



Deutsche eSport Bundesliga

Rainbow Six Siege

[Xbox]

Regelwerk **V2.0**

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 Season-/Cupteams.....	6
§1.4 Spielberechtigung.....	6
§1.5 Season-/Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers.....	6
§1.6 Ein Spieler, ein Season-/Cupteam.....	6
§1.7 Ersatzteam.....	7
§1.8 Casten von DeSBL Spielen.....	7
§1.9 Schuldfrage.....	7
§2 Season- und Matchregeln.....	8
§2.1 Ergebniseintragung.....	8
§2.2 Matchprotest.....	8
§2.3 Screenshot des Scoreboards/Beweisscreens für Support.....	9
§2.4 Ping.....	10
§2.5 Cheating.....	10
§2.5.1 Verurteilte Cheater.....	10
§2.6 Illegale Programme und Konfigurations Modifikationen.....	10
§2.6.1 Zusatzhardware.....	11
§2.7 Überprüfung der Spielsettings.....	11
§2.8 Spieler auf der Ban List.....	13
§2.9 Probleme mit dem Server.....	13
§2.10 Mappool.....	13
§2.10.1 Map vote.....	13
§2.11 Server / Teamzuweisung.....	14
§2.12 Spieleranzahl.....	14
§2.13 Spielen in Unterzahl.....	14
§2.14 Nichterscheinen des Gegners.....	14
§2.15 Zuschauermodus (Spectator).....	16
§2.15.1 Richtlinien für den Zuschauermodus (Spectator).....	16
§2.16 Verlassen während des Matches (Team).....	16
§2.17 Bereit-Status.....	16
§2.18 Servercrash.....	17
§2.19 Spielerdrop / Veto System.....	17
§2.20 Spielerwechsel.....	17
§2.21 Gesperrte Waffen/Gadgets/Operator.....	17
§2.22 Ausnutzung von Bugs.....	18
§2.23 Mapban.....	18
§2.24 Support/Protesttickets.....	18
§2.25 Spielabbruch.....	18

§3 Strafenkatalog.....	19
§3.1 Fehlende Spielerprofil-Daten.....	19
§3.2 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account.....	19
§3.3 Team tritt zum Match nicht an.....	19
§3.4 Team verlässt ohne Grund das Match.....	19
§3.5 Bewiesenes Cheaten während eines Matches.....	20
§3.6 Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL.....	20
§3.7 Bugusing - Glitches - Spielfehler.....	20
§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches.....	20
§3.9 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers.....	20
§3.10 Manipulierende Absprachen.....	21
§3.11 Spielen in zwei Season-/Cupteams.....	21
§3.12 Ergebnis-Bestätigung.....	21
§3.13 Teamauflösung/Austritt.....	21
§3.14 Falsche Lobby/Server Einstellungen.....	21
§3.15 Zuschauermodus (Spectator).....	22
§3.16 Verbotene Operator.....	22
§3.17 Verbotene Position.....	22
§3.18 Kick von Gegenspielern.....	22
§3.19 Nicht erfasste Vergehen.....	22
§4 Kartensystem.....	23
§4.1 Karten für Seasonteams.....	23
§4.2 Karten für Season-/ Cupteams.....	23
§4.3 Tabellen zur Erläuterung.....	24

Änderungsindex

Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
1.0	15.09.2017	OrpiKillar	Alle	Neue Ausarbeitung/ Cup Variation
2.0	16.06.2018	OrpiKillar	Alle	Neue Ausarbeitung/ Cup Variation

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 und sich aktiv an der Terminfindung zu beteiligen. Dies erfordert den regelmäßigen Kontakt zwischen den Teams im Matchupbereich. Die Spieler und Teams sind für ihre Organisation selbst verantwortlich. Weiterhin verpflichten sich die Teams dazu, dass nach Möglichkeit jedes Match tatsächlich stattfindet und gespielt wird und die Spielergebnisse spätestens 24 Stunden nach Abschluss des Matches eingetragen wurden. Bitte achtet dabei auf sorgfältige Ergebniseintragung und faire Bewertung eures Gegners, als Zeichen des Respekts und des Fairplays.

§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

§1.5 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 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 jeweiligen betroffenen Teams benötigt. Die Teams müssen jedoch mindestens 24 Stunden vor Spielbeginn durch den offiziellen DeSBL Caster oder einem Admin benachrichtigt werden, damit diese die nötigen Vorbereitungen treffen können (Zuschauermodus etc.). Das Spiel muss dabei mit einem Delay von mindestens 3 Minuten gestreamt werden. Eine Liste der offiziellen DeSBL Caster findet ihr **hier**.

