Call of Duty: Black Ops 7 Regelwerk

Suchen & Zerstören
Cup & Season

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis 1
Präambel 2
§1 Allgemeine Regelwerk 2
§2 Season- und Matchregeln 3
§2.1 Gesperrte / Erlaubte Spielinhalte 4
§2.2 Mappool/Mapvote/Mapban 5
§2.3 Lobbyeinstellungen Suchen & Zerstören 6
§2.3.1 Lobbyeinstellungen Feuergefecht 10
§2.4 Der Bereit-Status / Pausenzeit 11
§2.5 Line-up Überprüfung / Mindestanzahl der Spieler 12
§2.6 Spielerwechsel 13
§2.7 Rehost / Spielerdrop 13
§2.8 Verspätung / Nichterscheinen des Gegners 13
§2.9 Matchverschiebung 14
§2.10 Zusatzhardware und Illegale Programme 14
§2.11 Absprachen 15
§2.12 Spielplan / Zeiträume 15
§3 Strafenkatalog 16
§3.1 Spielen mit gesperrten Spielinhalten 16
§3.2 Mappool / Mapvote 16
§3.3 Falsche Lobby/Server Einstellungen 16
§3.4 Der Bereit-Status/Pausenzeit 16
§3.5 Line up / Spielen in Unterzahl 17
§3.6 Spielerwechsel 17
§3.7 Rehost / Spielerdrop 17
§3.8 Nichtantritt / Verspätung / Verlassen des Matches 17
§3.9 Matchverschiebung 17
§3.10 Zusatzhardware und Illegale Programme 18
§3.11 Bewiesenes Cheaten während und außerhalb eines DeSBL Matches 18
§3.12 Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler 18
§3.13 Ergebnis Bestätigung 18
§3.14 Manipulierende Absprachen 19
§3.15 Unsportliches Verhalten eines Spielers 19
§3.16 Teamauflösung/Austritt 19
§3.17 Missachtung des Geltungsbereiches 19
§3.18 Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen 20
§4 Kartensystem 21
§4.1 Straf-Karten/Verwarnung 21
§4.2 Konsequenzen- Tabelle für Karten 21

Präambel

Die DeSBL bietet eSports 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 spiele bezogenen Regeln obliegt den Admins. Die Entscheidungen der Admins sind bindend und können zum Erhalt der 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. Bestrafung und Sanktionen liegen im Ermessen der Admins des Spielbereiches und müssen, sofern nicht dringend erforderlich, nicht weitergehend erläutert werden.

§1 Allgemeine Regelwerk

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

§2 Season- und Matchregeln

Erklärung und Erläuterung der Ultimate Season
Die maximale Anzahl der Ligen pro Stufe sieht wie folgt aus:
- 1. Ebene: Die Ultimate Liga (1 Gewinner / 4 Absteiger).
- 2. Ebene: 2 x Liga 1 (je 4 Absteiger / 2 Aufsteiger)
- 3. Ebene: 4 x Liga 2 (je 4 Absteiger / 2 Aufsteiger)
- 4. Ebene: 8 x Liga 3 (je 4 Absteiger / 2 Aufsteiger)
- 5. Ebene: Newcomer Liga

Durch die Erhöhung der Anzahl der Ligen pro Stufe wird neuen Teams ein schnellerer Aufstieg ermöglicht. Anstatt sieben Stufen von der Rookie- bis zur Ultimate-Liga zu durchlaufen, sind es nun nur noch zwei.

Jede Liga umfasst zwei Aufsteiger und bis zu vier Absteiger, wodurch ein kontinuierlicher Wechsel innerhalb der Ligen sichergestellt wird. Dies verhindert, dass eine Liga über mehrere Seasons hinweg mit denselben Teams stagniert. Alle neu angemeldeten Teams starten grundsätzlich in der untersten Ebene. Die oberen Ligen werden basierend auf den Platzierungen der vorherigen Season mit bestehenden Teams besetzt.

