenn eine Admin-Entscheidung nicht akzeptiert bzw. entsprechend umgesetzt wird.

### **§3.16 - 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 verwarnet.

### §4.2 - Konsequenzen- Tabelle für Karten

#### Karten für Spieler

|                       | 1. Karte                          | 2. Karte                   |
|-----------------------|-----------------------------------|----------------------------|
| <b>Gelbe Karte</b>    | Verwarnung                        | ergibt eine rote Karte     |
| <b>Rote Karte</b>     | Spielsperre: 7 bis 21 Tage        | ergibt eine schwarze Karte |
| <b>Schwarze Karte</b> | Spielsperre: 4 bis 24 Wochen      | ergibt den Härtefall       |
| <b>Härtefall</b>      | Spielsperre: mindestens 24 Wochen | --                         |

#### Karten für Teams

|                       | 1. Karte             | 2. Karte                   |
|-----------------------|----------------------|----------------------------|
| <b>Gelbe Karte</b>    | Verwarnung           | ergibt eine rote Karte     |
| <b>Rote Karte</b>     | 2 Punkte Abzug       | ergibt eine schwarze Karte |
| <b>Schwarze Karte</b> | 4 Punkte Abzug       | ergibt den Härtefall       |
| <b>Härtefall</b>      | Verweis aus der Liga | --                         |

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

© 2024, DeSBL (Deutsche eSport Bundesliga). Some Rights Reserved.

Sofern nicht anders angegeben, unterliegt dieses Werk folgenden 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.