



Deutsche eSport Bundesliga
Rainbow Six Siege
[PS4]

Regelwerk 6. Season Bereich sichern
V3.0



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 Seasonteams.....	5
§1.4 Spielberechtigung.....	6
§1.5 Seasonteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers.....	6
§1.6 Ein Spieler, ein Seasonteam.....	6
§1.7 Ersatzteam.....	6
§1.8 Schuldfrage.....	6
§2 Seasonregeln.....	7
§2.1 Spielversion.....	7
§2.1.1 Neue Operator.....	7
§2.1.2 Gebäude.....	7
§2.2 Allgemeines zum Punktesystem im Season.....	7
§2.2.1 Allgemeines zum Ligasystem.....	7
§2.3 Terminfindung der Spielrunden.....	8
§2.4 Matchups / Matchabsprachen.....	8
§2.5 Ergebniseintragung.....	8
§2.6 Matchprotest.....	9
§2.7 Screenshot des Scoreboards.....	9
§2.8 Ping.....	9
§2.9 Cheats, Bugs & Modifikationen.....	9
§2.10 Script und Makro Nutzung.....	10
§2.11 Zusatzhardware.....	10
§2.12 Config.....	11
§2.13 Probleme mit dem Server.....	12
§2.14 Map-Pool.....	12
§2.15 Bann/Votesystem.....	13
§2.16 Spieleranzahl.....	13
§2.16.1 14-Tagesperre.....	13
§2.17 Spielen in Unterzahl.....	13
§2.18 Nichterscheinen des Gegners.....	14
§2.19 Casten von DeSBL Spielen.....	14
§2.20 Richtlinien für den Zuschauermodus (Spectator).....	15
§2.21 Verlassen / Abbruch während des Matches.....	15
§2.22 Rehost.....	15
§2.23 Bereit-Status.....	16
§2.24 Seitenwahl.....	16
§2.25 Servercrash.....	16
§2.26 Spielerwechsel.....	16
§2.27 DLC s.....	16
§2.28 Supporttickets.....	16
§2.29 Absprachen im Matchup.....	17
§3 Strafenkatalog.....	18
§3.1 Fehlende Spielerprofil-Daten.....	18
§3.2 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account.....	18
§3.3 Team tritt zum Match nicht an.....	18
§3.4 Team verlässt ohne Grund die Map.....	18

§3.5 Bewiesenes Cheaten während eines Matches.....	18
§3.6 Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL.....	19
§3.7 Bugusing - Glitches - Spielfehler.....	19
§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches.....	19
§3.9 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers.....	19
§3.10 Manipulierende Absprachen.....	19
§3.11 Spielen in zwei Seasonteams.....	20
§3.12 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern.....	20
§3.13 Ergebnis-Bestätigung.....	20
§3.14 Teamauflösung/Austritt.....	20
§3.15 Falsche Lobby/Server Einstellungen.....	20
§3.16 Casten ohne Erlaubnis der DeSBL.....	21
§3.17 Verbotene Position.....	21
§3.18 Spieler mit Ping über 100.....	21
§3.19 Nutzen nicht erlaubter Operator.....	21
§3.20 Nicht erfasste Vergehen.....	21
§4 Kartensystem.....	22
§4.1 Karten für Seasonteams.....	22
§4.2 Karten für Spieler.....	22
§4.3 Tabellen zur Erläuterung.....	23

Hinweis:

In dieser Season wird erstmals mit einem Mapbannsystem gespielt und nach Maps gewertet!

Siehe §2.15 Bann/Votesystem!

Änderungsindex

Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
1.0	23.11.17	RepoFX		Überarbeitung
1.1	20.12.17	Tetra, Grayparrot		Seasonanpassungen
1.1.1	07.01.18	Grayparrot	Deckblattseite	Deckblattanpassung
1.1.2	12.01.18	Grayparrot	§2.15 Bann/Votesystem	Bannmodus geändert. BO1: Von A-BB-AA-BB-A zu A-B-A-B-A-B-A BO3: Von A-BB-AA-B zu A-B-A-B-A-B
3.0	03.02.18	Team	Alle	Von Season auf Season umgearbeitet

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 oder Turnieren der Deutschen eSport Bundesliga wird das Regelwerk automatisch akzeptiert.

