



Deutsche eSport Bundesliga
FIFA 18 Pro Club
[PS4]

Regelwerk **V1.1**

Inhaltsverzeichnis

Änderungsindex.....	3
Support.....	3
Präambel.....	3
§1 Allgemeines.....	4
§1.1 Geltungsbereich.....	4
§1.2 Teamanmeldung.....	4
§1.3 Pflichten der Teams.....	4
§1.3.1 Ein oder mehrere Season-/Cupteams.....	5
§1.4 Spielberechtigung.....	5
§1.4.1 Teilnahmevoraussetzung.....	5
§1.5 Season-/Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers.....	5
§1.6 Ein Spieler, ein Season-/Cupteam.....	6
§1.7 Ersatzteam.....	6
§1.8 Schuldfrage.....	6
§2 Season- und Matchregeln.....	7
§2.1 Spielversion.....	7
§2.2 Allgemeines zum Punktesystem.....	7
§2.3 Allgemeines zum Ligasystem.....	7
§2.3.1 Cupregel (in der K.O. Phase) (nicht für Season).....	7
§2.3.2 Verhalten im Spiel.....	7
§2.4 Zeiträume.....	8
§2.5 Matchups / Matchabsprachen.....	8
§2.6 Ergebniseintragung.....	8
§2.8 Nichterscheinen des Gegners.....	9
§2.9 Verlassen während des Matches.....	9
§2.10 Spielabbrüche.....	9
§2.11 Cheats, Bugs & Modifikationen.....	10
§2.12 Absprachen.....	10
§2.13 Trikotwahl.....	10
§2.14 Allgemeine Abläufe eines Matches.....	10
§2.15 Begrifflichkeiten.....	11
§2.16 Teamumbenennung.....	11
§2.17 Transfers.....	11
§3 Strafenkatalog.....	12
§3.1 Fehlende Spielerprofil-Daten.....	12
§3.3 Team tritt zum Match nicht an.....	12
§3.4 Team verlässt ohne Grund das Match.....	12
§3.5 Bewiesenes Cheaten während eines Matches.....	12
§3.6 Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL.....	12
§3.7 Bugusing - Glitches - Spielfehler.....	13
§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches.....	13
§3.9 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers.....	13
§3.10 Manipulierende Absprachen.....	13
§3.11 Spielen in zwei Season-/Cupteams.....	13
§3.12 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern.....	14
§3.13 Ergebnis-Bestätigung.....	14
§3.14 Teamauflösung/Austritt.....	14
§3.15 Falsche Server Einstellungen.....	14
§3.16 Joinen während des Matches.....	14
§3.17 Zuschauermodus (Spectator).....	15
§3.19 Kick von Gegenspielern.....	15
§3.20 Nicht erfasste Vergehen.....	15

Deutsche eSport Bundesliga

§4 Kartensystem.....	16
§4.1 Karten für Seasonteams.....	16
§4.2 Sperren für Spieler.....	16
§4.3 Tabellen zur Erläuterung.....	17

Änderungsindex

Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
1.0	09.10.16	FIFA-Team	alle	Neuanfertigung
1.0.1	07.02.17	Grayparrot	Alle	Design und Format
1.1	20.02.18	FIFA-Team	Neu: 1.4.1 – 2.3.1 – 2.3.2 - 2.15 Umformuliert: 3.12 – 3.15 - 3.17 gelöscht: 3.2 - 3.18	

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, 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 Season-/Cupteams

Für jede/n Season/Cup einer Liga kann ein Team mehrere Season-/Cupteams anmelden. Dem Season-/Cupteam 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 Ligen und Cups 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

§1.4.1 Teilnahmevoraussetzung

Es müssen mindestens 5 Spieler inkl. Torwart sein, Any ist freiwillig. Torhüter ist pflicht. (Der Torwart muss von einem Spieler gesteuert werden und darf nicht der Any sein) Die Squadgröße darf maximal 25 Spieler umfassen. Jeder Spieler kann nur in einem Club aktiv am Ligabetrieb teilnehmen.