Sollte ein offizieller DeSBL Caster ein Spiel casten, wünschen wir keine weiteren Liveübertragungen der Spiele, Aufnahmen sind erlaubt. Darüber hinaus ist casten von nicht offiziellen Streamern grundsätzlich nach Zustimmung beider Teams möglich. Zusätzlich ist auch die Zustimmung eines Admin erforderlich, diese wird über ein Supportticket eingeholt.

§1.9 Schuldfrage

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

§2 Season- und Matchregeln

Alle Matchmedia sind als Original 14 Tage nach Matchabschluss aufzubewahren und im Falle eines Protestes dem Administrator zuzusenden. Die Matchmedia bis 14 Tage nach Protestschließung durch den Admin aufzubewahren. Ein Manipulieren der Dateien ist verboten.

§2.1 Ergebniseintragung

Das Ergebnis muss innerhalb von 24 Stunden nach dem Match im Matchupbereich eingetragen werden (außer im Fall eines Matchprotests - siehe §2.2). Versäumt eine Partei diese Frist wird angenommen, dass dem Spielverlauf vorbehaltlos zugestimmt wird. Die Ligaleitung kann die Upload-Frist unter bestimmten Bedingungen verlängern. Es liegt in der Verantwortung der Teams sicherzustellen, dass alle Daten innerhalb von 24 Stunden nach Matchende auf der DeSBL Seite eingetragen sind. Ist zum Ende des Spieltages keine Ergebnis-Bestätigung beider Parteien zustande gekommen, wird das Match von der Ligaleitung 0:0 gewertet.

§2.2 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.

§2.3 Screenshot des Scoreboards/Beweisscreens für Support

Ein Screenshot des Scoreboards muss nach Ende des Matches angefertigt und im Falle eines Protestes dem Admin zugesendet werden (<https://pics.desbl.de> - Link wird vom Ersteller in das dazugehörige Supportticket eingefügt). Kann ein Team keine Screenshots vorweisen, wird angenommen, dass den Screenshots des Gegners zugestimmt wird. Fotos von Mobiltelefonen (interne Kamera) werden nicht berücksichtigt.

Anleitung für die korrekte Screenshots Erstellung mit der Xbox One:

- 1x Xbox Taste drücken, Y drücken zum Erstellen des Screenshots.
- Auf www.xboxclips.com oder www.xboxdvr.com euren Gamertag eintragen und Screenshot suchen
- die Verlinkung ebenfalls im Protestticket einfügen.

Beispiel für einen korrekten Screenshot:



The screenshot shows the end-of-match scoreboard for a Rainbow Six Siege match. The match is titled 'NACHBERICHT TDM - BOMBE - MIT RANG' and is in the 'SIEG' (Victory) state. The scoreboard is divided into two teams: TEAM ORANGE and TEAM BLAU. Team Orange has a score of 4, and Team Blau has a score of 2. The scoreboard lists player names, scores, eliminations, assists, deaths, and connections. At the bottom, there are navigation options: 'ZURÜCK ZUM MENÜ', 'DIESES MATCH BEWERTEN', and 'ERNEUT GEGEN FEINDLICHES TEAM SPIELEN 0/10'.

SIEG			Punkte	Elimin.	Assists	Tode	Verbind.
TEAM ORANGE							
4	BeNa ShatterXx		6954	10	3	4	78
	NBD Skyline		5812	6	1	5	80
	BeNa DnA		5617	4	1	4	79
	BeNa iWillRise		5512	2	3	5	80
	LukasJohn92		5212	1	0	6	81
TEAM BLAU							
2	InC Mayhem		3022	8	2	4	100
	HUGOMAX20022005		2340	4	4	5	80
	InC Rekkles		2310	6	3	6	80
	MAX19032005		1897	3	1	5	81
	InC Renji		1665	3	1	4	61

Beispiel für korrekter Link für die Screenshots:

<http://xboxclips.com/BeNa+ShatterXx/screenshots/d70c7b68-f353-44b4-86bb-7cb32509e533>

§2.4 Ping

Das Internet ist ständig in Veränderung und Verbindungen zu einem Server sind nicht immer ideal. Ist die Verbindungen Dauerhaft 100 oder höher angesetzt (was zu Verbindungsproblemen beim Spieler führen kann wie z.B. Spielerdrop o.ä.) muss dieser Spieler gewechselt werden. (Siehe §2.19 Spielerdrop / §2.20 Spielerwechsel)

§2.5 Cheating

Jegliche Art des Cheatens ist strengstens verboten und hat eine schwarze Karten für den Spieler und eine rote Karten für das Team zur Folge. Der Einsatz von harten Cheats (z.B. Aimbot, Wallhack, Multihack, USB Unterstützung) wird zusätzlich mit einer permanenten Sperre bestraft. Des Weiteren das Match als Verloren gewertet.