In der höchsten Spielklasse, der **Ultimate League**, darf jede Organisation bzw. jeder Clan maximal zwei Seasonteams stellen. Sollte ein weiteres Team derselben Organisation in die Ultimate League aufsteigen, während dort bereits zwei Teams vertreten sind, bleibt das aufstiegsberechtigte Team in der unteren Liga und darf nicht aufsteigen. Falls eine Organisation bereits mehrere Seasonteams in einer der oberen Ligen hat, dürfen diese dort verbleiben und unterliegen keiner Abstiegspflicht. Die Aufstiegsregelung gilt jedoch weiterhin für sie.

Sollten die Anmeldezahlen steigen, kann zwischen der 4. und 5. Ebene eine zusätzliche Liga 4 eingeführt werden.

Beweisbilder/-Videos

Wird ein Matchprotest eingereicht (siehe Abschnitt 1.6 des allgemeinen Regelwerks), sind die erforderlichen Nachweise wie folgt zu erbringen:
- Bilder müssen auf www.pics.desbl.de hochgeladen und die entsprechenden Links im Ticket hinterlegt werden.
- Videos sind als „ungelistet“ auf YouTube hochzuladen, wobei die Links ebenfalls im Ticket anzugeben sind.
- Videos müssen eine Mindestlänge von 15 Sekunden sowie eine Auflösung von mindestens 720p aufweisen.

Screenshots werden über die Share-Taste / Create-Taste gemacht!

Sprays:

Sprays sind nur durch eine Wand erlaubt!

§2.1 Gesperrte / Erlaubte Spielinhalte

Gesperrte Spielinhalte:
- Waffen, die im privaten Spiel nicht für alle Spieler verfügbar sind.
- Granaten Skins
- Alle neuen Inhalte im Klasseneditor sind nach einem Update bis zum nächsten Spieltag gesperrt. Die Regelung wird dann entsprechend im Regelwerk angepasst.

Erlaubte Spielinhalte:
- Spieler dürfen Waffen vom Boden aufheben – mit Ausnahme von der **Sniper**, die nicht aufgehoben werden darf
- Leuchtmunition, Effekte, Tarnungen
- Alle Operator, sollte ein Bug bekannt sein, darf dieser nicht gespielt werden
- Baupläne dürfen verwendet werden, solange die darauf befindlichen Aufsätze den Regelwerksvorgaben entsprechen.

§2.2 Mappool/Mapvote/Mapban

Hardcore 6vs6				
Colossus	Cortex	Den	Exposure	Express
Fate	Flagship	Hijacked	Homestead	Imprint
Raid	Retrieval	Scar	Standoff	Utopia
The Forge	Toshin			
Hardcore 2vs2 & 4vs4				
Colossus	Cortex	Den	Exposure	Express
Fate	Flagship	Hijacked	Homestead	Imprint
Nuketown 2025	Raid	Retrieval	Scar	Standoff
Utopia	The Forge	Toshin		
Feuergefecht				
Blackheart*	Cortex	Flagship	Paranioa	

***Da Blackheart aktuell nicht im Feuergefecht Mappool ist, muss statt dessen die Map Odysseus gespielt werden.**

Sollten Maps verbuggt sein (z.B. in einen Stein legen), darf dies nicht als Vorteil ausgenutzt werden!

Die Auswahl der Maps muss zwingend über das offizielle DeSBL-Script im Matchup erfolgen. Es dürfen ausschließlich Maps gewählt oder gebannt werden, die im aktuellen Mappool aufgeführt sind.

Sollte ein Team eine Map bannen, die nicht im Mappool enthalten ist, gilt dies als Fehlban und kann nicht rückgängig gemacht werden. Wählt ein Team eine Map, die nicht im Mappool enthalten ist, wird diese mit 10:0 gegen das betreffende Team gewertet. Falls der Gegner zustimmt, kann eine andere Map im Matchkommentar ausgewählt werden. Diese darf jedoch nicht bereits gebannt worden sein.