Das nutzen der DeSBL Regelwerke ist ausserhalb der DeSBL nicht ohne Genehmigung erlaubt!

§1 Allgemeines

Alle Spieler in dieser Community haben das Recht, fair und mit dem nötigen Respekt behandelt zu werden! Es wird im Allgemeinen ein höflicher Umgangston vorausgesetzt.

Spieler, die sich trotz Abmahnung der DeSBL weiterhin unangemessen verhalten, müssen mit Strafen rechnen.

§1.1 Geltungsbereich

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

§1.2 Teamanmeldung

In der DeSBL können alle Spieler ein Team gründen/anmelden. Diesem dürfen beliebige Spieler beitreten, die nicht zwingend zum gleichen Clan gehören müssen (Clan-Kooperationen). Auf diese Weise ist es auch möglich ein Team aus mehreren Clans zu bilden. Generell gilt zunächst, dass Teams der deutschen Sprache mächtig sein müssen.

§1.3 Pflichten der Teams

Jedes Team in der DeSBL verpflichtet sich die Matches in den angegebenen Zeiträumen (im Matchup) zu spielen. Darüber hinaus muss sich jedes Team aktiv an der Terminfindung beteiligen und sich regelmäßig in den Matchups über Kontaktaufnahmen eines Gegners informieren, um entsprechend zu reagieren. Die Spieler und Teams sind für ihre Organisation selbst verantwortlich.

§1.3.1 Ein oder mehrere Seasonteams

Für die Season kann ein Team ein oder mehrere Seasonteams anmelden. Dem Seasonteam können durch den Team-Manager eine beliebige Anzahl von Spielern zugeordnet werden. Die Mindestgröße eines Teams ist immer die für ein Match erforderliche Spieleranzahl + mögliche Ersatzspieler. Eine eventuelle Begrenzung der Squadgröße ist den Seasons zu entnehmen.

§1.4 Spielberechtigung

- Jeder Spieler muss auf <https://www.desbl.de> registriert und einem Team beigetreten sein
- Jeder Spieler muss seine spielspezifischen Informationen in seinem Spielerprofil eingetragen haben
- Die Spielberechtigung kann jederzeit durch die Ligaleitung entzogen werden

§1.5 Seasonteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers

- Jeder Spieler darf in einem laufenden Season nur 1x das Seasonteam pro Spielmodus wechseln. Bei einem Seasonteamwechsel oder einer Neuanmeldung innerhalb eines Seasons, erhält der Spieler nach dem 2. Spieltag eine 14-Tagessperre. Diese ist mit den jeweiligen Gegnern verhandelbar. Ein weiterer Wechsel ist nicht erlaubt.

§1.6 Ein Spieler, ein Seasonteam

Jeder Spieler darf nur in einem Seasonteam pro Modus der DeSBL spielen. Die Verwendung eines weiteren Accounts, die Weitergabe eines Accounts oder die Nutzung eines anderen Accounts sind nicht gestattet!

§1.7 Ersatzteam

In Seasons werden Teams nur in den unteren Ligen gewechselt.

§1.8 Schuldfrage

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

§2 Seasonregeln

§2.1 Spielversion

Gespielt wird Rainbow Six Siege auf der PS4 in der aktuellsten Version.

§2.1.1 Neue Operator

Kommen neue Operator ins Spiel, so sind diese erst dann erlaubt, wenn alle Spieler diese nutzen können.

§2.1.2 Gebäude

Das Verlassen des Gebäudes bzw. das Aufhalten außerhalb ist grundsätzlich gestattet.

§2.2 Allgemeines zum Punktesystem im Season

Das Punktesystem funktioniert folgendermaßen:

- Für einen Sieg (3 Punkte)
- Für eine Niederlage (0 Punkte)

Es werden die gewonnenen und verlorenen Maps gezählt. Gewinnt jedes Team eine Map, muss die Entscheidungsmap gespielt werden. Config beachten!!

