



OPERATION  
GRIM SKY



**Deutsche eSport Bundesliga**  
**Rainbow Six Siege [PC]**  
**CUP**  
**Regelwerk V1.00**

# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis</b>	<b>2</b>
<b>Präambel</b>	<b>4</b>
1 - Support	4
2 - Ermessen der Admins	4
3 - Zuständigkeit innerhalb der DeSBL	4
<b>§1 Allgemeines</b>	<b>5</b>
§1.1 - Geltungsbereich	5
§1.2 - Teamanmeldung	5
§1.3 - Pflichten der Teams	5
§1.4 - Ein oder mehrere Season-/Cupteams	6
§1.5 - Vorbesprechung und Anmeldungsbestätigung	6
§1.6 - Spielberechtigung	7
§1.7 - Season-/Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers	7
§1.8 - Ein Spieler, ein Season-/Cupteam	7
§1.9 - Ersatzteam	8
§1.10 - Schuldfrage	8
<b>§2 Season- und Matchregeln</b>	<b>9</b>
§2.1 - Ergebniseintragung	9
§2.2 - Ping und Pingobergrenze	9
§2.3 - Matchprotest	9
§2.4 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners	9
§2.5 - Spielen in Unterzahl	10
§2.6 - Matchverschiebung	10
§2.7 - Spielerwechsel	11
§2.8 - Server erstellen	11
§2.9 - Serverprobleme	11
§2.10 - Spielerdrop	11
§2.11 - Map vote/Seitenwahl	12
§2.12 - Matchmedia	13
§2.13 - Cheaten	13
§2.14 - Cheatvorwürfe (Hackusations)	14
§2.15 - Glitches und verbotenes Spielerverhalten	14
§2.16 - Unbekannte Bugs	15
§2.17 - MOnitor System Status (MOSS)	15
§2.18 - Benutzung von MOSS	15
§2.19 - Absturz von MOSS	16
§2.20 - Matchabbruch	16
§2.21 - Servereinstellungen	17
§2.22 - Aktueller Mappool	18
§2.23 - Freigegebene Operatoren	18
§2.24 - Rehost	19

<b>§3 Strafenkatalog</b>	<b>20</b>
§3.1 - Missachtung des Geltungsbereiches	20
§3.2 - Vernachlässigung der Teampflichten	20
§3.3 - Anmeldebestätigung erfolgt nicht	20
§3.4 - Fehlende Spielerprofil-Daten	21
§3.5 - Vorsätzliche Abänderung der Spielerprofildaten	21
§3.6 - Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern	21
§3.7 - Versäumen der Ergebniseintragung	21
§3.8 - Erhöhung des Pings und Pingprobleme	22
§3.9 - Vorsätzliche Erhöhung des Pings	22
§3.10 - Verspäteter Matchprotest	22
§3.11 - Verspätung des Gegners	22
§3.12 - Team tritt zum Match nicht an	23
§3.13 - Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches	23
§3.14 - Bewiesenes Cheaten während eines DeSBL - Matches	23
§3.15 - Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL	24
§3.16 - Team/Spieler verlässt frühzeitig das Match	24
§3.17 - Fehlerhafte MOSS Datei	24
§3.18 - Fehlende MOSS Dateien	24
§3.19 - Manipulierte MOSS Dateien	25
§3.20 - Ausnutzen von Bugusing - Glitches - Spielfehler	25
§3.21 - Manipulierende Absprachen	25
§3.22 - Spieler in zwei Season-/Cupteams in demselben Wettbewerb	25
§3.23 - Ergebnis-Bestätigung	26
§3.24 - Teamauflösung/Austritt	26
§3.25 - Falsche Lobby/Server Einstellungen	26
§3.26 - Zuschauermodus (Spectator)	26
§3.27 - Gesperrte Operatoren	27
§3.28 - Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen	27
<b>§4 Kartensystem</b>	<b>28</b>
§4.1 - Straf-Karten/Verwarnung	28
§4.2 - Karten für Seasonteams	28
§4.3 - Karten für Season-/ Cupteams	28
§4.3 - Konsequenzen-Tabelle für Karten	29
<b>Definitionen und Worterklärungen</b>	<b>30</b>
<b>Wichtige Links</b>	<b>31</b>
<b>Änderungsindex</b>	<b>32</b>

# Präambel

## **1 - 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:

**Variante 1:** 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.

**Variante 2:** Kontaktiert uns bei ungeklärten Fragen über das Support-Ticket System. Hier kann genauer auf spezielle Problematiken eingegangen werden.