Das erstgenannte Team (im folgenden Heimteam) erstellt das Match.

Regelung zu Ban & Vote:

Nach dem Drücken des Bereit-Buttons hat jedes Team die Möglichkeit, eine oder zwei Maps aus dem Mappool zu bannen. Anschließend wählen beide Teams die benötigte Anzahl an Maps. Sollte eine Entscheidungskarte erforderlich sein, wird diese vom System bestimmt.

- Jedes Team hat maximal 3 Minuten Zeit für jeden Ban und jede Wahl.
- Wird ein Ban oder eine Wahl versäumt, kann dies im Falle eines Protests zur Niederlage des Matches führen.

Gruppenphase & Ligaspiel

- Jedes Match besteht aus 4 Maps.
- Eine Map ist abgeschlossen, sobald 10 Runden gespielt wurden (mögliche Ergebnisse: 10:0, 8:2, 5:5 usw.).
- Nach 10 gespielten Runden beendet der Host die Map.
- Das Endergebnis wird aus der Summe der erzielten Runden aller 4 Maps berechnet und im Matchup eingetragen (z. B. 40:0, 25:15, 20:20).
- Matches von inaktiven Teams werden automatisch als verloren gewertet.

K.O.-Phase Best-of-3

- Ein Match umfasst 2 bis 3 Maps.
- Nach 2 gewonnenen Maps in Folge wird das Spiel beendet.
- Eine Map gilt als gewonnen, sobald ein Team 8 Runden für sich entscheidet (mögliche Ergebnisse: 8:0, 8:4, 8:1 usw.).
- Das Endergebnis gibt die gewonnenen Maps wieder (z. B. 2:0 oder 2:1).

K.O.-Phase Best-of-5

- Ein Match umfasst 4 bis 5 Maps.
- Nach 3 gewonnenen Maps in Folge wird das Spiel beendet.
- Eine Map gilt als gewonnen, sobald ein Team 6 Runden für sich entscheidet (mögliche Ergebnisse: 6:0, 6:4, 6:1 usw.).
- Das Endergebnis gibt die gewonnenen Maps wieder (z. B. 3:0 oder 3:2).

One Map Series

- Es wird eine einzige vorgegebene Map gespielt.
- Das Team, das zuerst 8 Runden gewinnt, entscheidet die Map für sich (mögliche Ergebnisse: 8:0, 8:4, 8:1 usw.).
- Das Endergebnis wird mit 1:0 angegeben.

Server- / Seitenwahl:
Der **Spielcode (xxxx)** muss im Matchup-Kommentar hinterlegt werden, damit alle Spieler problemlos beitreten können.

Hosting:

- Jedes Team hostet seine eigenen gewählten Maps.

- Das Heimteam (erstgenanntes Team im Matchup-Bereich) hostet die erste Map und startet als Angreifer (Team 1).
- Bei einer Entscheidungsmap entscheidet das Heimteam, ob es selbst hostet (startet dann als Verteidiger) oder das Hostrecht an das andere Team abgibt (startet dann als Angreifer).

Kein geeigneter Host:

- Falls ein Team keinen stabilen Host stellen kann, hostet das andere Team alle Maps.
- Falls beide Teams keinen geeigneten Host haben, darf eine neutrale dritte Person das Match hosten (dies muss im Matchup-Kommentar vermerkt werden).

Seitenwahl:
Auf der ersten und zweiten Map (bzw. in Cups die erste Map) startet das Heimteam als Angreifer, das Gastteam als Verteidiger.

§2.3 Lobbyeinstellungen Suchen & Zerstören

Aufgrund aktueller Probleme gibt es eine Übungsrunde.
Die Übungsrunde zählt NICHT zum Endergebnis!

