



Deutsche eSport Bundesliga

Overwatch

[PS4]

Regelwerk v1.4

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

Änderungsindex.....	4
Support	4
Präambel	4
§1 Allgemeines	5
§1.1 Geltungsbereich.....	5
§1.2 Teamanmeldung	5
§1.3 Pflichten der Teams	5
§1.3.1 Ein oder mehrere Teams	6
§1.4 Spielberechtigung	6
§1.5 Teamwechsel/Neuanmeldung eines Spielers	6
§1.6 Ersatzteam.....	6
§1.7 Schuldfrage.....	7
§2 Matchregeln	8
§2.1 Allgemeines zum Punktesystem.....	8
§2.2 Servereinstellung	9
§2.3 Map-Kategorien und Regeln.....	10
§2.4 Serverprobleme/Hosting.....	11
§2.5 Spielen in Unterzahl.....	11
§2.6 Nichterscheinen des Gegners	11
§2.7 Zuschauer Modus (Spectator)/Streaming	12
§2.7.1 Streaming	12
§2.8 Verlassen des Matches	12
§2.9 Bereit-Status	12
§2.10 Spielerwechsel/Ersatzspieler.....	12
§2.11 Support/Protest Tickets.....	12
§2.12 Zusatzhardware	13
§3 Strafenkatalog.....	14
§3.1 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account	14
§3.2 Terminabsage	14
§3.3 Team verlässt ohne Grund das Match	14
§3.4 Bewiesenes Cheaten während eines Matches	14
§3.5 Bewiesenes Cheaten ausserhalb eines Ligamatch.....	14
§3.6 Bugusing.....	14
§3.7 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches (zB Beleidigungen usw)	15
§3.8 Gegner erscheint nicht	15
§3.9 Besteht der Verdacht auf Absprache	15
§3.10 Spielen in zwei Teams	15
§3.11 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern	15
§3.12 Ergebnis-Bestätigung	15
§3.13 Wiederholtes Nichtantreten (Forfeit-Loss).....	16
§3.14 Falsche Servereinstellungen	16
§3.15 Teamauflösung/Austritt	16
§3.16 Mehrmaliger Seasonteamwechsel eines Spielers.....	16
§3.17 Nicht erfasste Vergehen	16
§4 Kartensystem	17
§4.1 Karten für Seasonteams	17
§4.2 Karten für Season-/ Cupteams	17
§4.3 Tabellen zur Erläuterung.....	17

Änderungsindex

Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
1.1	02.12.17	Zireael	alle	Überarbeitung
1.2	12.12.17	Zireael	alle	Formatkorrekturen
1.4	09.01.18	Zireael	§2,1, 2.3 u. 2.7.1	Überarbeitung

Support

Falls es Fragen zum Regelwerk gibt: Probleme bei der Auslegung oder Fehler in diesem Regelwerk gefunden werden, stellt die Ligaleitung mehrere Support-Möglichkeiten zur Verfügung:

- ☞ Erste Anlaufstelle sollte immer der jeweilige Spielbereich im DeSBL-Forum sein. Eventuell gibt es hier auch schon eine Lösung für das momentane Problem. Bei Beiträgen von euch bitte möglichst genau die betroffene/unklare Regel und die Fragen dazu angeben. Dies erspart so manche Rückfrage und damit Zeit.
- ☞ Bei ungeklärten Fragen, kontaktiert uns über das Support-Ticket System. Hier kann genauer auf spezielle Problematiken eingegangen werden. Beachtet: Formuliert euer Problem so genau wie möglich.

Präambel

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 Ligaleitung und müssen, sofern nicht dringend erforderlich, nicht weitergehend erläutert werden.

Mit der Anmeldung zu einer der Ligen der Deutschen eSport Bundesliga wird das Regelwerk automatisch akzeptiert.

§1 Allgemeines

Alle Spieler in dieser Community haben das Recht darauf, fair und mit dem nötigen Respekt behandelt zu werden! Es wird im Allgemeinen ein höflicher Umgangston erwartet. Spieler, die sich trotz Abmahnung der DeSBL weiterhin unangemessen verhalten, werden sanktioniert.

§1.1 Geltungsbereich

Mit der Anmeldung zu einem der Angebote der Deutschen eSport Bundesliga wird das jeweilige Regelwerk automatisch akzeptiert.