§2.5.1 Verurteilte Cheater

Wer sich allerdings aktiv und intensiv mit dem Thema beschäftigt, verdient eine zweite Chance. Der Cheater bekommt deshalb nach frühestens sechs Monate ab Sperrbeginn die einmalige Gelegenheit eine Rehabilitation abzulegen. Der zu schreibende Aufsatz wird dann geprüft. Entspricht er den Vorgaben (Form und Länge) und ist inhaltlich überzeugend, kann sich der Cheater dadurch rehabilitieren und darf wieder am Spielgeschehen teilnehmen.

§2.6 Illegale Programme und Konfigurations Modifikationen

Jede Spiel oder Controller Konfiguration, Grafik oder Display-Modifikation, die nicht durch das Ingame-Options-Menü vorgenommen werden kann, sind nicht erlaubt. Alle Arten von Änderungen, die nicht durch anerkannte Konfigurationsdateien oder Programmen von Drittanbietern hervorgerufen werden, werden mit einer Schwarze Karten bestraft. Neue Programmdateien und / oder Änderungen sind verboten, sofern sie nicht ausdrücklich als Rechtens aufgeführt sind. (USB Hack / Cheatunterstützung für Konsolen)

§2.6.1 Zusatzhardware

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

Hinweis: Scuf Controller, Elite Controller, Razer Controller und Modifikationen wie z.B. FPS Freaks sind erlaubt.

§2.7 Überprüfung der Spielsettings

Es müssen die entsprechenden Settings vor dem Match eingestellt werden. Vor dem Match sind alle Spieler auf Spielberechtigung zu prüfen. Hierbei ist zu beachten, dass der Xbox Live Gamertag mit der Verlinkung von der DeSBL – Seite auf account.xbox.com/de-DE korrekt ist. (Gamertags!) Die Spiel - Settings sind während des Matches zu prüfen (Rainbow gewährt keinen Einblick auf die Spieleinstellungen vorab). Sind die Settings falsch, so muss das Match direkt neu gestartet werden, Beginn von 0:0. Eine Reklamation falscher Settings nach dem Match ist nicht möglich.

§2.7.1 Lobbyeinstellungen

Zu erstellen ist ein „Benutzerspiel“ im „Normaler Modus“ mit folgenden Settings:

Lobby Settings

Servertyp:	Dedizierter Server
Datenzentrum:	weu (West EU)
Privatsphäre:	Vom Host Einladen
Chat:	Nur Team
Zuschauer Erlauben:	Aus (Nur Aktiveren, wenn er gemäß 2.11 gebraucht wird, Erstellung durch Zuschauer)

Allgemeine Settings:

Tageszeit:	Tag
HUD-Einstellungen:	Profiliga

Match-Einstellungen:

Bans

Anzahl der Bans: Aus
Ban-Timer: 20

Runden

Anzahl der Runden: 8
Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger: 1
Runden in Verlängerung: 1
Verlängerung-Punktedifferenz: 1
Rollenwechsel Verlängerung: Aus
Zielwechsel-Parameter: 1
Zielwechseltyp: Gespielte Runden
Einzigartiger Angreifer-Spawn: An
Pick-Phasen-Timer: 30
6. Pick-Phase: Aus
Timer für 6. Pick-Phase: 30

Gesundheit & Schaden

Schaden-Handicap: 100
„Friendly Fire“-Schaden: 100
Verletzt: 20

Charaktersteuerung

Sprinten: An
Lehnen: An

Tod

Todwiederholung: Aus

Spielmodus: TDM-Bereich sichern

Spielmodus-Einstellungen:

Sichern-Dauer: 15sek
Sicher-Rückgängig-Dauer: 15sek

Dauer Vorbereitungsphase: 30sek
Dauer der Aktionsphase: 120sek

§2.8 Spieler auf der Ban List

Sollte sich herausstellen, dass ein User aufgrund eines vollständigen Xbox Live Bans nicht connecten kann, aber noch nicht in der DeSBL gesperrt ist, gilt er trotzdem als nicht spielberechtigt. In einem solchen Fall ist der Support zu informieren.

§2.9 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, nachzuholen werden. In diesem Fall ist das in den Matchups zu dokumentieren sowie ein Supportticket zu schreiben.