§1.5 Season-/Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers

- Jeder Spieler darf in einer laufenden Season nur 1x das Seasonteam pro Spielmodus wechseln. Jedoch wird bei einem Seasonteamwechsel oder einer Neuanmeldung innerhalb einer Season der jeweilige Spieler für 14 Tage gesperrt.
Joint ein Spieler mit Start des 3. Spieltags einem Seasonteam, tritt diese Sperre ebenso in Kraft.
- Jeder Spieler darf in einem laufenden Cup nur 1x das Cupteam pro Spielmodus wechseln. Bei einmaligen Cupteamwechsel oder einer Neuanmeldung innerhalb eines Cups, ist der Spieler sofort spielberechtigt. Bei einem erneutem Versuch zu wechseln, ist dies nicht mehr möglich.

§1.6 Ein Spieler, ein Season-/Cupteam

Jeder Spieler darf nur in einem Season-/Cupteam pro Ligamodus der DeSBL spielen. Die Verwendung eines weiteren und die Weitergabe eines Accounts ist nicht gestattet!

§1.7 Ersatzteam

Ein ausgestiegenes oder inaktives Season-/Cupteam kann durch ein "Ersatzteam" ersetzt werden, sofern welche vorhanden sind. Diese Season-/Cupteams werden nur bis vor dem 3. Spieltag ersetzt. Die abgeschlossenen Spieltage müssen vom neuen Season-/Cupteam übernommen werden. Sie haben aber die Möglichkeit mit den Gegnern eine Wiederholung abzusprechen. Dies ist aber auf Freiwilligenbasis des Gegners!

§1.8 Schuldfrage

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

§2 Season- und Matchregeln

§2.1 Spielversion

Gespielt wird FIFA 18 auf der PS4 in der aktuellsten Version.

§2.2 Allgemeines zum Punktesystem

Das Punktesystem funktioniert folgendermaßen:

3 Punkte für einen Sieg - 1 Punkt für ein Unentschieden - 0 Punkte für eine Niederlage.

§2.3 Allgemeines zum Ligasystem

Es gibt ein Spieltagesystem. Die Ligaleitung generiert einen zufälligen Spielplan für eine Season/ Cup. Dieser umfasst die Begegnungen und die Zeiträume, in denen die Spieltage zu spielen sind.

§2.3.1 Cupregel (in der K.O. Phase) (nicht für Season)

Wenn ein Spiel unentschieden endet, wird ein Golden Goal gespielt. Dies bedeutet, dass eine neue Partie gestartet werden muss und wer das erste Tor schießt ist der Gewinner des Spiels. Gelb-rote, sowie glatt rote Karten, während der ersten 90 Minuten, werden mit in das neue Spiel genommen. Der Spieler darf nicht auflaufen und darf auch nicht ersetzt werden. Das Team muss somit mit einem zusätzlichen BOT auflaufen. (Auch hier wieder Screenshots machen).

§2.3.2 Verhalten im Spiel

Torhüter blocken in jeglicher Hinsicht ist verboten -5er Ketten sind untersagt -Jegliche Eckball Bug's sind verboten -Absichtliches Zeitspiel in der Form, das man mit dem Ball zur Ecklinie läuft und dort den Ball abschirmt ist verboten -Bei einem Freistoß ist das Positionieren eines Spielers im Raum hinter der Mauer oder auf der Torlinie untersagt (dazu wollen wir ein komplettes Video sehen, bis der Freistoß ausgeführt ist)

§2.4 Zeiträume

Die Ligaleitung gibt zu jedem Spieltag einen festen Termin für jeden Spieltag oder einen Zeitraum von 3 Tagen (Dienstag – Donnerstag und Freitag – Sonntag) an. Im Falle eines vorgegebenen Zeitraums sind beide Teams 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 (Mo|Di|Mi|Do|Fr|Sa|So, jeweils 20.00| 20.30|21.00) festgelegt. Teams, die sich um eine Terminfindung bemühen werden vom Script anerkannt. Dieser Termin ist verbindlich.

Sollte es für beide Teams im Vorfeld klar sein, dass die Begegnung nicht fristgerecht gespielt werden kann, besteht die Möglichkeit, einen alternativen Termin festzulegen. Diese Sondertermine dürfen maximal zwei Wochen vor bis zwei Wochen nach den festgelegten Spielzeiträumen liegen. Matchtermine dürfen nicht vor Seasonstart und nicht später als eine Woche nach Seasonende liegen. Termine müssen beide Teams akzeptieren um verschoben zu werden.

Sollten sich die Teams nach Generierung eines automatischen Termins auf einen anderen Termin einigen, können sie diesen in den Matchups unter „Terminänderung“ eintragen und bestätigen.