§1.2 Teamanmeldung

In der DeSBL können alle registrierten Spieler ein Team gründen/anmelden. Diesem Team dürfen beliebig viele Spieler beitreten, wobei diese nicht zwingend zum gleichen Clan gehören müssen (Clan-Kooperationen). Auf diese Weise ist es auch möglich, ein Team aus mehreren Clans zu bilden. Das Team muss eindeutig dem deutschen Sprachraum zugeordnet werden können. Ausnahmen werden von der Ligaleitung genehmigt, wenn jederzeit eine Kommunikation in deutscher Sprache gewährleistet ist.

§1.3 Pflichten der Teams

Jedes Team der DeSBL verpflichtet sich dazu, die Matches in den angegebenen Zeiträumen zu spielen. Darüber hinaus muss sich jedes Team aktiv an der Terminfindung beteiligen und regelmäßig in den Matchups über Kontaktaufnahmen eines Gegners informieren und entsprechend reagieren. Weiterhin müssen Warorgas zur Matchabsprache/Ergebniseintragung oder zur Kontaktaufnahme benannt werden.

§1.3.1 Ein oder mehrere Teams

Für jede Saison/Cup einer Liga kann ein Team ein oder mehrere Season-/Cupteams anmelden, welche die Matches der entsprechenden Saison/Cup bestreiten. Einem Season-/Cupteam kann durch den jeweiligen Teammanager eine beliebige Anzahl von Spielern zugeordnet werden. Die Mindestgröße ist immer die für ein Match erforderliche Spieleranzahl, anzustreben ist jedoch eine Mindestgröße von erforderlicher Spieleranzahl plus zwei Spieler. Im Format 5vs5 also beispielsweise fünf bzw. sieben Spieler. Ausnahmen bilden die Formate 1vs1 und 2vs2.

§1.4 Spielberechtigung

Jeder Spieler muss auf <http://www.desbl.de> registriert und einem Team beigetreten sein. Jeder Spieler muss seine spielspezifischen Informationen in seinem Spielerprofil wahrheitsgetreu und vollständig eingetragen haben.

§1.5 Teamwechsel/Neuanmeldung eines Spielers

Jeder Spieler darf in einer laufenden Saison/Cup nur in einem Season-/Cupteam spielen und nur einmal das Season-/Cupteam je Spielmodus wechseln. Jedoch wird bei einem Teamwechsel/Neuanmeldung innerhalb einer Season der jeweilige Spieler für 14 Tage gesperrt. Der Wechsel eines Cupteams, kann nur einmal erfolgen. Die Verwendung eines weiteren Accounts und die Weitergabe eines Accounts sind nicht gestattet.

§1.6 Ersatzteam

Ein ausgestiegenes Team kann durch ein "Ersatzteam" ersetzt werden, sofern welche vorhanden sind. Ausgestiegene Teams werden nur bis vor dem 3. Spieltag ersetzt. Die abgeschlossenen Spieltage müssen vom neuen Team übernommen werden. Sie haben aber die Möglichkeit mit den Gegnern eine Wiederholung abzusprechen. Dies geschieht aber auf freiwilliger Basis des Gegners.

§1.7 Schuldfrage

Wir gehen von der Unschuld eines jeden Spielers aus, bis das Gegenteil eindeutig bewiesen ist.

§2 Matchregeln

§2.1 Allgemeines zum Punktesystem

Season Regelung:

- Für einen Sieg (3 Punkte)
- Für ein Unentschieden (1 Punkt)
- Für eine Niederlage (0 Punkte)
- Die gewählten / vorgegebenen Maps werden mit „Competitive“ Voreinstellung gespielt. Für jede gewonnene Map gibt es 2 Punkte. Bei Unentschieden 1:1. Mögliche Matchergebnisse (2 Maps): 4:0 (Gewinner gewinnt beide Karten), 2-2 (beide Teams gewinnen eine Karte) und 3-1 (Eine Karte unentschieden, andere gewinnt ein Team)

Turnier Regelung:

Gruppenphase (bei mehreren Karten):

- Für einen Sieg (3 Punkte)
- Für ein Unentschieden (1 Punkt)
- Für eine Niederlage (0 Punkte)
- Bei Best of 1 (Kontrolle) gilt die gespielte als komplettes

Im Ko-System nach der Gruppenphase gilt Best of 3 in den anderen 3 Modi (vorgegebene Maps)

- Bei Draw in der K.o. Phase wird Illios gespielt

Diese Ergebnisse müssen im Matchup eingetragen werden.

Die gewonnenen und verlorenen Runden werden ebenfalls in einer Wertung festgehalten (für eine Platzauswertung im Falle des Punktegleichstandes).

Runden und Punkte gegen Teams, die vor Saison/Cup-Ende aus der DeSBL ausgeschieden sind, werden folgendermaßen gewertet: Gespielte und noch ausstehende Spiele gegen solche Teams werden mit Defwin (FF-Win) gewertet.