Spielregeln

Spiel	**6vs6 | 4vs4**	**3vs3 | 2vs2**
Runden-Zeitlimit	1 Min 30 s	1 Min
Rundensieg-Limit	10 Runden	
Zwei Vorsprung-Regel	Aus	
Zwei Vorsprung - Max.-Runden	8 Runden	
Rundenwechsel	Jede Runde	
Spiel-Countdown	45 Sekunden	
Runden-Countdown	10 Sekunden	
Übungsrunde	An	
Eingabewechsel erlauben	Aus	
Info-Ping zulassen	Aus	
Erweitert	**Hardcore**	
Bomben-Timer	45 Sekunden	
Platzierungszeit	5 Sekunen	
Entschärfungzeit	7,5 Sekunden	
Lautloses Platzieren	An	
Platzieren/Entschärfen zurücksetzen	Aus	
Spieler	**Hardcore**	
Anzahl der Leben	1 Leben	
Maximale Gesundheit	20 Punkte	
Regeneration	Ohne	
Externe Ansicht	Aus	
Taktiksprint	An	
Waffe aufstützen	Aus	
Wiederbeleben zulassen	Aus	

Gesundheit wenn niedergestreckt	40 Punkte
Gesundheit nach Wiederbelebung	Halb (50)
Verblutungszeit	10 Sekunden
Wiederbelebungsdauer	2 Sekunden
Aufgabeverzögerung	1 Sekunde
Team-Wiederbelebungsende	Unbegrenzt
Team-Wiederbelebungszeit	5 Sekunden
Team-Wiederbelebungsgesundheit	30 (Hardcore)
Team	**Hardcore**
Zuschauen	Spielersicht
Externe Zuschauer-Ansicht	Aus
Abschusskamera	An
Minikarte aktivieren	Nein
Radar immer an	Aus
Waffenpings auf der Minikarte	Aus
Waffenpings auf dem Kompass	Aus
Feind auf dem Kompass	Aus
Einstiegsverzögerung	Ohne
Welleneinstiegsverzögerung	Ohne
Einstiegsverzögerung nach Suizid	Ohne
Einstieg erzwingen	An
Team-Zuteilung	Aus
Teambeschuss	An
Teamabschuss-Strafgrenze	2 Abschüsse
Gameplay	**Hardcore**
Hardcore-Modus	An
Nur Kopfschüsse	Aus
Gesundheit stehlen	Aus
Feldaufrüstungen erlauben	Aus
Feldaufrüstung-Laderate	Normal
Feldaufrüstung-Modifikator	Normal
Extras	An
Punkteserien	Aus
Serien nach Rundenende behalten	An
Serien nach Tod behalten	An
Punkteserie-Verzögerung	Aus
Bleibender Serien-Fortschritt	Aus
Mehrfache Punkteserien	Aus
Ausrüstungsverzögerung	Aus
Schutz vor Ausrüstung	10 Sekunden
Kampfrufe	Aus

Ansagerdialoge	Aus
Automatische Türen	**An**
Dynamische Kartenelemente	Aus

Klasseneditor
In den folgenden Tabellen sind **ALLE VERBOTENEN** Spielinhalte gelistet.

Waffen - Primär	**Hardcore**
Sturmgewehre	DS 20 Mirage
MPs	-
Schrotflinten	alle
LMGs	alle
DMRs	Warden 308 M34 Novaline
Scharfschützengewehre	XR 3 ion Shadow Sk

****Zusatz Sniper:**

- Pro Map darf maximal ein Spieler pro Team als Sniper spielen. Die Waffenklasse darf jedoch während des Spiels gewechselt werden.
- Scharfschützengewehre dürfen nicht aufgehoben werden. Der Sniper selbst darf jedoch andere Waffen aufheben.
- Visiere auf der Sniper sind nicht erlaubt. Es darf ausschließlich das Standardvisier verwendet werden.

