



**Deutsche eSport Bundesliga**  
**PlayerUnknown's Battlegrounds**  
**[PC]**  
**Regelwerk V1.0**

## Inhaltsverzeichnis

Änderungsindex.....	3
Support.....	3
Präambel.....	3
§1 Allgemeines.....	6
§1.1 Geltungsbereich.....	6
§1.2 Teamanmeldung.....	6
§1.3 Pflichten der Teams.....	6
§1.3.1 Ein oder mehrere Teams.....	7
§1.4 Spielberechtigung.....	7
§1.5 Teamwechsel/Neuanmeldung eines Spielers.....	7
§1.6 Ersatzteam.....	7
§1.7 Schuldfrage.....	8
§2 Matchregeln.....	9
§2.1 Allgemeines zum Punktesystem.....	9
§2.2 Match- und Verhaltensregeln.....	11
§2.3 Serverprobleme/Hosting.....	12
§2.4 Spielen in Unterzahl.....	12
§2.5 Nichterscheinen des Gegners.....	12
§2.6 Streaming.....	13
§2.7 Verlassen des Matches.....	13
§2.8 Bereit-Status.....	13
§2.9 Spielerwechsel/Ersatzspieler.....	13
§2.10 Support/Protest Tickets.....	13
§2.11 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.....	15
§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.....	16
§3.12 Ergebnisbestätigung.....	16
§3.13 Wiederholtes Nichtantreten (Forfeit-Loss).....	16
§3.14 Falsche Servereinstellungen.....	16
§3.15 Teamauflösung/Austritt.....	16
§3.16 Mehrmaliger Seasonteamwechsel eines Spielers.....	17
§3.17 Nicht erfasste Vergehen.....	17
§4 Kartensystem.....	18
§4.1 Karten für Seasonteams.....	18
§4.2 Karten für Season-/ Cupteams.....	18
§4.3 Tabellen zur Erläuterung.....	19

## Änderungsindex

Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
1.0	03.05.18	sTaLk3R91	Alle	Neuaufgabe

## 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!**

## **An neue Spieler**

Sehr geehrte Spieler,

Willkommen in der DeSBL. Es ist den Admins durchaus bewusst, dass unsere Tools bei erstmaligem gebrauch durchaus etwas kompliziert wirken. Dies gibt sich nach den ersten gespielten Matches.

## **Wie wird Pubg in der DeSBL gespielt?**

Ihr macht mit euren Kontrahenten im Matchup (unten erklärt) einen Termin aus. Zu gegebenen Termin ladet ihr das gegnerische Team ein und startet ein Duo- (im Solo Turnier) bzw. ein Squadmatch (im Duo Turnier) mit dem Gegner im Team. Ziel ist es in 2 Runden insgesamt mehr Kills als der Gegner zu erhalten. Um Streitereien vorzubeugen Screenshot vom Ergebnis nach jeder Runde. Das Team mit mehr kills gewinnt die Begegnung. Die Ergebnisse werden im Matchup festgehalten. Allgemeines zum Punktesystem unter §2.1.

Wenn euch die Videotutorials (Hilfe und Kontakt in der Leiste auf [www.desbl.de](http://www.desbl.de) > Videotutorials) nicht weiterhelfen, folgt hier noch einmal schriftlich die Erklärung für die wichtigsten Schritte:

## **Registrierung**

Oben Links auf „anmelden oder registrieren“, registrieren, ausfüllen und abschicken.

## **Erstellung eines Teams (auch Solo)**

Wenn die E-Mail Adresse bestätigt ist, kann ein Team erstellt werden. Hierfür einfach wenn eingeloggt oben Links auf den eigenen Namen > Teameinstellungen > In der Leiste zu „neues Team anmelden“ (Mobile Seite auf das kleine Feld neben „User Teameinstellungen“) > ausfüllen was gewünscht ist > Anmelden. Danach einfach allen Mitspielern die Team ID (unter User Teameinstellungen sichtbar) und das ausgewählte Join Passwort schicken damit sie beitreten können.

### **Anmeldung für Turnier/Ligen**

Wenn das Team erstellt ist einfach oben in der Leiste auf Turniere/Ligen > Anmeldungen. Gewünschtes Turnier auswählen und auf „anmelden“. Vor Turnier- oder Seasonstart (erst nach der Anmeldephase):

### **Müssen die Spieler dem Cupteam/Seasonteam zugewiesen werden**

Das Videotutorial erklärt dies mit am besten. Der Leiter des Teams geht auf Teameinstellungen > Teammanagement > Dieses Seasonteam ansehen/bearbeiten > Ganz unten bei jedem Spieler auf „Dieses Mitglied dem Season- / Cupteam zuweisen.“

### **Müssen Warorgas (Erklärung unten) bestimmt werden**

Hierzu wie beim Vorherigen schritt bis zur Bearbeitung des Season- / Cupteams und bei „Seasonteam Mitglieder bearbeiten“ bei sich selbst sowie bei jedem weiteren Leader/Admin bei „Warorga“ den Punkt bei „Ja“ setzen.

### **Erklärung Warorga**

Die Warorgas in jedem Team sind die Personen, welche Zugriff auf das sog. „Matchup“ haben (Oben links auf eigenen Namen > Matchupbereich (nach Ende der Anmeldephase und befolgen des oben genannten Schrittes) Ihre Aufgabe ist es, mit dem Gegner in diesem Matchup einen Termin / Genaue Uhrzeit für das zu spielende Match zu finden. Sollte der Warorga von Team 2 nicht reagieren, kann er auch in Discord oder Teamspeak angeschrieben werden. Wenn Kontaktaufnahme nicht möglich ist, wird der vorgeschlagene Termin von Team 1 vom System automatisch bestätigt, der Gegner verliert diese bei nicht antritt.