Jedes Team muss die Map (oder 2 bei 4 Maps pro Begegnung) die sie spielen wollen 24 Stunden vorher im Matchup angeben.

§2.2 Servereinstellung

Es müssen die entsprechenden Settings vor dem Match eingestellt werden. Diese Settings sind vor dem Matchbeginn zu prüfen.

Zu erstellen ist ein „Benutzerdefiniert“-Match mit Folgenden Settings:

Allgemeine Settings

- Voreinstellung: Rangliste
- Kartenreihenfolge: Nur eine Karte
- Zurück zur Lobby:
 - Punkteroberung, Frachtbeförderung & Hybrid: Nach Hin- und Rückmatch
 - Kontrolle: nach einem Match

Karten

Die zu spielenden Maps, müssen aus dem festgelegten Spielplan entnommen werden. Es müssen alle Karten deaktiviert werden, außer die, die gespielt werden soll.

Helden

Alle Helden sind wählbar.

Heldenoptionen

- Begrenzte Heldenauswahl: 1 pro Team
- Begrenzte Rollenauswahl: keine
- Heldenwechsel zulassen: Ein
- Wiederbelebung als zufälliger Held: Aus

Gameplay Optionen

- Kontrollspielmodusformat: Best of 3
- Trefferpunkte: 100%
- Schaden: 100%
- Heilung: 100%
- Ultimeter-Aufladungsrate: 100%
- Wiederbelebungszeit: 100%
- Abklingzeiten: 100%
- Skins deaktivieren: Aus
- Trefferpunktebalken deaktivieren: Aus
- Killcam deaktivieren: An
- Killfeed deaktivieren: Aus
- Nur Kopfschüsse: Aus

Teamoptionen

- Ausgegliche Teams: Aus

§2.3 Map-Kategorien und Regeln

Kontrolle

- Ilios
- Lijiang Tower
- Nepal
- Oasis

Punkteroberung

- Hanamura
- Tempel des Anubis
- Volskaya Industries
- Mondkolonie Horizon

Frachtbeförderung

- Watchpoint Gibraltar
- Route 66
- Dorado
- Junkertown

Hybrid

- King's Row
- Numbani
- Hollywood
- Eichenwald
- Blizzard World

Mapvote (Season):

Beide Teams suchen sich ihre Map aus und nennen diese in den Kommentaren im Matchupbereich. Die Maps müssen 48 Stunden vor dem Matchtermin feststehen. Sollte sich ein Team nicht oder zu spät am Mapvote beteiligen, wählt das andere Team, das bereits eine Map gewählt hat, die zweite Map aus. Diese Wahl darf erst nach Unterschreitung der 48 Stunden sein und muss spätestens 24 Stunden vor Matchtermin als Kommentar im Matchupbereich festgehalten werden. Wird die zweite Map zu früh gewählt, muss diese nicht gespielt werden. Wählt das Team zu spät (weniger als 24 Stunden vor Matchtermin) oder keine zweite Map, wird nur die erste, Regelkonform gewählte Map gespielt!

§2.4 Serverprobleme/Hosting

Sollte das Match durch Probleme mit dem Server nicht durchführbar sein, so muss das Match so schnell wie möglich, spätestens aber innerhalb der nächsten 7 Tage, nachgeholt werden. In diesem Fall ist das in den Matchups zu dokumentieren, sowie ein Supportticket zu schreiben.

Das Heimteam erstellt alle Matches. Sollte aus technischen Gründen, eines der beiden Teams nicht in der Lage sein das Spiel zu erstellen, so wird der Host abgegeben.

Möchte eines der beiden Teams den Host an das gegnerische Team abgeben, so müsste das im Matchup dokumentiert werden.

Nach einer Runde müssen die Seiten getauscht werden. Das heißt, die vorherigen Angreifer sind nun die Verteidiger und andersherum.

Falls der Server während der Runde abstürzt, ist die gesamte Karte neu zu starten und die betreffende Karte zu wiederholen.

§2.5 Spielen in Unterzahl

Ist zum vereinbarten Match Zeitpunkt (+15min) ein Team nicht vollzählig erschienen, so ist es die Aufgabe der Teammanager eine Lösung auszuhandeln. Ein Spiel in Unterzahl ist aber grundsätzlich möglich. Auch eine Terminverschiebung mit Zustimmung beider Teams ist möglich. Das Match muss dann schnellstmöglich nachgeholt werden. Dies ist IMMER in den Matchups zu dokumentieren.