Aufsätze - Sturmgewehre & MPs & DMR Scharfschützengewehre	**Hardcore**
Mündung	-
Lauf	16” OS Dichte Lauf 19,5” Nebel Lauf
Laser	alle
Visier	alles ab 1,5 Zoom verboten Zielsucher Visiere Milimeter Scanner Visiere
Schaft	-
Griff	-
Magazin	Schnelles MFS Halb Automatik alles ab 45 Schuss
Feuermodifikationen	Vollmantel Hochgeschwindigkeitsgeschoss Überdruck Schnellfeuer
Unterlauf	alle Werfer
Waffen - Sekundär	Hardcore
Pistolen	Velox 5,7 Coda 9

Werfer	alle
Spezial	alle
Aufsätze - Sekundär	**Hardcore**
Mündung	-
Lauf	Schädelbrecher Lauf
Laser	alle
Magazin	alles ab 12 Schuss
Griff	-
Schaft	Akimbo
Visier	alle mit Zoom
Feuermodifikationen	Vollmantel Überdruck Schnellfeuer
Nahkampfwaffe	Nur Messer erlaubt, alle anderen verboten
Ausrüstung	**Hardcore**
Taktik*	EMP Granate Ortungsgranate Blendgranate Stim Psychogranate Jäger-Bot Täuschgranate
Primär	Cluster Granate Nadel Drohne Molotow Punktgeschütz C4
Feldaufrüstung	alle (durch Einstellungen gesperrt)
Extras	
Extra 1	Geist Logistiker
Extra 2	Plünderer Attentäter Knappe Sache Wachsamkeit Explosions-Link
Extra 3	Spurenleser Behüter
Kampfspezialität	**alle (darf auch nicht ausgerüstet sein)**
Wildcard**	Overkill Fliegenklatsche Prepper

	Taktikexperte Revolverheld Draufgänger High-Roller Spezialist

* (6vs6 - 3 Rauchgranaten & 3 Betäubungsgranaten | 4vs4 - 2 Rauchgranaten & 2 Betäubungsgranaten | 2vs2 - 1 Rauchgranate & 1 Betäubungsgranate)

§2.3.1 Lobbyeinstellungen Feuergefecht

Aufgrund aktueller Probleme gibt es eine Übungsrunde.
Die Übungsrunde zählt NICHT zum Endergebnis!

Spielregeln

Spiel	
Zeitlimit	40 Sekunden
Rundensieg-Limit	10 Runden
Zwei Vorsprung-Regel	Aus
Zwei Vorsprung - Max.-Runden	8 Runden
Rundenwechsel	Jede Runde
Spiel-Countdown	45 Sekunden
Runden-Countdown	10 Sekunden
Übungsrunde	An
Eingabewechsel erlauben	Aus
Info-Pings zulassen	Aus
Erweitert	
Verlängerungsflaggen-Timer	10 Sekunden
Zeit zum Einnehmen der Flagge	3 Sekunden
Flagge-halten-Timer	5 Sekunden
Flaggenaktivierung-Verzögerung	10 Sekunden
Siegbedingung	Gesundheit
Einstiege wechseln	An
Feldaufrüstung	Ohne
Spieler	
Anzahl der Leben	1 Leben
Maximale Gesundheit	100 (Normal)
Regeneration	Ohne
Externe Ansicht	Aus
Taktiksprint	An
Waffe aufstützen	Aus
Wiederbeleben zulassen	Aus
Gesundheit wenn niedergestreckt	40 Punkte
Gesundheit nach Wiederbelebung	Halb (50)

Verblutungszeit	Unbegrenzt
Wiederbelebungsdauer	2.5 Sekunden
Aufgabeverzögerung	1 Sekunde
Team-Wiederbelebungsende	Unbegrenzt
Team-Wiederbelebungszeit	2 Sekunden
Team-Wiederbelebungsgesundheit	40 Punkte
Team	
Zuschauen	Spielersicht
Externe Zuschauer-Ansicht	Aus
Abschusskamera	An
Minikarte aktivieren	Nein
Radar immer an	Aus
Waffenpings auf der Minikarte	Aus
Waffenpings auf dem Kompass	Aus
Feind auf dem Kompass	Aus
Einstiegsverzögerung	Ohne
Welleneinstiegsverzögerung	Ohne
Einstiegsverzögerung nach Suizid	Ohne
Einstieg erzwingen	An
Team-Zuteilung	An
Teambeschuss	Aus
Teamabschuss-Strafgrenze	2 Abschüsse
Gameplay	
Hardcore-Modus	Aus
Nur Kopfschüsse	Aus
Gesundheit stehlen	Aus
Extras	Aus
Ausrüstungsverzögerung	5 Sekunden
Schutz vor Ausrüstung	Aus
Kampfrufe	Aus
Ansagerdialog	Aus
Automatische Türen	**An**
Dynamische Kartenelemente	Aus