§2.10 Mappool

- Bank
- Café Dostojewski
- Chalet
- Clubhaus
- Grenze
- Konsulat
- Küste
- Oregon
- Villa

§2.10.1 Map vote

Es wird 1 Map pro Spieltag gespielt, im Finale „Best of 3“.

§2.11 Server / Teamzuweisung

Die Spiele werden auf den Dedizierten Servern von Ubisoft gehostet. Das Heimteam erstellt hierbei das Match. Das Heimteam (linkes Team) startet auf der blauen Angriff - Seite, das Gastteam (rechts) startet auf orangen Verteidiger – Seite. Die 2. Map wird der Angriff / Verteidigung gewechselt!

§2.12 Spieleranzahl

Gespielt wird 3vs3. Spielen in Unterzahl ist jedoch möglich (siehe 2.13)

§2.13 Spielen in Unterzahl

Sind zum vereinbarten Match Zeitpunkt (+15min) nicht genügend Spieler anwesend, ist es Aufgabe der Teammanager eine Lösung auszuhandeln. Ein spielen in Unterzahl ist jedoch möglich und muss akzeptiert werden, jedoch ist auch eine Terminverschiebung mit Zustimmung beider Teams möglich. Das Match muss dann schnellstmöglich nachgeholt werden. Dies ist immer im Matchup zu dokumentieren.

§2.14 Nichterscheinen des Gegners

ollte 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.

Hierzu ist ebenfalls ein Screenshot beizufügen, der wie folgt anzufertigen ist:

- anwesendes Team hat sich in der Lobby aufzuhalten (mindestens 4 Spieler)
- 1x Xbox Taste drücken, Y drücken zum Erstellen des Screenshots.
- Auf www.xboxclips.com oder www.xboxdvr.com euren Gamertag eintragen und Screenshot suchen
- die Verlinkung im Protestticket einfügen.

Beispiel – Screenshot:



Beispiel – Screenshot Link:

<http://xboxclips.com/BeNa+ShatterXx/screenshots/e1e5781e-92dc-45f5-b69e-f1165ab2485e>

Das Team was nicht antreten kann, muss ebenfalls beweisen, das sie nicht antreten können. Hierzu sind Chatverläufe mit Spielberechtigten Spieler des Teams ebenfalls zu berücksichtigen. Das Match wird dann als Default Win für das anwesende Team gewertet.

§2.15 Zuschauermodus (Spectator)

Es sind keine Zuschauer (ausgenommen Mitglieder der Ligaleitung, sowie Spieler nach Erlaubnis beider Teams) bei Ligaspielen auf dem Server zulässig! Das Livestreamen ist generell erlaubt, sobald aber vom Spectator Modus aus gestreamt werden soll, ist dies im Matchup festzuhalten und muss vom Gegner erlaubt werden. Wird danach ein Protest eröffnet, indem sich über den Spectator beschwert wird, wird dieser abgewiesen und das Team wegen unsportlichen Verhalten bestraft. Des Weiteren wird es vereinzelt Matches geben, welche durch einen Admin beobachtet werden, hierfür ist ein Zuschauerplatz freizuhalten.

§2.15.1 Richtlinien für den Zuschauermodus (Spectator)

Jedes aus dem Zuschauermodus aufgenommen Match muss auf einer Videoplattform (z.B. Youtube, Twitch) hochgeladen werden. Der Spectator darf sich nicht im selben Channel (Party) wie die Spieler befinden. Sollte Ghosting nachgewiesen werden, so gilt dies als grobes unsportliches Verhalten und das Team wird aus der Liga ausgeschlossen und das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl gegen das verursachende Team gewertet. Zuschauer/Streamer die dabei erwischt werden, wie sie das Ghosting unterstützen, werden aus der DeSBL verwiesen, und verlieren jegliches Streaming Anrecht in der Liga.

§2.16 Verlassen während des Matches (Team)

Das laufende Match darf grundsätzlich nicht vom Team verlassen werden. Die Matches sind grundsätzlich alle zu Ende zu spielen. Danach kann, falls notwendig, Protest eingelegt werden. (24h nach Match) Ein Verlassen des Matches, ohne Kontaktaufnahme/Begründung mit dem gegnerischen Team, wird als Aufgabe gewertet. Verlassen einzelne Spieler das Match, siehe §2.19 Spielerdrop.

§2.17 Bereit-Status

Vor Matchbeginn müssen beide Teams via XBOX-Nachricht oder Ingame-Voice Chat ihre Bereitschaft angeben bevor das Match gestartet werden darf (auch alle Haken auf Bereit symbolisieren ein Go). Sollte nach 15 Minuten keine Bereitschaft vom gegnerischen Team kommen, so kann der Host selber entscheiden zu starten.