§2.2.1 Allgemeines zum Ligasystem

Die Ligaleitung lost am Anfang der Season den Spielplan aus. Dieser ist für alle Teams verbindlich.

§2.3 Terminfindung der Spielrunden

Die Ligaleitung gibt zu jedem Spieltag einen Zeitraum von: In der Season sind das 4 Tage (Donnerstag – Sonntag).

Beide Teams sind verpflichtet, den Austragungszeitpunkt innerhalb der im Spielplan vorgesehenen Frist festzulegen. Sollte es bis zum Beginn des Spieltages zu keiner Einigung kommen, wird durch das Terminscript automatisch ein zufälliger Termin innerhalb des Spieltages (Do|Fr|Sa|So jeweils 20.00|20.30|21.00) festgelegt. Dieser Termin ist verbindlich. Sollten sich jedoch die Teams nach Generierung eines automatischen Termins auf einen anderen Termin einigen, müssen sie diesen in den Matchups unter „Terminänderung“ eintragen und bestätigen.

§2.4 Matchups / Matchabsprachen

In den Matchups sind sämtliche Absprachen zu treffen. Des weiteren sind dort nach dem Match das Lineup, das Ergebnis und eine Bewertung (optional) einzutragen. Dabei ist auf die korrekte Form zu achten. Das im Matchup erstgenannte (linke) Team ist das Heimteam. Selbst dokumentierte Absprachen außerhalb des Matchups können von der Ligaleitung als unzulässig gewertet werden.

§2.5 Ergebniseintragung

Das Ergebnis muss innerhalb von 24 Stunden nach dem Match im Matchupbereich eingetragen werden. Außer im Fall eines Matchprotest. Versäumt ein Team diese Frist, wird angenommen das dem Spielverlauf vorbehaltlos zugestimmt wird. Ein Admin kann die Upload Frist für Beweisscreens in bestimmten Fällen verlängern. Es liegt in der Verantwortung der Teams sicherzustellen, dass alle Daten innerhalb von 24 Stunden nach Matchende auf der DeSBL Seite eingetragen sind. Wenn ein Team nicht zum Match antritt, darf KEIN Ergebnis eingetragen werden. In diesem Falle ist ein Supportticket zu erstellen.

Wird das Ergebnis bestätigt, ist kein Protest mehr möglich!

§2.6 Matchprotest

Der Matchprotest muss innerhalb von 24 Stunden nach Matchtermin per Supportticket eingereicht werden. Ausführliche Gründe zum Matchprotest müssen hierbei angeführt sein. Sollte der Matchprotest nach diesem Zeitpunkt eingereicht werden, ist die Ligaleitung nicht dazu verpflichtet diesen Protest anzunehmen.

§2.7 Screenshot des Scoreboards

Ein Screenshot des Scoreboards muss nach Ende des Matches angefertigt und im Fall eines Protestes dem Admin zugesendet werden. Kann ein Team keine Screenshots vorweisen, so wird angenommen das den Screenshots des Gegners zugestimmt wird.

Screenshots bitte auf <https://pics.desbl.de> hochladen und den Link im Supportticken einfügen!

§2.8 Ping

Das Internet ist ständig in Veränderung und Verbindungen zu einem Server sind nicht immer ideal. Daher muss jeder Spieler damit rechnen, auch mal mit größeren Ping-unterschieden spielen zu müssen. Sollte ein Spieler jedoch über mehrere Runden (mindestens 2) einen Ping über 100 aufweisen, ist dieser durch einen Ersatzspieler zu ersetzen oder das Team muss in Unterzahl weiterspielen.

§2.9 Cheats, Bugs & Modifikationen

Zusatzprogramme, die ins Spielgeschehen eingreifen, sind verboten und werden mit sofortigem Ausschluss bestraft. Das Nutzen von Bugs, Exploits und Modifikationen ist verboten. Ausnahmen reglementiert die Ligaleitung.