§2.6 Nichterscheinen des Gegners

Sollte zum vereinbarten Zeitpunkt des Matches das gegnerische Team nicht anwesend sein, so ist das anwesende Team dazu verpflichtet 15 Minuten zu warten und kann nach Ablauf der Zeit ein Matchprotest (Supportticket) einreichen mit dementsprechenden Beweisen (Bild/Video mit Datum/Uhrzeit). Das Match wird dann als Default Win für das anwesende Team gewertet.

§2.7 Zuschauer Modus (Spectator)/Streaming

Generell sind Zuschauer während eines Ligaspiels nicht zulässig.

Ausnahmen

- Ligaleitung/DeSBL-Admins
- von der DeSBL genehmigte Streamer

§2.7.1 Streaming

Das Streamen der Ego-Perspektive ist erlaubt.

Das Streamen als Zuschauer ist nur mit Einverständnis des Gegners und mit Anfrage via Supportticket gestattet. Dies muss im Matchup festgehalten werden.

Von der DeSBL autorisierte Streamer dürfen auch ohne Zustimmung der Teams im Spectator Modus teilnehmen.

§2.8 Verlassen des Matches

Bei unverschuldetem Verlassen des Matches, z. B. disconnect, durch einen Spieler wird das Gefecht fortgesetzt. Nach Möglichkeit sollte der Spieler schnellstmöglich nachjoinen. Spielen in Unterzahl ist nach Absprache mit dem Gegnersteam erlaubt.

§2.9 Bereit-Status

Vor Matchstart müssen beide Teams untereinander kommunizieren und ihre Bereitschaft angeben. Danach wird das Match gestartet. Dies muss spätestens 10min nach Betreten des letzten Spielers geschehen.

§2.10 Spielerwechsel/Ersatzspieler

Spieler können zu jedem Rundenwechsel ausgewechselt werden. Dabei verlässt erst der alte Spieler das Match, der neue Spieler darf dann connecten. Der neue Spieler muss alle Voraussetzungen erfüllen und darf auch nicht anderweitig gesperrt sein.

§2.11 Support/Protest Tickets

Nur Spieler und Teams, die an dem Match teilgenommen haben, dürfen einen Protest einlegen, bzw. ein Supportticket zu diesem Match schreiben.

§2.12 Zusatzhardware

Maus, Tastatur, Rapid Fire Controller, Titan One Adapter und Cronus Max Macro sind verboten und führen zum Ausschluss aus der DeSBL.

Hinweis: Controller mit 'Scuf' Modifikationen und Hilfsmitteln wie FPS Freek, Gaimx und vergleichbare, sind ab sofort erlaubt.

§3 Strafenkatalog

§3.1 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account

- erfolgt sofortiger Ausschluss aus der Liga für beide Spieler
- das Team wird mit 1 schwarzen Karten bestraft

§3.2 Terminabsage

Ein bereits angenommenes Match ohne ersichtlichen Grund verschoben und nicht angetreten

- 1:0 Sieg für das nicht verursachende Team
- 1 gelbe Karte für das verursachende Team

§3.3 Team verlässt ohne Grund das Match

das Team, welches den Server ohne Grund verlässt

- bekommt ein 0:1
- das Team wird mit 2 gelben Karten bestraft

§3.4 Bewiesenes Cheaten während eines Matches

- Ligabann des Spielers
- Team des Cheaters verliert das Match mit 0:1 Runden
- das Team wird mit 1 schwarzen Karten bestraft

§3.5 Bewiesenes Cheaten ausserhalb eines Ligamatch

- Ligabann des Spielers

§3.6 Bugusing

Absichtliches Ausnutzen von Bugs während des Matches

- Jede Runde, in der das Bugusen nachgewiesen werden kann, geht an den Gegner
- 1 gelbe Karte für das Team

§3.7 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches (zB Beleidigungen usw)

- Je nach Härte: 1 gelbe Karte bis 1 schwarze Karte für den Spieler
- Je nach Härte: 1 bis 3 gelbe Karten für das Team

§3.8 Gegner erscheint nicht

Erscheint ein Team nicht bis spätestens 15 Minuten nach dem vereinbarten Termin

- so gewinnt das gegnerische Team das Match mit 1:0 Runden
- 1 gelbe Karte für das nicht erschienene Team

§3.9 Besteht der Verdacht auf Absprache

- so kann die Ligaleitung den War annullieren
- beiden Teams bekommen 2 schwarze Karten