§2.18 Servercrash

Falls der Server während der Runde abstürzt, ist die gesamte Karte neu zu starten, der Rundenstand muss wiederhergestellt werden. Ein bereits gewonnener Spot darf nicht ein zweites Mal nach Neustart genommen werden. Sollte dies trotzdem passieren, geht die Runde an den Gegner.

§2.19 Spielerdrop / Veto System

Falls ein Spieler vor dem ersten Kill vom Server fliegt, hat das Team die Möglichkeit Ihr Vetorecht zu nutzen und geschlossen das Match zu verlassen. Danach wird die Runde neu gestartet und der Spielstand immer wiederherzustellen. Fliegt ein Spieler nach dem ersten Kill der Runde vom Server, ist die Runde zu Ende zu spielen, der Spieler hat die Möglichkeit durch dedizierte Server dem Spiel von alleine wieder beizutreten. Sollte Aufgrund technischer Probleme (Internetausfall etc.) ein erneutes Beitreten nicht möglich sein, so kann dieser durch einen spielberechtigten Spieler ersetzt werden. Pro Map hat jedes Team eine Vetostimme. Somit wird ein häufiges Neustarten der Maps unterbunden und schränkt den Spielfluss nicht ein.

§2.20 Spielerwechsel

Spieler können zu jedem Rundenwechsel ausgewechselt werden. Dabei verlässt erst der alte Spieler das Match, der neue Spieler darf dann (nach Absprache und namentlicher Nennung mit dem gegnerischem Team) connecten. Ist ein Spielerwechsel ohne Kontaktaufnahme mit dem Gegner getätigt worden, wird die Runde als verloren gewertet. Der neue Spieler muss alle Voraussetzungen erfüllen und darf auch nicht anderweitig gesperrt sein. Ein Spielerwechsel ist nur einmal pro Map zulässig.

§2.21 Gesperrte Waffen/Gadgets/Operator

Alle DLC Inhalte, bis sie für jeden zugänglich sind. (Kostenlose DLC`s sind erlaubt). Sollten Operator bekannte Fehler aufweisen (Bugs) nimmt sich die Ligaleitung das Recht heraus diese bis zur Behebung seitens Ubisoft zu sperren.

§2.22 Ausnutzung von Bugs

Das Ausnutzen von Bugs ist verboten und kann mit einer gelbe Karte, bestraft werden! (Siehe 3.7) Die Runde wird als Verloren gewertet. Dieses ist nach Möglichkeit durch einen Screenshot/Videobeweis zu belegen. (Siehe Punkt §2.3 Beweise)

§2.23 Mapban

Das Bannsystem findet ihr in den jeweiligen Matchups. Bannen können nur die Teammanager oder Warorgas. 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 ihre 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.

§2.24 Support/Protesttickets

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

§2.25 Spielabbruch

Sollte das Match abgebrochen werden/werden müssen oder findet nicht statt durch nicht erscheinen des Gegner, so muss in jedem Falle ein Protest eingelegt werden. Das Ergebnis darf auf keinen Fall selbst eingetragen werden, dies kann als Fake-Result gewertet werden und wird bestraft.

§3 Strafenkatalog

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

§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. Die Teams sind verantwortlich vor Spielbeginn alle Spieler auf Spielberechtigung zu prüfen. Eine Reklamation nach dem Match ist nicht möglich.

§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 der 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 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.

Unsportliches Verhalten während des Spiels:

- Leichenbeschuss
- Beleidigungen vor/während/kurz nach Abschluss des Matches werden als Unsportliches Verhalten angesehen

§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 Ergebnis-Bestätigung

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

- bekommt das Team 1 gelbe Karte

§3.13 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.

§3.14 Falsche Lobby/Server Einstellungen

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

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

§3.15 Zuschauermodus (Spectator)

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

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

§3.16 Verbotene Operator

Das Benutzen einer verbotenen Operator etc. gilt als Regelverstoß. Das Benutzen wird rundenweise gewertet.

- 1 gelbe Karte für den Spieler
- Die Runde wird als verloren für das Team mit dem Regelverstoß gewertet

§3.17 Verbotene Position

Sollte sich ein Spieler in einer verbotenen Zone/Position aufhalten, wird der Spieler mit 1 gelben Karte bestraft. Bei besonders schwerem Vergehen wird die Runde für den Gegner gewertet.

§3.18 Kick von Gegenspielern

- Absichtliche Kicks von Gegenspielern werden mit 1 gelben Karte für das Team gewertet.
- Die Runde, in der ein Gegenspieler gekickt wird, wird für den Gegner gewertet.

§3.19 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 (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.