§2.4 Der Bereit-Status / Pausenzeit

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 das Match.

6vs6 & 4vs4:

Der Bereit-Button ist im Matchup 30 Minuten (2vs2 & Cup 15 Minuten) vor dem Matchtermin, für 15 Minuten (2vs2 & Cup 10 Minuten) verfügbar.

Beispiel: Matchtermin: 20:30 Uhr, Bereit-Button: 20:00 Uhr – 20:15 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.*

Ausnahme: Beide Teams haben „Bereit“ gedrückt, das Match muss gespielt werden! Hat ein Team den Mapban und/oder Mapvote nicht gemacht, so müssen beide Teams ihren Mapban/Mapvote weiter durchführen bis 15 Minuten vor Matchstart (2vs2: bis zum Matchstart). Sollte das nicht erfolgen, darf ein Supportticket eingereicht werden.

Im Fall, dass ein Team zu langsam war, jedoch trotzdem beide Teams den Mapban/Mapvote gemacht haben, muss das Match auch gespielt werden.

Nach 2 gespielten Maps, ist eine Pause von max. 10 min. (Cup max. 5 min) vorgesehen. Mit Einverständnis beider Teams kann auch direkt weitergespielt oder die Pause verlängert werden.

Sollte ein Team nach der Wartezeit (vor Match 15 Minuten/Pause 10 Minuten) nicht bereit sein, verliert es die Map.

§2.5 Line-up Überprüfung / Mindestanzahl der Spieler

Anzugeben sind:
- Activision ID (mit #Zahlen)
- Plattformbezogene ID (PSN ID)

Jedes Team ist verpflichtet, das Line-up des gegnerischen Teams 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 und Matchup). Sollte ein Fehler bei der Groß-/Kleinschreibung sein, ist dies kein Grund für ein Matchprotest (der Spieler ist trotzdem spielberechtigt).

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 der Ultimate Liga sind maximal 2 Teams einer Orga erlaubt.

6vs6:	max. 15 Spieler pro Season- / Cupteam
4vs4:	max. 10 Spieler pro Season- / Cupteam
2vs2:	max: 5 Spieler pro Season- / Cupteam
Female & Male:	max. 2 Spieler pro Season- / Cupteam (männlich und weiblich)

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

6vs6: min. 4 Spieler pro Team

4vs4:	min. 3 Spieler pro Team
3vs3:	min. 2 Spieler pro Team
2vs2:	kein Spiel in Unterzahl

§2.6 Spielerwechsel

6vs6:	pro Match dürfen nur 2 spielberechtigte Spieler ausgewechselt werden
4vs4 & 3vs3 & 2vs2:	pro Match darf nur 1 spielberechtigter Spieler ausgewechselt werden
Female & Male:	kein Spieler darf ausgewechselt werden

Spieler dürfen zum Mapwechsel ausgetauscht werden. Ausgewechselte Spieler dürfen beim nächsten Mapwechsel nicht wieder eingewechselt werden.

Nach Beitritt der Lobby dürfen nur noch nicht spielberechtigte Spieler ausgewechselt werden.

§2.7 Rehost / Spielerdrop

Allgemein gilt: Ein Rehost darf nur zweimal pro Map durchgeführt werden. In beidseitigem Einvernehmen sind mehrfache Rehosts erlaubt (der Paragraph über vorzeitiges Verlassen des Matches tritt dann nicht in Kraft).