§2.10 Script und Makro Nutzung

Alle Scripts, Makros und Änderungen an der Konfiguration des Spiels sind nicht erlaubt, es sei denn, sie sind spezifisch durch diese Regeln erlaubt. Programme und Makros, die einen Vorteil während des Spielens geben (zB Treiber, die in der Lage sind Wände auszublenden, Single-Shot-Makros, etc.) sind verboten. Alle Programme, die das Spiel selbst verändern, sind verboten. Im folgenden eine Auflistung von verbotenen Makros / Scripts.

- No-Recoil oder Recoil Control Makros/Scripts/Modifikationen
- Single Shot Makros/Scripts
- Aimassist Programme/Makros /Scripts
- Auto Reload Skript/Makro
- Auto Revive Skript/Makro
- Auto Spotting Skript/Makro

§2.11 Zusatzhardware

Maus, Tastatur und Rapid Fire Controller sind verboten und führen bei bewiesener Nutzung zum Ausschluss aus der DeSBL.

Hinweis: Scuf Controller und Modifikationen wie z.B. FPS Freek sind erlaubt.

§2.12 Config

Es müssen die entsprechenden Einstellungen vor dem Match eingestellt werden. Wird ein Match mit falschen Einstellungen begonnen, ist dies unverzüglich nach Entdecken bekannt zu geben, spätestens jedoch bis zum Beginn der zweiten gewerteten Runde. Findet dies nicht statt, gelten die Einstellungen als genehmigt und das Match wird gewertet.

Anderenfalls sind die Einstellungen schnellstmöglich zu korrigieren und das Match neu zu starten.

Zu erstellen ist ein „Custom Match“ mit Folgenden Einstellungen:

Lobby

- Privatsphäre: Nur Einladung
- Chat: Nur Team
- Zuschauer Erlauben: Aus

Allgemein

- Tageszeit: Tag
- HUD Einstellungen: Profiligga

Runden

- Rundenanzahl: 8
- Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger: 1
- Runden in Verlängerung: 3
- Verlängerung-Punktendifferenz: 2
- Rollenwechsel Verlängerung: 1
- Zielwechsel-Parameter: 1
- Einzigartiger Angreifer-Spawn: An
- Schaden-Handicap: 100
- Friendly Fire-Schaden: 100
- Verletzt: 20
- Sprint: An
- Lehen: An
- Todwiederholung: Aus

Spielmodus

TDM-Secure Area

Spielmodussettings

- Sichern-Dauer: 15 sec
- Sichern-Rückgängig-Dauer: 15 sec
- Dauer der Vorbereitungsphase: 45 sec
- Dauer der Aktionsphase: 180 sec

§2.13 Probleme mit dem Server

Sollte das Match durch Probleme mit dem Server (Wartungsarbeiten etc.) nicht durchführbar sein, so muss das Match so schnell wie möglich, spätestens aber innerhalb der nächsten 2 Wochen, nachgeholt werden. In diesem Fall ist das in den Matchups zu dokumentieren sowie ein Supportticket zu schreiben.

§2.14 Map-Pool



§2.15 Bann/Votesystem

Das Bannsystem findet ihr in den jeweiligen Matchups. Bannen können nur die Teammanager oder Warorga!

Um Maps bannen zu können, müssen beide Teams zuerst auf den Bereit-Button klicken, damit signalisieren sie dem System, das sie anwesend sind. Der Bereit-Button ist immer 5 Minuten vor einem Matchtermin aktiviert und bleibt dies 20 Minuten. Klickt ein Team den Button nicht in der Zeit, erhält es automatisch einen Loss eingetragen. Ein Supportticket des Gegnerteams ist nicht notwendig.

In der Mapbannphase beginnt das Heimteam mit dem Bannen. Für jeden Bann haben die Teams jeweils 4 Minuten Zeit.

Beide Teams (Heimteam= A, Gastteam= B) bannen im Matchup abwechselnd eine Map im System A-B-A-B-A-B bis 3 Maps übrig bleiben. Aus diesen 3 Maps wählen beide Teams ihr Map, die sie spielen wollen. Die 3. Map ist die Entscheidungsmap und muss nur gespielt werden, wenn beide Teams jeweils eine Map gewonnen haben. Mögliche Ergebnisse sind 2:0, 2:1, 1:2 und 0:2.