§2.5 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. Das im Matchup erstgenannte (linke) Team ist das Heim-Team.

§2.6 Ergebniseintragung

Das Ergebnis muss innerhalb von 24 Stunden nach dem Match im Matchupbereich eingetragen werden. Auch im Fall eines Matchprotest. Versäumt eine Partei diese Frist wird angenommen, dass dem Spielverlauf vorbehaltlos zugestimmt wird.

Beide Teams müssen gelbe, gelb-rote und rote Karten in den Matchkommentaren festhalten und fotografieren. Sollte es zu keiner Übereinstimmung kommen, dann muss ein Support Ticket erstellt werden mit den Screenshots.

§2.7 Matchprotest

Der Matchprotest muss innerhalb von 24 Stunden nach Matchbeginn 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.

§2.8 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. Nach Ablauf der Zeit kann ein Matchprotest (per Supportticket) einreicht werden.

- Hierzu muss ein Screenshot/Video angefertigt werden (+Uhrzeit und Datum), dass ein Team bereit zum Spielen auf dem Server war.

§2.9 Verlassen während des Matches

Das laufende Match darf grundsätzlich nicht von den Spielern verlassen werden. Bei Verlassen des Spiels (bspw. Disconnect) muss dieser Spieler schnellstmöglich versuchen wieder zu connecten. Gelingt dies nicht, muss in Unterzahl weitergespielt werden.

§2.10 Spielabbrüche

Sollte ein Spieler innerhalb der ersten 5 in Game Minuten aus dem Spiel fliegen, kann das betroffene Team das Spiel verlassen, wenn kein Tor gefallen, eine Karte vergeben oder ein Elfmeter vergeben worden ist. Anschließend muss das Spiel neu gestartet werden, maximale Neustarts sind zweimal. (Damit Probleme vermieden werden, sind die Teams dazu verpflichtet ein Video zu machen, das die Spielminuten bis zum Abbruch zeigt.) Wenn nachgewiesen werden kann, dass ein Team absichtlich das Spiel verlassen hat, muss dies auch anhand von Beweisen per Support Ticket eingereicht werden. (es wird dann mit 0:3

gewertet) Erscheint ein Team nicht zum festgesetzten Termin, kann das anwesende Team einen FFA Antrag stellen.

§2.11 Cheats, Bugs & Modifikationen

Zusatzprogramme, die verändernd ins Spielgeschehen eingreifen, sind verboten und werden mit sofortigem Ausschluss bestraft. Das Nutzen von Bugs, Scripts, DDos (welches strafrechtlich verfolgt werden kann) Exploits und Modifikationen ist verboten. Ausnahmen reglementiert die Ligaleitung.

§2.12 Absprachen

Absprachen, die das Ligasystem manipulieren oder stark beeinflussen wie z.B. absichtliches Verlieren, sind untersagt.

§2.13 Trikotwahl

Das Heimteam wählt seine Trikotfarbe. Dies muss rechtzeitig vor Spielbeginn abgesprochen werden. Eine nachträgliche Beschwerde über die Trikotwahl kann nicht berücksichtigt werden.

§2.14 Allgemeine Abläufe eines Matches

- Ausmachen des Termins auf der DeSBL Homepage
- Home-Team lädt Gast-Team zum Spiel ein.

Das nutzen von individuellen Aufstellungen ist nicht gestattet. Es muss eine von FIFA vorgegebene Aufstellung gewählt werden.

Nach dem Match muss das Ergebnis eingetragen und von der gegnerischen Partei bestätigt werden.

Sollte es zu Problemen vor, während oder nach dem Match kommen muss das Team der DeSBL kontaktiert werden. Ist kein direkter Kontakt via Teamspeak möglich muss ein Supportticket bis spätestens 24 Stunden nach dem Spiel eingereicht werden.

§2.15 Begrifflichkeiten

- Bot: Ist ein Ki-Spieler, der selbstständig spielt oder durch einen menschlichen Spieler gesteuert werden kann.
- Any: Der Any-Spieler übernimmt alle Spieler, die nicht von einem menschlichen Spieler gesteuert werden.

§2.16 Teamumbenennung

Eine Teamumbenennung während einer laufenden Season/Cup ist nicht gestattet und wird mit einem Ausschluss aus der Season/Cup geahndet. Eine solche Namensänderung ist immer nur vor bzw. nach der einer Season/Cup möglich. Gewisse Ausnahmen können im Sonderfall mit der Ligaleitung abgesprochen werden.

