



Regelwerk

[ALL] Rocket League Season

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Präambel	4
§1 Allgemeine Regeln	6
§2 Season- und Matchregeln	7
§2.1 - Erlaubte/Gesperrte Spielinhalte	7
§2.2 - Mappool / Mapban	7
§2.3 - Lobbyeinstellungen	7
§2.4 - Der Bereit-Status / Pausenzeit	7
§2.5 - Lineup Überprüfung / Mindestanzahl der Spieler	8
§2.6 - Spielerwechsel	8
§2.7 - Rehost / Spielerdrop	8
§2.8 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners	9
§2.9 - Matchverschiebung	9
§2.10 - Ping	9
§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 - Monitor System Status (MOSS)	11

§3.12 - Ergebnis Bestätigung	13
§3.13 - Manipulierende Absprachen	13
§3.14 - Unsportliches Verhalten eines Spielers	13
§3.15 - Teamauflösung / Austritt	13
§3.16 - Missachtung des Geltungsbereichs	14
§3.17 - 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.

Erklärung und Erläuterung der Season

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

- 1. Ebene: Ultimate League (1 Gewinner / 2 Absteiger).
- 2. Ebene: Advanced League (je 2 Absteiger / 2 Aufsteiger).
- 3. Ebene: Starter League (je 2 Aufsteiger)

Neu angemeldete und inaktive Teams starten immer in der untersten Ebene. Die oberen Ebenen werden mit den bestehenden Teams je nach ihren Platzierungen der letzten Season eingeteilt.

In der Ultimate League darf jede Organisation/Clan nur 1 Seasonteam stellen. Steht 1 Seasonteam auf einem Aufstiegsplatz zur Ultimate League, in der bereits ein Seasonteam der Organisation/Clan ist, verbleibt es in der unteren Liga und darf nicht aufsteigen.

§1 Allgemeine Regeln

Allgemeine Regeln, welche spieleübergreifend gültig sind, findet ihr unter:

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

§2 Season- und Matchregeln

§2.1 - Erlaubte/Gesperrte Spielinhalte

- Alle Spielinhalte sind erlaubt

§2.2 - Mappool / Mapban

- DFH Stadium
- Salty Shores
- Forbidden Tempel
- Sovereign Heights
- Neon Fields
- Beckwith Park
- Estadio Vida

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

§2.3 - Lobbyeinstellungen

Der Server muss mit Standardeinstellungen versehen sein. Die korrekten Einstellungen sind vor dem Spielbeginn zu überprüfen.

Spieliste Einstellungen

- Spielzeit: 5 Minuten
- Server: EU

Pro Team ist eine Person im Zuschauermodus gestattet (in der Folge Zuschauer genannt).

Dieser Zuschauer muss jedoch vor dem Matchbeginn in den Matchupkommentaren genannt werden. Jedes Team hat die Möglichkeit in den Matchupkommentaren Zuschauer abzulehnen. In diesem Fall darf von beiden Seiten kein Zuschauer dem Spiel beiwohnen.

Die anderen Regelungen eine externe Castanfrage betreffend bleiben unberührt. (vgl. §1.12 + §1.13 Allgemeines Regelwerk)

§2.4 - Der Bereit-Status / Pausenzeit

- 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.
- Ausnahmen müssen per Ingame- Chat oder Matchup-Bereich festgehalten werden.

§2.5 - Line Up Überprüfung / Mindestanzahl der Spieler

- Jedes Team ist verpflichtet, das Lineup des Gegners zu überprüfen. (Sollte ein Spieler vor Spielantritt ohne erforderlichen Spielerprofil-Daten (Epic-ID bzw Epicname) antreten, oder sollte 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 nicht möglich sein, ist ein Matchup-Kommentar zu verfassen.
 - Wenn sich im Gegnerteam ein nicht spielberechtigter Spieler befindet, muss das dem Team bis zum Start der 2. Runde mitgeteilt werden. Vor Spielstart (Lobby) ist das Auswechseln des nicht spielberechtigten Spielers erlaubt, kommt der Hinweis in der ersten Runde, muss er das Match umgehend verlassen.
 - Stellt ein Team einen Protest aufgrund fehlender Berechtigung, benötigen wir den Hinweis dieser fehlenden Berechtigung mit Zeitangabe. Beide Teams müssen die Berechtigung aller Spieler via Screenshots Ingame / Epic Launcher der ID nachweisen. Fehlende Screenshots können zu einer Ablehnung des Protestes / Zustimmung des Protestes führen.
 - Zustimmungen/Ablehnungen oder sonstiges müssen via Matchupkommentare festgehalten werden.
- Die Mindestspieleranzahl beträgt:
 - Es wird wie angegeben gespielt - In 2vs2 ist Spielen in der Unterzahl nicht erlaubt.
 - Die Mindestspieleranzahl liegt bei 2 Spielern pro Team
 - Wenn ein Team das Spiel mit nur 2 Spielern antritt, darf erst bei Rundenwechsel ein weiterer Spieler hinzugeholt werden. Dies betrifft nur 3vs3!