Verpasst ein Team seine Bannphase, hat es automatisch verloren. Ein Supportticket des Gegnerteams ist nicht notwendig.

§2.16 Spieleranzahl

Gespielt wird 5vs5. Spielen in Unterzahl ist jedoch möglich.

§2.16.1 14-Tagesperre

Alle Spieler, die bis zum Ende des 2. Spieltags ins Seasonteam eingetragen werden, sind sofort spielberechtigt. Spieler die mit Start des 3. Spieltages ins Seasonteam joinen, erhalten die 14-Tagesperre, die sofort gültig ist. In Absprache mit dem jeweiligen Gegner kann ein Spieler mit dieser Sperre aber dennoch spielen. Dies ist im Matchup festzuhalten.

§2.17 Spielen in Unterzahl

Sind zum Matchstartzeitpunkt nur 4 Spieler statt 5 Spieler anwesend, muss in Unterzahl gespielt werden.

§2.18 Nichterscheinen des Gegners

Sollte zum vereinbarten Zeitpunkt des Matches das gegnerische Team nicht anwesend sein, so ist das anwesende Team verpflichtet 15 Minuten nach Terminstart zu warten. Es muss den Bereit-Button angeklickt haben! Das anwesende Team erhält nach Ablauf der Zeit automatisch einen Win vom System eingetragen und muss kein Supportticket schreiben.

Tritt ein Team nach der Bannphase nicht zum Match an, ist ein Matchprotest zu stellen.

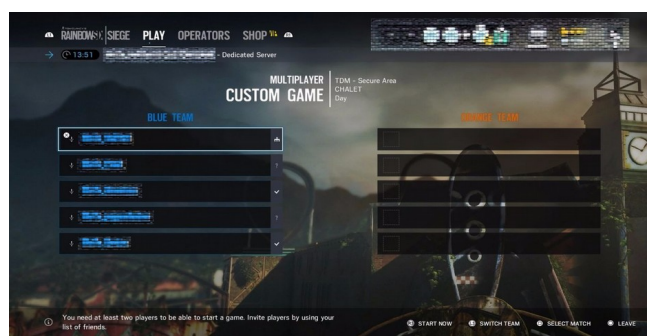
Es sind Screenshots zu machen, die zeigen das das eigene Team bereit war. Die Screens auf <https://pics.desbl.de> hochladen und die dort angegebenen Links im Ticket eintragen. Die Screens müssen 7 Tage aufbewahrt werden.

Die Screens müssen wie hier als Beispiel angegeben, angefertigt sein:

(Bildinformation)



(Lobby)



§2.19 Casten von DeSBL Spielen

Die offiziellen Streaming Partner der DeSBL genießen das Vorrecht jedes Turnierspiel und gesponserte Ligen casten zu dürfen. Dabei wird bei der Auswahl, welches Spiel gestreamt wird, keine Zustimmung der jeweils betroffenen Teams benötigt. Die betroffenen Teams werden im Matchup informiert, damit diese die nötigen Vorbereitungen treffen können (Zuschauermodus etc.). Das Spiel muss dabei mit einem Delay von min. 3 Minuten gestreamt werden. Eine Liste, wer offizieller DeSBL Caster ist, findet Ihr [HIER](#).

Darüber hinaus ist casten von nicht offiziellen Streamern grundsätzlich bei Zustimmung beider Teams möglich, jedoch ist auch die Zustimmung eines Admins erforderlich, diese wird über ein Supportticket eingeholt.

§2.20 Richtlinien für den Zuschauermodus (Spectator)

Jedes aus dem Zuschauermodus aufgenommen Match muss auf einer Videoplattform (z.B. Youtube) hochgeladen werden. Der Spectator darf sich nicht im selben Channel (Party) wie die Spieler befinden. Das Gegner Team hat ein Anrecht das der Spectator sich ausschließlich in ihrem TS aufhält. Sollte Ghosting nachgewiesen werden, so gilt dies als grobes unsportliches Verhalten und das Team wird aus der Liga ausgeschlossen und das Match mit der höchstmögliche Punktzahl gegen das verursachende Team gewertet.

