



Deutsche eSport Bundesliga
NHL 18
[PS4]

Regelwerk **V1.2**

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 Cupteams.....	4
§1.4 Spielberechtigung.....	5
§1.5 Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers.....	5
§1.6 Ein Spieler, ein Cupteam.....	5
§1.7 Ersatzteam.....	5
§1.8 Schuldfrage.....	5
§2 Cup- und Matchregeln.....	6
§2.1 Spielversion.....	6
§2.2 Allgemeines zum Punktesystem.....	6
§2.3 Allgemeines zum Cupsystem.....	6
§2.4 Zeiträume.....	6
§2.5 Matchups / Matchabsprachen.....	7
§2.6 Ergebniseintragung.....	7
§2.7 Matchprotest.....	7
§2.8 Nichterscheinen des Gegners.....	7
§2.9 Verlassen während des Matches.....	7
§2.10 Spielabbrüche.....	7
§2.11 Cheats, Bugs & Modifikationen.....	8
§2.12 Absprachen.....	8
§2.13 Teamwahl / Vergabe.....	8
§2.14 Allgemeine Abläufe eines Matches.....	9
§3 Strafenkatalog.....	10
§3.1 Fehlende Spielerprofil-Daten.....	10
§3.2 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account.....	10
§3.3 Team tritt zum Match nicht an.....	10
§3.4 Team verlässt ohne Grund das Match.....	10
§3.5 Bewiesenes Cheaten während eines Matches.....	10
§3.6 Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL.....	11
§3.7 Bugusing - Glitches - Spielfehler.....	11
§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches.....	11
§3.9 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers.....	11
§3.10 Manipulierende Absprachen.....	11
§3.11 Spielen in zwei Cupteams.....	12
§3.12 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern.....	12
§3.13 Ergebnis-Bestätigung.....	12
§3.14 Teamauflösung/Austritt.....	12
§3.15 Falsche Server Einstellungen.....	12
§3.16 Nicht erfasste Vergehen.....	13
§4 Kartensystem.....	14
§4.1 Karten für Cupteams.....	14
§4.2 Karten für Spieler.....	14
§4.3 Tabellen zur Erläuterung.....	15

Änderungsindex

Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
1.0	29.12.17	S_Field	Alle	Neufassung
1.1	10.02.18	S_Field	§2.14	Drittellänge

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 Cups der Deutschen eSport Bundesliga wird das Regelwerk automatisch akzeptiert.

Wichtig: Preisausschüttung erfolgt nur an Spieler ab 18 Jahre!

§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 Cupteams

Für jede/n Cup einer Liga kann ein Team mehrere Cupteams anmelden. Dem 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. Eine eventuelle Begrenzung der Squadgröße ist den 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

§1.5 Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers

- 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 erneuten Versuch zu wechseln, ist dies nicht mehr möglich.

§1.6 Ein Spieler, ein Cupteam

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

§1.7 Ersatzteam

Ein ausgestiegenes oder inaktives Cupteam kann durch ein "Ersatzteam" ersetzt werden, sofern welche vorhanden sind.

§1.8 Schuldfrage

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

§2 Cup- und Matchregeln

§2.1 Spielversion

Gespielt wird NHL18 auf der PS4 in der aktuellsten Version.

§2.2 Allgemeines zum Punktesystem

Das Punktesystem funktioniert folgendermaßen:

3 Punkte für einen Sieg (auch für einen Sieg in der Overtime) - 0 Punkte für eine Niederlage.

§2.3 Allgemeines zum Cupsystem

Einteilungscup:

Teams werden in gleich große (max. 7 Spieler) Gruppen eingeteilt.

Nach der Generierung des Turniers haben die Spieler eine Woche Zeit sich in ihr Cupteam zu schieben und ihre Termine auszumachen. Das Terminscript greift montags, falls keine Einigung zustande kam.

Nach 2 Wochen Gruppenphase (3 Spiele pro Woche) folgt die KO Phase (2 Wochen).