§2.6 - Spielerwechsel

- Es dürfen pro Runde nur 1 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

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

- Sollte der Disconnect innerhalb der ersten 30 Sekunden passiert sein oder beide Teams haben noch kein Tor erzielt, darf ein Rehost durchgeführt werden
- Bei erneutem Verbindungsverlust muss das Team in Unterzahl die Runde 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 (Supportticket) 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 (3:0) 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

Matchverschiebungen können entweder direkt durch die Funktion auf der DeSBL Seite, im Matchupkommentarbereich oder auf direktem Kontaktweg (Teamspeak, Discord, Chat etc.) bestimmt werden. Wichtig ist nur, dass es auf der DeSBL Seite im Matchup vermerkt wird.

- Ein Match darf nicht vor Seasonstart gespielt werden. Bei Cups ist eine Matchverschiebung nicht zulässig.
- In der Ultimate League muss das Match in dem dafür vorgesehenen Spieltag ausgetragen werden. (Dies betrifft keine Teams, die ersetzt wurden)
- Stimmen beide Teams zu, kann der Termin maximal zwei Wochen nach hinten verschoben werden. Dies ist im Matchupbereich zu dokumentieren.
- Ein Match darf nicht später als 3 Tage nach der Season gespielt werden und bedarf der Zustimmung der Ligaleitung.
- Wenn ein Verschiebungstermin von beiden Parteien akzeptiert wurde, so ist eine Verschiebung möglich

Die Caster der DeSBL werden einige Spiele dieser Liga übertragen. Die Informationen werden via Matchup-Kommentar überbracht. Sollte ein Spiel übertragen werden, ist es den Teams nicht mehr gestattet den Termin zu verschieben

§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.
- PS4 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, ist verboten und werden mit sofortigem Ausschluss von der gesamten Plattform der DeSBL bestraft.
- Jegliche Ausnahmen und nicht namentlich erwähnte Zwischenfälle reglementiert die Ligaleitung.
- Programme, die Dinge wie Kontrast, 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) (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 Runde, in der die Lobby falsch eingestellt war.
- Der Hinweis kann nur bis zum Start der 2. Runde gestellt werden und muss via Clip nachgewiesen werden
- Das hostende Team erhält 1 gelbe Karte
- Mehrfaches und nachgewiesenes 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 alle weiteren Runden.

§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 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

Der Verstoß gegen die Rehost-Drop Regeln wird rundenbasiert 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 3 Mal nicht an, so wird das Team auf inaktiv gesetzt und verliert jedes Match mit der höchstmöglichen Punktzahl. Ebenfalls verlieren die Seasonteams ihren Ligaplatz und müssen bei einer Neuanmeldung zur nächsten Season von der untersten Liga beginnen. Teams ohne Cup-/Seasonteammitglieder können bereits vor dem 3. Nichtantritt durch Ersatzteams ausgetauscht werden.
- Sollte das gesamte Team eines Matchups das laufende Match ohne nachgewiesenen Grund verlassen, wird dieses Match mit der höchstmöglichen Punktzahl als Niederlage gewertet. Außerdem erhält das betroffene Team 1 gelbe Karte.

§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 - Monitor System Status (MOSS) (PC)

Entfällt

§3.12 - Ergebnis Bestätigung

- Bestätigt ein Team das Matchergebnis nicht innerhalb von 24 Stunden (Season) / 10 Minuten (Cup), oder legt innerhalb dieses Zeitraumes einen Protest ein, erhält das Team 1 gelbe Karte.
- Sollte ein Team es versäumen ein Ergebnis ordnungsgemäß einzutragen, so wird davon ausgegangen, dass das bereits eingetragene Ergebnis stimmt und dem eingetragenen Spielverlauf vollständig zugestimmt wird.
- Bei Verzögerungen über die genannte Frist hinaus liegt die Entscheidung im Ermessen der Admins. Es kann bis zu 1 rote Karte für das Team verliehen werden, sowie das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl zugunsten des Gegners entschieden werden.

§3.13 - Manipulierende Absprachen

- Sollten Teams manipulierende Absprachen mit konkreten Folgen für die laufenden 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.

§3.14 - 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.

§3.15 - Teamauflösung/Austritt

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

§3.16 - 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-Entscheidungen nicht akzeptiert bzw. entsprechend umgesetzt werden.

§3.17 - 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.

© 2025, 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.