§2.21 Verlassen / Abbruch während des Matches

Das laufende Match darf nicht grundlos verlassen werden. Die Matches sind grundsätzlich zu Ende zu spielen. Danach kann, falls notwendig, Protest eingelegt werden.

Ein Verlassen des Servers wird NICHT automatisch als Aufgabe gewertet.

§2.22 Rehost

Fliegt ein Spieler während des Match vom Server/aus der Lobby, darf jedes Team einmal einen Rehost pro Map machen. Kommt es in der Runde, wo der Spieler vom Server fliegt, zu Kampfhandlungen, muss diese Runde zu Ende gespielt werden.

- Nach dem Neustart ist der Ergebnisstand herzustellen und das Match dann weiter zu spielen.
- Bei einem erneuten fliegen eines Spielers muss das Team in Unterzahl weiter spielen. Auf der nächsten Map kann ein fünfter Spieler wieder dem Match beitreten.
- Spielt ein Team weiter, obwohl ihr Spieler vom Server flog, gilt das als akzeptiert und die Map muss so weiter gespielt werden.
- Es kann für den vom Server fliegenden Spieler ein spielberechtigter Ersatzspieler eingesetzt werden.

§2.23 Bereit-Status

Wenn alle Spieler bereit sind, müssen sie durch Aktivierung der Haken ihre Bereitschaft angeben. Danach wird das Match gestartet. Sollte eines der Teams bis 5 min nach Matchtermin nicht ihr Go gegeben haben, so steht es dem Server-Host frei, das Spiel zu starten.

§2.24 Seitenwahl

Das Heimteam (linkes Team) startet auf der blauen Seite, das Gastteam (rechts) startet auf der orangen Seite. Bei der zweiten Map starten das Gastteam auf der blauen Seite und das Heimteam auf orangen Seite. Zudem erstellt das Heimteam das Match.

§2.25 Servercrash

Falls der Server während der Runde abstürzt, ist die gesamte Karte neu zu starten, der Rundenstand muss wiederhergestellt werden.

§2.26 Spielerwechsel

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.

§2.27 DLC §

Alle DLC Inhalte (Kostenlose DLC sind erlaubt)

§2.28 Supporttickets

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

§2.29 Absprachen im Matchup

Absprachen zwischen den Teams müssen von beiden Teams im Matchup festgehalten werden. Diese Absprachen können abweichend vom Regelwerk sein und sind für beide Teams bindend. Sie verlieren dadurch das Recht auf Anwendung des Regelwerks.

§3 Strafenkatalog

Die höchstmögliche Punktzahl als Wertung gegen ein Seasonteam beträgt: 0:1.

§3.1 Fehlende Spielerprofil-Daten

Spieler, die an Seasons teilnehmen, müssen für das jeweilige Spiel die Daten im Spielerprofil vollständig und korrekt eingetragen haben. Passiert dies nicht, ist der Spieler nicht spielberechtigt.

§3.2 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account

- jede Runde an der der Spieler teilnimmt wird gegen das verursachende Team gewertet
- erfolgt sofortiger Ausschluss aus dem laufenden Season für beide Spieler
- das Team wird mit 1 schwarzen Karten bestraft

§3.3 Team tritt zum Match nicht an

- verursachendes Team verliert das Match mit 0:1
 - verursachendes Team wird mit 1 gelben Karte bestraft
 - bei 3 maligen nicht Antritt wird das Team inaktiv gesetzt und verliert jedes Match mit 0:1.
- Teams werden nicht gelöscht!

§3.4 Team verlässt ohne Grund die Map

Das Team, welches die Map ohne Grund verlässt

- verliert die Map mit 0:1
- das Team wird mit 1 gelben Karten bestraft

§3.5 Bewiesenes Cheaten während eines Matches

- Ligabann des Spielers
- das Team des verursachenden Spielers verliert das Match mit 0:1
- das Team wird mit 1 roten Karte bestraft

§3.6 Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL

- Ligabann des Spielers

§3.7 Bugusing - Glitches - Spielfehler

Ausnutzen von Bugusing - Glitches – Spielfehler während des Matches

- 1 gelbe Karte für den überführten Spieler
- jede Runde, in der dies nachgewiesen werden kann, geht an den Gegner
- 1 gelbe Karte für das Team

Die Einschätzung von Bugusing - Glitches – Spielfehler liegt im Ermessen der Admins.