Die KO-Phase wird im Best of 3 gespielt.

§2.4 Zeiträume

Die erste Woche nach Start ist für die Terminabsprachen reserviert. Danach sind für die Gruppenphase zwei Wochen angesetzt in welchen pro Woche maximal 3 Spiele gespielt werden müssen. Die Spieltage werden von Dienstag bis Sonntag festgelegt, wodurch zum Montag das Terminscript greift. Sollten bis dahin keine Einigungen der Spieler stattgefunden haben, wird ein Termin durch das Script festgelegt, welcher bindend ist. 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.

§2.5 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.

§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) hat der Spieler dieses Spiel automatisch verloren.

§2.10 Spielabbrüche

Sollte es bei einer der Parteien zum Spielabbruch kommen, so ist dies durch die verursachende Seite im Matchup zu dokumentieren.

Bsp.: Beim Spielstand von x:x habe ich in der x:x Spielminute die Verbindung verloren.

Bei Verlassen des Spiels (bspw. Disconnect) hat der Spieler dieses Spiel automatisch verloren.

§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 Cupsystem manipulieren oder stark beeinflussen wie z.B. absichtliches Verlieren, sind untersagt.

§2.13 Teamwahl / Vergabe

Erlaubte Teams NUR NHL :

- Tampa Bay Lightning -Nashville Predators
- New Jersey Devils -Colorado Avalanche
- Boston Bruins - Winnipeg Jets
- Toronto Maple Leafs - Minnesota Wild
- Washington Capitals - Vegas Golden Knights
- Columbus Blue Jackets - Los Angeles Kings
- Pittsburgh Penguins - Anaheim Ducks
- Philadelphia Flyers - San Jose Sharks

Dürfen auch die gleichen Teams gegeneinander gespielt werden.

Nur auf Absprache mit Gegner dürfen andere Teams genommen werden!

§2.14 Allgemeine Abläufe eines Matches

- Ausmachen des Termins auf der DeSBL Homepage.

- Wenn vereinbart treffen im TS oder anderweitigen Voicesserver

Spielen: Online → Online Freundschaftsspiele → jeweiligen Freund einladen (muss natürlich vorher geaddet werden)

Home-Team lädt Gast-Team zum Spiel ein.

nach Auswahl mit Gegner kommt ein Menü, darin ist folgendes bei "Spieleigenschaften" einzustellen:

Drittellänge: 4 Minuten

Steuerung: Alle

Spielgeschwindigkeit: Normal

Mannschaftstyp: Online

Dann einladen -> Mannschaft auswählen -> Los gehts

Das nutzen von individuellen Aufstellungen ist gestattet.

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.

§3 Strafenkatalog

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

§3.1 Fehlende Spielerprofil-Daten

Spieler, die an Cups 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 Cup 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 der höchstmöglichen Torzahl
- 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 Torzahl. 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 Torzahl
- 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 Torzahl
- 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
- verliert das verursachende Team das Match
- 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 Cupteam

Die Einschätzung von groben unsportlichen Verhalten liegt im Ermessen der Admins

§3.10 Manipulierende Absprachen

- das Match entfällt aus der Wertung
- beide Cupteams bekommen 1 schwarze Karte

§3.11 Spielen in zwei Cupteams

Spielt ein Spieler in zwei Cupteams, die im gleichen Format (z.B. 1vs1, 2vs2) spielen.

- so wird dieser Spieler aus dem Cup gebannt

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

§3.12 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

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

- verliert das Team, an dem der nicht spielberechtigte Spieler teilnimmt, das Match
- 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 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
- das Team bekommt 1 gelbe Karte

§3.16 Nicht erfasste Vergehen

Sonstige Vorkommnisse werden nach Adminermessen behandelt

§4 Kartensystem

Für Regelverstöße werden Karten gegenüber Teams oder Spielern ausgesprochen.

§4.1 Karten für Cupteams

- 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 Cupteam 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 Cupteam 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.