



**Deutsche eSport BundesLiga**  
**Regelwerk**

**V1.0**



[Info@desbl.de](mailto:Info@desbl.de)



[www.desbl.de](http://www.desbl.de)



**Kniffel**

# Deutsche eSport Bundesliga

## Inhaltsverzeichnis

<a href="#">Änderungsindex</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">Support</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">Präambel</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">§1 Allgemeines</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">§1.1 Geltungsbereich</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">§1.2 Teamanmeldung</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">§1.3 Pflichten der Teams</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">§1.3.1 Ein oder mehrere Seasonteams</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">§1.4 Spielberechtigung</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">§1.5 Seasonteamwechsel/Neuanmeldung eines Spielers</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">§1.6 Ein Spieler, ein Seasonteam</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">§1.7 Schuldfrage</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">§2 Saison- und Matchregeln</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">§2.1 Spielversion</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">Gespielt wird Kniffel in der aktuellsten Version.</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">§2.2 Allgemeines zum Punktesystem</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">§2.3 Terminabsage</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">§2.4 Allgemeines zum Ligasystem</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">§2.5 Zeiträume</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">§2.5.1 Matchdauer</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">§2.6 Matchups / Matchabsprachen</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">§2.7 Ergebniseintragung</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">§2.8 Matchprotest</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">§2.10 Nichterscheinen des Gegners</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">§2.11 Cheats, Bugs &amp; Modifikationen</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">§2.12 Absprachen</a>	<a href="#">6</a>
<a href="#">Absprachen, die das Ligasystem manipulieren wie z.B. absichtliches Verlieren, sind untersagt.</a>	<a href="#">6</a>
<a href="#">§3 Strafenkatalog</a>	<a href="#">7</a>
<a href="#">§3.1 Fehlende Profildaten</a>	<a href="#">7</a>
<a href="#">§3.2 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account</a>	<a href="#">7</a>
<a href="#">§3.3 Bewiesenes Cheaten während eines Matches</a>	<a href="#">7</a>
<a href="#">§3.7 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers</a>	<a href="#">7</a>
<a href="#">§3.9 Manipulierende Absprachen</a>	<a href="#">7</a>
<a href="#">§3.10 Spielen in zwei Seasonteams</a>	<a href="#">7</a>
<a href="#">§3.11 Ergebnis-Bestätigung</a>	<a href="#">7</a>
<a href="#">§3.12 Wiederholtes Nichtantreten</a>	<a href="#">7</a>
<a href="#">§3.13 Teamauflösung/Austritt</a>	<a href="#">7</a>
<a href="#">§3.15 Nicht erfasste Vergehen</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">§4 Kartensystem</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">§4.1 Karten für Spieler</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">§4.2 Karten für Teams</a>	<a href="#">9</a>
<a href="#">§4.3 Kartendefinition</a>	<a href="#">9</a>
<a href="#">Lizenzbedingungen</a>	<a href="#">9</a>

## Änderungsindex

Ver.	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
1.0	16.10.16	Grayparrot	Alle	

## Support

"Nobody is perfect" und man kann nicht immer alles wissen.

Falls es Fragen zum Regelwerk allgemein gibt, Probleme bei der Auslegung auftreten oder vielleicht auch nur Fehler in diesem Regelwerk gefunden werden, stellt die Ligaleitung mehrere Supportmöglichkeiten zur Verfügung:

- Erste Anlaufstelle sollte der Support-Bereich im DeSBL-Forum sein. Eventuell gibt es hier auch schon eine Lösung für das momentane Problem (Suchfunktion benutzen!). Bei Beiträgen von euch bitte möglichst genau die betroffene/unklare Regel und die Fragen dazu angeben. Dies erspart so manche Rückfrage und damit Zeit..
- Sollten die Fragen während eines Wars auftauchen: Sofort ein Mitglied der Ligaleitung kontaktieren. Hier wird Euch möglichst direkt geholfen.
- Man kann sich auch direkt per Privater Nachricht oder Email an die Ligaleitung wenden. Allerdings muss man damit rechnen, entweder keinen zu erreichen (kein 24/7-Support) oder aber gebeten zu werden, doch einen Forumspost zu eröffnen. Auf diesem Weg haben alle Community-Mitglieder die Möglichkeit aus Erfahrungen anderer zu lernen und ggf. die Lösung für ihr eigenes Problem zu finden.