§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches

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

Die Einschätzung von unsportlichen Verhalten liegt im Ermessen der Admins.

§3.9 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers

- Matches können annulliert oder als Niederlage gewertet werden
- je nach Härte: bis zu 1 schwarzen Karte für den Spieler
- je nach Härte: bis zu 2 schwarze Karten für das Seasonteam

Die Einschätzung von groben unsportlichen Verhalten liegt im Ermessen der Admins

§3.10 Manipulierende Absprachen

- das Match entfällt aus der Wertung
- beide Seasonteams bekommen 1 schwarze Karten

§3.11 Spielen in zwei Seasonteam

Spielt ein Spieler in zwei oder mehr Seasonteam, die in der gleichen Season spielen,

- so wird dieser Spieler aus der Liga gebannt

Jeder Spieler darf nur in einem Seasonteam der gleichen Season sein.

§3.12 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

Spielt ein Seasonteam mit nicht spielberechtigten Spielern, ohne ausdrückliche Erlaubnis der Ligaleitung oder des Gegners (im Matchup)

- verliert dieses Team jede Runde, an dem der nicht spielberechtigte Spieler teilnimmt
- das verursachende Team bekommt 1 gelbe Karte

§3.13 Ergebnis-Bestätigung

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

- bekommt das Team 1 gelbe Karte

§3.14 Teamauflösung/Austritt

Alle Matches von Teams, die sich während eines Seasons z.B. auflösen, werden mit 0:1 als verloren gewertet. Das betrifft auch bereits gespielte Matches. Das Team wird nicht gelöscht.

§3.15 Falsche Lobby/Server Einstellungen

Stellt der Host die Lobby/den Server falsch ein

- verliert das hostende Team die Runden in denen die Lobby/Server falsch eingestellt waren
- das Team bekommt 1 gelbe Karte

§3.16 Casten ohne Erlaubnis der DeSBL

Wird ein Spiel ohne Erlaubnis der DeSBL gecastet,

- erhalten beide Teams eine gelbe Karte

§3.17 Verbotene Position

Das nutzen von Glitches ist verboten. Gelangt ein Spieler in einen Glitch so muss er diesen sofort verlassen. Ist es ihm nicht möglich den Glitch zu verlassen, so darf er nicht mehr in die laufende Runde eingreifen. Greift der Spieler dennoch in die laufende Runde ein, wird die Runde für den Gegner gewertet. Wiederholt der Spieler dies, so wird er für jede weitere Benutzung des Glitches mit einer gelben Karte geahndet.

§3.18 Spieler mit Ping über 100

- Jede Runde, an dem ein Spieler mit einem zu hohen Ping teil genommen hat, wird für den Gegner gewertet.

Hinweis: Der Gegner muss das Team darauf Hinweisen, das sie einen Spieler mit zu hohem Ping haben. Kurzzeitige hohe Pings sind zu akzeptieren

§3.19 Nutzen nicht erlaubter Operator

- Jede Runde, in der ein Spieler einen verbotenen Operator nutzt, wird für den Gegner gewertet.

§3.20 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 gibt es pro Vergehen eine. Sie werden für einfache Regelbrüche gemäß dem Regelwerk ausgesprochen.
- Rote Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus jeweils 2 gelben Karten. Für eine rote Karte verliert das Seasonteam 2 Punkte in der Tabelle.
- Schwarze Karten werden für schwere Vergehen ausgesprochen. Sie 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 3. schwarzen Karte erhält das Seasonteam eine Spielsperre und alle Spiele werden als Verloren gewertet.

§4.2 Karten für Spieler

- Gelbe Karten gibt es pro Vergehen eine. Sie werden für einfache 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 werden für schwere Vergehen ausgesprochen. Sie können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus 2 roten Karten. Bei einer 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. 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.