## **§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/Ergebnis-eintragung 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.

### **§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. Konsolenspieler können das Feld „Epic Konto“ mit „Nicht Vorhanden“ ausfüllen. PC Spieler tragen bei „PSN-ID“ ebenfalls „Nicht Vorhanden“ ein.

### **§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

Solo – Gespielt werden 2 Runden:

- Für einen Sieg (3 Punkte)
- Für ein Unentschieden (1 Punkt)
- Für eine Niederlage (0 Punkte)
- Anzahl der Kills in beiden Runden entscheidend.

Duo – Gespielt werden 2 Runden:

- Für einen Sieg (3 Punkte)
- Für ein Unentschieden (1 Punkt)
- Für eine Niederlage (0 Punkte)
- Anzahl der Kills in beiden Runden entscheidend.

Cup/Turnier:

- 2 Runden
- Der Spieler / Das Team mit mehr Kills gewinnt das Match.

#### **Generell gilt:**

***Das Match ist im 1vs1 und 2vs2 im TPP zu starten, jedoch ist es Euch freigestellt ob Ihr während des Matches im TPP oder FPP spielt.***

- Als Matchergebnis wird die Gesamtzahl der eigenen / gegnerischen Kills angegeben.
- Die Gegner adden sich gegenseitig und gehen gemeinsam in eine Lobby. Gespielt wird „Duo“ bei Solo-Cup/Season, „Squad“ bei Duo-Cup/Season für 2 Runden, es gewinnt das Team, welches nach 2 Runden mehr Kills insgesamt hat.
- ***Um auf der sicheren Seite zu sein, solltet Ihr die Ergebnisse beider Runden screenen. (auf dem screen sollte das Ergebnis und die Namen eures Gegners und eure Namen zusehen sein)***

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.

## §2.2 Match- und Verhaltensregeln

### **Spieler**

Es ist Verboten das gegnerische Team anzugreifen oder zu knockouts bzw. zu Töten, sollte gegen diese Regel verstoßen werden kann es zum Sieg für den Gegner führen.

Die Spieler haben sich untereinander Fair zu Verhalten das heißt, Das absichtliche abwerfen mit einer Blend, Smoke und Splitter Granate ist zu unterlassen und wird ggf. mit DefWin für den Gegner bestraft. Spieler der Gegnerischen Teams/Cups sind in keinsten Weise dazu verpflichtet, Die Spieler aus dem Anderen Team Wiederzubeleben oder Ressourcen zu überlassen sollte dies geschehen ist das lediglich eine Faire Geste vom ausführenden Team.

### **Kommunikation**

- Die Teams sind in unterschiedlichen Sprachpartys oder gegenseitig gemutet.
- Es gibt keine Einschränkungen.

### **Emotes**

- Das verwenden herablassender / verspottender Emotes dem Gegner gegenüber ist nicht zulässig und wird nach §3.7 geahndet.

### **Allgemeines Verhalten**

Egal ob vor, während oder nach dem Match - respektvoller Umgang mit dem Gegner ist Pflicht. Sollte dies nicht eingehalten werden, wird dies geahndet.

### **Match**

Wenn ein Match komplett zurückgesetzt wurde, haben sich beide Teams an der neuen Terminfindung zu beteiligen. Wenn sich bis zur Frist, welche vom Admin gesetzt wird, nur ein Team beteiligt, bekommt dieses am Stichtag den Sieg gut geschrieben.

### **§2.3 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.

Falls der Server während der Runde abstürzt, ist die Runde zu wiederholen.

Es wird Ausschließlich und ohne Ausnahme auf dem EU Server gespielt.

### **§2.4 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.

### **§2.5 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.

## **§2.6 Streaming**

Das Streamen der Matches ist jederzeit zulässig. Sollte ein Gegnersteam das Streamen nicht erwünschen, so ist das in den Matchup-Kommentaren festzuhalten. Sollte das Gegnersteam sich nicht daran halten, kann es zu einem Free Win für das andere Team gewertet werden.

## **§2.7 Verlassen des Matches**

Bei unverschuldetem Verlassen des Matches, z. B. Disconnect, durch einen Spieler wird die aktuelle Runde fortgesetzt.

## **§2.8 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.

## **§2.9 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.

## **§2.10 Support/Protest Tickets**

Nur Spieler und Teams, die an dem Match teilgenommen haben, dürfen einen Protest einlegen, bzw. ein Supportticket zu diesem Match schreiben. Andere Tickets werden automatisch durch die Liga/Turnierleitung geschlossen.

## **§2.11 Zusatzhardware**

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

Hinweis: Maus und Tastatur, 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**

- eine Namensänderung während der Liga oder dem Turnier darf nur dann geschehen wenn es per Support Ticket beantragt wurde. Bei nicht Einhaltung kann es zum Ausschluss aus der laufenden Liga führen
- 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 3:0 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 Ergebnisbestätigung**

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

- bekommt das Team 1 gelbe Karte
- Das gegnerische Team bekommt automatisch das höchstmögliche Ergebnis eingetragen

### **§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 Heimteam den Server falsch ein und korrigiert die Einstellungen nicht auf Hinweis des Gastteams

- verliert das Heimteam mit dem höchstmöglichen Ergebnis
- Das Heimteam 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 werden
- 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 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 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. 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.