Der Rehost zählt nur für falsche Lobbyeinstellungen.

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).

Bei falschen Lobbyeinstellungen muss sofort abgebrochen werden und das zuletzt erspielte Ergebnis fortgesetzt werden (abgebrochene Runde muss wiederholt werden).

Fliegt ein Spieler in der Anfangsphase einer Map raus, darf dieser bis zum Ende des Anfangtimers nachjoinen. Schafft er es nicht, muss das Match unterbrochen werden.

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 wieder in die Lobby joinen.

Bei erneutem Verbindungsverlust muss das Team in Unterzahl die Map zu Ende spielen.

§2.8 Verspätung / Nichterscheinen des Gegners

Sollte zum Matchtermin (Bereit-Button gedrückt), das gegnerische Team nicht anwesend sein, so ist das anwesende Team verpflichtet 15 Minuten (Liga) und 5 Minuten (Cup) 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 Gegnerteam nicht anwesend war und 15 Minuten oder 5 Minuten gewartet wurde.
Ebenfalls dürfen keine Freewin Ergebnisse im Matchup eingetragen oder bestätigt werden, da dies als manipulierende Absprache gilt.

§2.9 Matchverschiebung

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

Liga: Eine Matchverschiebung ist mit Zustimmung beider Teams möglich, darf aber nicht außerhalb des Ligazeitraumes liegen (hinter dem letzten Spieltag).

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

Bei Spielen in der Zeit von 23:00 Uhr bis 10:00 Uhr (Match-Start), welche durch das Terminscript festgelegt wurden, müssen beide Teams das Spiel im Matchup bestätigen. Bei Nicht-Bestätigung behält sich die DeSBL vor, den Termin aufzuheben und einen neuen anzusetzen.

Ein Match darf nicht vor Seasonstart und nicht nach Seasonende gespielt werden (auch im Falle eines Updates nicht).
Termine während der Season dürfen maximal eine Woche nach vorne/hinten verschoben werden. Dies ist im Matchup Bereich zu dokumentieren.
Eine Verschiebung des Termins ist dann bindend, wenn beide Parteien den Terminvorschlag akzeptiert haben.

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 ausgemacht und festgehalten werden und innerhalb der nächsten 7 Tage nachgeholt werden.
Sollte es zu keiner Einigung kommen, ist der 7. Tag der festgesetzte Spieltag um 20.30 Uhr und muss gespielt werden. Das Team, welches dann nicht anwesend war, hat das Match verloren.

§2.10 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 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 Absprachen

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

Absprachen außerhalb des Matchups werden im Protestfall nicht anerkannt.

§2.12 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 Terminscript 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 vom Team vorgeschlagen wurde, welches sich um die Terminfindung bemüht.

Liga: Die Zeiträume/ Termine sind dabei wie folgt:

Season 6vs6/5vs5:	Montag bis Sonntag
Season 4vs4:	Montag bis Sonntag
Season 2vs2:	Montag bis Freitag

Cup: variieren je nach Turnier

§3 Strafenkatalog

§3.1 Spielen mit gesperrten Spielinhalten

Als Beweise müssen Clips vorliegen, wo die gesperrten Spielinhalte zu sehen sind. Außerdem muss ersichtlich sein, wer die Runde, in der mit gesperrten Inhalten gespielt wurde, gewonnen hat.

Spielt ein Team mit gesperrten Spielinhalten, einschließlich verbotener Inhalte im Klasseneditor, muss der Gegner das Team darauf hinweisen. Der Hinweis muss sowohl im Ingame-Chat als auch im Matchup-Bereich erfolgen. Ein Matchprotest ist nur dann gültig, wenn dieser Hinweis zuvor gegeben wurde.

Der Rundenabzug erfolgt ab der hingewiesenen Runde. Sollte das Team weiterhin mit gesperrten Spielinhalten spielen, geht jede gewonnene Runde des betroffenen Teams an das gegnerische Team. Falls der Hinweis in der letzten Runde einer Map erfolgt, entfällt die Regelung des Rundenabzugs und der Punkt geht direkt an das gegnerische Team. Für den weiteren Spielverlauf (nächste Map) muss der Gegner jedoch erneut auf den Verstoß hingewiesen werden.