### Merke:

Immer zunächst nachdenken, dann die Suchfunktion im Forum bemühen, dann nochmals nachdenken und erst dann posten.

### 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.

**Hinweis:** 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 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, dem beliebige Spieler beitreten dürfen, 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 zurechenbar sein, 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 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 Personen zur Matchabsprache oder zur Kontaktaufnahme benannt werden.

#### §1.3.1 Ein oder mehrere Seasonteams

Für jeden Season kann man ein oder mehrere Seasonteams anmelden, welche die Matches des entsprechenden Turniers bestreitet. Den Seasonteams können durch den Teammanager eine beliebige Anzahl Spieler des Teams 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
- Spielern mit mindestens einem Eintrag in Cheaterlisten (z. B. VAC) ist die Teilnahme untersagt
- Die Spielberechtigung kann jederzeit durch die Ligaleitung entzogen werden

### §1.5 Seasonteamwechsel/Neuanmeldung eines Spielers

Jeder Spieler darf in einem laufenden Turnier nur einmal das Seasonteam wechseln. Der Spieler ist sofort spielberechtigt.

### §1.6 Ein Spieler, ein Seasonteam

Jeder Spieler darf nur in einem Seasonteam pro Turnier der DeSBL spielen. Die Verwendung eines weiteren Accounts und die Weitergabe eines Accounts sind nicht gestattet.

### §1.7 Schuldfrage

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

## §2 Saison- und Matchregeln

### §2.1 Spielversion

Gespielt wird Kniffel 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 Terminabsage

Eine Terminabsage ist bis 72 Stunden vor Matchtermin zulässig und ohne Angabe eines Grundes gültig. Nach Ablauf dieser Frist kann eine Terminabsage nur unter Angabe eines erheblichen Grundes geschehen und muss vom Admin Team genehmigt werden. Innerhalb der letzten 24 Stunden vor dem Termin ist keine einseitige Absage mehr gestattet und zählt als Nicht-Antritt. Jede Art der Absage muss via Supportticket und im Matchup Bereich festgehalten werden.

Das gegnerische Team stellt im Fall einer Absage dem "absagenden Team" 3 verschiedene Termine zur Auswahl (es müssen verschiedene Tage und Uhrzeiten sein!!), die innerhalb von 2 Wochen nach dem ursprünglichen Matchtermin liegen müssen. Von diesen muss das absagende Team dann einen aussuchen.

### §2.4 Allgemeines zum Ligasystem

Es gibt ein festes Spieltagesystem. Die Ligaleitung lost am Anfang einen Spielplan aus. Dieser umfasst die Paarungen für jeden Spieltag.

### §2.5 Zeiträume

Die Ligaleitung gibt zu jedem Spieltag einen Spielzeitraum vor. Die Spieler vereinbaren über das Matchup einen Termin, der dann für beide gültig ist.

#### §2.5.1 Matchdauer

Es wird pro Spieltag ein Match gespielt.

### §2.6 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. Das Heimteam lädt das Gastteam zum Match ein.

### §2.7 Ergebniseintragung

Das Ergebnis ist bis 24 Stunden nach Matchtermin einzutragen. Als Ergebnis werden die erspielten Punkte im Match als Ergebnis eingetragen.

### §2.8 Matchprotest

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

### §2.10 Nichterscheinen des Gegners

Das anwesende Team muss bis 15 Minuten nach Matchtermin warten und kann dann beim nicht antreten des Gegners Matchprotest per Supportticket stellen.

### §2.11 Cheats, Bugs & Modifikationen

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

## **§2.12 Absprachen**

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



## §3 Strafenkatalog

### §3.1 Fehlende Profildaten

- Hat ein Spieler sein Profil unvollständig oder gar nicht ausgefüllt
- der Spieler ist nicht spielberechtigt

### §3.2 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account

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

### §3.3 Bewiesenes Cheaten während eines Matches

- Globaler Ligabann des Spielers
- Das Match, das der Cheater gespielt hat, wird für den Gegner gewertet.

### §3.4 Bewiesenes Cheaten ausserhalb eines DeSBL Matches

- Globaler Ligabann des Spielers
- Dazu gehören auch die weiteren Accounts (2,3 Account) des Spielers. Auch wenn der Spieler mit diesen nicht in der DeSBL spielt.