§2.17 Transfers

-Jede Season verfügt über 2 Transferfenster. Die eine findet vor der Season (Seasonvorbereitung) statt und die zweite zwischen der Hin- und Rückrunde. (1 Woche ist das Transferfenster offen) -Man darf als Spieler in maximal 2 Clubs pro Season spielen
-Jeder Transfer muss über ein Support Ticket bekannt gegeben werden, damit die 14- Tages-Sperre gelöscht wird -Im Cup gibt es kein Transferfenster Fusionen: -Eine Fusion muss bei der Ligaleitung gemeldet werden. Nur wenn per Support Ticket dies bestätigt wird, erhält das Team die Lizenz für die neue Season -Möchten sich zwei Clubs fusionieren, muss der neu gegründete Club in der Liga des niedriger spielenden Clubs antreten

§3 Strafenkatalog

Die höchstmögliche Niederlage als Wertung gegen ein Season-/Cupteam beträgt: 0:3.

§3.1 Fehlende Spielerprofil-Daten

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

§3.3 Team tritt zum Match nicht an

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

§3.4 Team verlässt ohne Grund das Match

Das Team, welches das Match ohne Grund verlässt

- verliert das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl
- 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 der höchstmöglichen Punktzahl
- 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 Season-/Cupteam

Die Einschätzung von groben unsportlichen Verhalten liegt im Ermessen der Admins.

§3.10 Manipulierende Absprachen

- das Match entfällt aus der Wertung
- beide Season-/Cupteams bekommen 1 schwarze Karten

§3.11 Spielen in zwei Season-/Cupteams

Spielt ein Spieler in zwei Season-/Cupteams, die im gleichen Format (z.B. 6vs6, 4vs4) spielen.

- so wird dieser Spieler aus der Liga gebannt

Jeder Spieler darf nur in ein Season-/Cupteam in der selbigen Liga/Cup sein.

§3.12 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

Spielt ein Season-/Cupteam mit nicht spielberechtigten Spielern, ohne ausdrückliche Erlaubnis der Ligaleitung oder des Gegners (im Matchup)

- verliert dieses Team das Match, 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 einer Season/Cup z.B. auflösen, werden mit der höchstmöglichen Punktzahl als verloren gewertet. Das betrifft auch bereits gespielte Matches. Das Team wird nicht gelöscht.

§3.15 Falsche Server Einstellungen

Stellt der Host den Server falsch ein und korrigiert die Einstellungen nicht "sofort" auf Hinweis des Gastteams

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

§3.16 Joinen während des Matches

Tritt ein Spieler während eines Matches der Lobby/dem Server bei und verlässt diese nicht umgehend,

- erhält sein Team 1 gelbe Karten
- erhält der Spieler 1 gelbe Karte
- die Runde wird für den Gegner gewertet

§3.17 Zuschauermodus (Spectator)

Befindet sich ein Zuschauer auf dem Server während eines Matches, der nicht zur Ligaleitung gehört

- verliert das dazugehörige Team das Match, in dem ein Zuschauer in der Lobby/auf dem Server ist
- der betreffende Spieler bekommt 1 gelbe Karte pro Runde

§3.19 Kick von Gegenspielern

- Absichtliche Kicks von Gegenspielern werden mit 1 gelben Karte für das Team gewertet.
- Das Match geht als Sieg an den Gegenspieler.

§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 Seasonteams

- 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 Sperren für Spieler

- 4 gelbe Karten = 1 Spiel Sperre im darauffolgenden Spiele
- 1 gelb-rote Karte = 1 Spiel Sperre im darauffolgenden Spiel
- 1 glatt rote Karte = 2 Spiele Sperre in den 2 darauffolgenden Spielen

Setzt der Spieler nicht aus, wenn er gesperrt ist, wird das Spiel gegengewertet und der Spieler muss seine eigentliche Strafe plus ein zusätzliches Spiel absitzen. Sollte der Pro des Any Spielers eine Sperre erhalten, ist dieser wie jeder andere Spieler für die nächsten Spiele gesperrt. Erhält jedoch ein Bot einen Platzverweis, wird der Any Spieler nicht bestraft. Am Ende der Season werden alle Karten und Sperren zurückgesetzt. Es wird nichts in die neue Season übertragen.

§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	--	--	--

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.