Der Spieler, der unerlaubte Spielinhalte verwendet, erhält eine gelbe Karte.

Als Beweise müssen Videoclips vorgelegt werden, in denen die gesperrten Spielinhalte sichtbar sind. Außerdem muss ersichtlich sein, welches Team die betroffene Runde gewonnen hat.

§3.2 Mappool / Mapvote

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

§3.3 Falsche Lobby/Server Einstellungen

Stellt der Host die Lobby falsch ein und korrigiert diese nachweislich nicht unverzüglich auf den Hinweis des Gastteams, verliert das Heimteam jede Runde, die während der fehlerhaften Einstellung gespielt wurde, ab dem Zeitpunkt des Hinweises.

Hinweise müssen vorrangig über den Ingame-Chat und das Matchup erfolgen. Zusätzlich sollte das Team, das den Fehler bemerkt, sich im Spiel bemerkbar machen, z. B. durch Abschießen im Spawn oder, falls keine Reaktion erfolgt, durch Verlassen der Lobby (gemeinsam als Team).

Nach der Korrektur der Einstellungen muss das Spiel ab dem bisher erspielten Stand (abgeschlossene Runden) neu gestartet werden.

Das hostende Team erhält außerdem 1 gelbe Karte.

Wird das falsche Einstellen der Lobby mehrfach und nachweislich absichtlich durchgeführt (z. B. als Trolling), wird dies mit einer Niederlage und einer roten Karte bestraft.

§3.4 Der Bereit-Status/Pausenzeit

Sollte nach der angegebenen Wartezeit ein Team nicht bereit sein, verliert dieses Team die Map.

§3.5 Line up / 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 vor Matchstart (siehe §2.5) hingewiesen wurde.

Bei vorsätzlicher Handlung droht dem Spieler und/oder dem Team eine höhere Bestrafung.

§3.6 Spielerwechsel

Der Verstoß gegen die Spielerwechsel Regel wird rundenbasiert bestraft.

§3.7 Rehost / Spielerdrop

Sollte mehr als zweimal ein Rehost erfolgen (bei falschen Lobbyeinstellungen), wird die Map für den Gegner gewertet.

Jedes Team ist für die Rückkehr oder den Ersatz eines Spielers selbst verantwortlich und darf Spieler nach geltendem Regelwerk auswechseln/ersetzen.
Sollte ein Spieler während des laufenden Matches nachjoinen, verliert das Team die Runden, in denen er einfach weiter spielt.

Spieler, die nicht zum Line-up gehören, dürfen nicht in ein laufendes Match joinen. Sollte dies der Fall sein, ist ein Rehost nötig. Bei mehrfachen Vorfällen wird die Map für den Gegner gewertet.

§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.
Sollte ein Spieler frühzeitig das laufende Match verlassen, so darf er wenn möglich dem laufenden Spiel wieder beitreten.

§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 Zusatzhardware und Illegale Programme

Das Verwenden verbotener Zusatzhardware wird als Cheaten (§3.13) gewertet.

§3.11 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-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).

§3.12 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 Liga-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.

§3.13 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 Karten für das Team verliehen werden, sowie das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl zugunsten des Gegners entschieden werden.

§3.14 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.

§3.15 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.

Hinweis:
T-baggen, Bodyshooten etc. werden in Einzelfällen nicht geahndet. Wenn sich aber ein oder mehrere Spieler dauerhaft unsportlich verhalten, kann ein Match als Niederlage gewertet werden. Videobeweis nötig.

§3.16 Teamauflösung/Austritt

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.

§3.17 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-Entscheidung nicht akzeptiert bzw. entsprechend umgesetzt werden.

§3.18 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	--
Härtefall	Verweis aus der Liga	

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:

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.