### §3.6 Unsportliches Verhalten eines Spielers im Match

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

### §3.7 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers

- Matches können annulliert oder als Niederlage gewertet werden
- Je nach Härte: bis zu 1 schwarzen Karte für den Spieler

### §3.8 Gegner erscheint nicht

- Spielt ein Spieler sein Match nicht innerhalb der Terminwoche
- 1 gelbe Karte für den nicht spielenden Spieler.
- Das Match wird „zu Null“ für den anwesenden Spieler gewertet.

### §3.9 Manipulierende Absprachen

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

### §3.10 Spielen in zwei Seasonteams

- Spielt ein Spieler in zwei Teams, die im gleichen Format (z.B. 4vs4 HC) spielen.
- so wird dieser Spieler aus der Liga gebannt

### §3.11 Ergebnis-Bestätigung

- Bestätigt ein Spieler nicht innerhalb von 24 Stunden das Ergebnis
- bekommt der Spieler 1 gelbe Karte

### §3.12 Wiederholtes Nichtantreten

- Sollte ein Spieler insgesamt 3 Matches nicht absolviert haben
- verliert sein Seasonteam alle Matches, auch schon gespielte, mit 0:200.

### §3.13 Teamauflösung/Austritt

- Alle Matches von Teams, die sich während einer Saison z.B. auflösen, werden mit der höchstmöglichen Punktzahl als verloren gegen das Team gewertet. Das betrifft auch bereits gespielte Matches. Das Team wird **nicht** gelöscht.

### **§3.15 Nicht erfasste Vergehen**

Sonstige Vorkommnisse werden nach Adminermessen behandelt



## §4 Kartensystem

### §4.1 Karten für Spieler

Begeht ein Spieler ein Regelverstoß, bekommt er "1" gelbe Karte. Der Spieler ist mit "1" Karte vorbelastet.

Begeht der gleiche Spieler einen zweiten Regelverstoß, bekommt er "1" rote Karte und wird für die zwei kommenden Ligaspiele gesperrt. Der Spieler ist mit "1" roten Karte vorbelastet. Die Sperre ist saisonübergreifend gültig, falls seine Strafe nicht innerhalb der aktuellen Saison abgegolten werden kann.

Begeht der gleiche Spieler einen dritten Regelverstoß, bekommt er "1" schwarze Karte und wird für den Rest der Saison gesperrt. Zusätzlich bekommt sein Team 2 Punkte Abzug in der Tabelle. . Ob die Vergehen in einem Match oder in mehreren Matches spielt keine Rolle. So kann ein Spieler bei mehreren Vergehen in einem Match bereits eine schwarze Karte erhalten. Jeder Spieler wird einzeln bestraft; Sammelstrafen von mehreren Spielern eines Teams wird es nicht geben. Jedes Team ist selbst verantwortlich dafür, dass seine Spieler diese Regeln gelesen und verstanden haben.

### §4.2 Karten für Teams

"1" Gelbe Karte, gibt es EINE pro Vergehen. Sie werden für einfache Regelbrüche gemäß dem Regelwerk ausgesprochen. Sie erlöschen am Ende einer Saison.

"1" Rote Karte, können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus jeweils 3 gelben Karten. Für eine rote Karte verliert das Team 2 Punkte in der Tabelle.

"1" schwarze Karte, ergeben sich aus 2 roten Karten oder werden für schwere Vergehen ausgesprochen und bedeuten einen Abzug von mindestens 3 Punkten in der Tabelle.

Hinweis:

Unwissenheit schützt vor Strafe nicht!

Die Karten verfallen am Ende einer Season

### §4.3 Kartendefinition

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	--	--

## Lizenzbedingungen

Alle im Text genannten Warenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber und werden als geschützt anerkannt.

© 2011, DeSBL (Deutsche eSport Bundesliga). Some Rights Reserved.

Sofern nicht anders angegeben, unterliegt dieses Werk der Lizenz Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.0 Germany.

Sie dürfen:

- das Werk vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen.
- Bearbeitungen des Werkes anfertigen

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 unter gleichen Bedingungen. Wenn Sie dieses Werk bearbeiten oder in anderer Weise umgestalten, verändern oder als Grundlage für ein anderes Werk verwenden, dürfen Sie das neu entstandene Werk nur unter Verwendung von Lizenzbedingungen weitergeben, die mit denen dieses Lizenzvertrages identisch oder vergleichbar sind.
- Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, 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 Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte unberührt.