§3.10 Spielen in zwei Teams

Spielt ein Spieler in 2 Seasonteams, die im gleichen Format (zB 4vs4 HC) spielen

- so wird dieser Spieler aus der Liga gebannt
- beiden Teams bekommen 1 schwarze Karte

§3.11 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

Spielt ein Team mit nicht spielberechtigten Spielern ohne ausdrückliche Erlaubnis der Ligaleitung/des Gegners (im Matchup)

- verliert dieses Team jede Runde, an dem der nicht spielberechtigte Spieler teilnimmt
- Das Team bekommt 2 gelbe Karte

§3.12 Ergebnis-Bestätigung

Bestätigt ein Team nach dem War nicht innerhalb 24 Stunden das Ergebnis (ausgenommen Matchprotest)

- bekommt das Team 1 gelbe Karte

§3.13 Wiederholtes Nichtantreten (Forfeit-Loss)

- Sollte ein Team während einer Saison 3 mal ein Match nicht bestreiten, so werden alle Matches des Team mit 0:1 gewertet. Das betrifft auch bereits gespielte Matches. Matches, die wiederholt wurden , werden nicht als FF-Loss gewertet.
- Das Team darf nicht mehr aktiv am aktuellen Ligabetrieb teilnehmen.
- Das Team hat die Möglichkeit, sich für eine folgende Saison neu anzumelden.

§3.14 Falsche Servereinstellungen

Stellt das Serverstellende Team den Server falsch ein und korrigiert die Einstellungen nicht auf Hinweis des Gastteams

- verliert das Serverstellende Team 0:1
- Das Team bekommt 1 gelbe Karte

§3.15 Teamauflösung/Austritt

Alle Spiele von Teams, die sich während einer Saison zB auflösen, werden mit 0:1 gewertet. Das betrifft auch bereits gespielte Wars. Das Team wird NICHT gelöscht.

§3.16 Mehrmaliger Seasonteamwechsel eines Spielers

- es darf nur einmal in einer laufenden Saison das Seasonteam gewechselt werde
- wechselt ein Spieler mehr als einmal in einer Saison, im gleichen Spiel und Modus, ein Seasonteam, erhält er eine Saisonsperre.
- Das Match, an dem ein Spieler mit dem Regelverstoß teilnimmt, muß im Fall eines Matchprotest wiederholt werden.

§3.17 Nicht erfasste Vergehen

Sonstige Vorkommnisse werden nach Adminermessen behandelt

§4 Kartensystem

Für Regelverstöße werden Karten gegenüber Teams oder Spielern ausgesprochen.

§4.1 Karten für Seasonteam

- ☒ Gelbe Karten werden für Regelbrüche gemäß dem Regelwerk ausgesprochen.
- ☒ Rote Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus jeweils 2 gelben Karten. Bei 1 rote Karte verliert das Team 2 Punkte in der Tabelle.
- ☒ Schwarze Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus 2 roten Karten. Bei einer schwarzen Karte werden dem Team 4 Punkte in der Tabelle abgezogen. Bei der 2. schwarzen Karte erhält das Team eine Spielsperre und alle Spiele werden als verloren gewertet.

☒

§4.2 Karten für Season-/ Cupteams

- ☒ Gelbe Karten gibt es pro Vergehen eine. Sie werden für Regelbrüche gemäß dem Regelwerk ausgesprochen.
- ☒ Rote Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus jeweils 2 gelben Karten. Für eine rote Karte erhält der Spieler eine Sperre für das nächste planmäßige Ligaspiel.
- ☒ Schwarze Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus 2 roten Karten. Bei eine schwarzen Karte erhält der Spieler eine Saisonsperre.

§4.3 Tabellen zur Erläuterung

Für Teams	Gelbe Karten	Rote Karten	Schwarze Karten
bei 1. Karte	Verwarnung	2 Punkte Abzug	4 Punkte Abzug
bei 2. Karte	ergibt eine rote Karte	ergibt eine schwarze Karte	Saisonsperre, alle Spiele werden als verloren gewertet
bei 3. Karte	Verwarnung	ergibt eine weitere schwarze Karte	--
bei 4. Karte	ergibt eine weitere rote Karte	--	--
bei 5. Karte	Verwarnung	--	--
bei 6. Karte	--	--	--

Für Spieler	Gelbe Karten	Rote Karten	Schwarze Karten
bei 1. Karte	Verwarnung	nächstes Spiel gesperrt	Saisonsperre
bei 2. Karte	ergibt eine rote Karte	ergibt eine schwarze Karte	--
bei 3. Karte	Verwarnung	--	--
bei 4. Karte	ergibt eine weitere rote Karte	--	--

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.