**Beachtet:** Formuliert euer Problem so genau wie möglich.

## **2 - Ermessen der Admins**

Bei Vorkommnissen, die nicht durch dieses Regelwerk abgedeckt werden, behält sich die Ligaleitung vor, eine entsprechende Regelung sofort in Kraft zu setzen.

Bestrafungen und Sanktionen liegen im Ermessen der Admins des Spielbereiches und müssen, sofern nicht dringend erforderlich nicht weitergehend erläutert werden.

## **3 - Zuständigkeit innerhalb der DeSBL**

Die erste Anlaufstation für Support jeglicher Art ist immer der Spielbereich selbst. Bitte geht nicht von einem Admin zum anderen, um möglicherweise eine Änderung doch noch zu erreichen. Solltet ihr mit einer Adminentscheidung nicht einverstanden sein, habt ihr die Möglichkeit, andere Admins der DeSBL zu kontaktieren. Dies ist nur gerechtfertigt, wenn die Situation in allen vorherigen Versuchen nicht gelöst werden konnte.

**Mit der Anmeldung zu einer Liga / einem Cup der Deutschen eSport Bundesliga wird das Regelwerk automatisch akzeptiert.**

# **§1 Allgemeines**

- 1) 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.
- 2) Sollte dies nicht der Fall sein und/oder einzelne Personen/Teams verstoßen dagegen, so wird dies als unsportliches Verhalten gewertet. [\[Vgl. SK §3.13\]](#)
- 3) Der Ablauf der Ultimate League sieht für das Jahr 2018 (Änderungen vorbehalten) wie folgt aus
- 4) Es wird erst nach Punkte Gewertet, danach nach der runden Differenz. Danach nach gewonnenen Runden, und nach verlorene runden. Sollte es danach immernoch keinen eindeutigen Tabellenplatz geben wird nach dem direkten Vergleich entschieden.

## **§1.1 - Geltungsbereich**

- 1) Mit der Anmeldung zu einem [Wettbewerb](#) der Deutschen eSport Bundesliga wird das Regelwerk automatisch akzeptiert und es entsteht die Verpflichtung, sich an das gesamte Regelwerk ausnahmslos zu halten und jede [Admin](#)-Entscheidung zu akzeptieren. [\[Vgl. SK §3.1\]](#)

## **§1.2 - Teamanmeldung**

- 1) 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.
- 2) Generell gilt für alle Teams, dass die Kommunikation auf deutsch problemlos möglich sein muss.
- 3) Spieleranzahl Pro Team wird auf 15 Spieler pro Season Team begrenzt.
- 4) Organisationen mit mehr wie einem Season Team müssen vor Season beginn das Line Up bis maximal 3 Tage nach dem Check In Online stehen haben (auf der DeSBL HP). Spieler die danach das Team Verlassen sollten um einem anderen Orga Season Team zu Joinen bekommen einen Perma Ban für den Rest der Season. Nicht davon betroffen ist der wechsel in ein anderes Organisationsteam. Die Line Ups der Teams werden gespeichert und Archiviert.

5) Es können in der FSP Ultimate League nur 1 Team Pro Orga Spielen. Sollte in der Advanced League ein weiteres Orga Team den Aufstieg geschafft haben muss dieses Team gegen das Team derselben Orga in einem KO Spiel gegeneinander antreten.

### §1.3 - Pflichten der Teams

1) Jedes Team in der DeSBL verpflichtet sich dazu, die [Matches](#) in den angegebenen Zeiträumen (siehe "Matchupbereich") zu spielen.

2) Darüber hinaus muss sich jedes Team aktiv an der Terminfindung beteiligen. Das bedeutet, dass jedes Team mindestens einen Terminvorschlag pro Match abgeben sollte.

[Vgl. SK §3.2]

3) Ebenso ist jedes Team dazu verpflichtet, sich aktiv um die Kontaktaufnahme für [Mapvote](#), Probleme usw. zu kümmern. [Vgl. SK §3.2]

4) Jedes Team sollte zuverlässige und zugängliche Kontaktmöglichkeiten außerhalb der DeSBL-Seite bereitstellen. Dazu gehört beispielsweise Teamspeak, Discord und Vergleichbares. Das erleichtert die Kommunikation bei schwieriger Terminfindung und anderen Problemen. Sollten diese Kontaktmöglichkeiten nicht angeboten werden, wird bei Match Protesten mit Terminfindungs Problemen das andere Team bevorzugt. [Vgl. SK §3.2]

5) Die Spieler und Teams sind für ihre Organisation selbst verantwortlich. Die Teamleiter (War-Orga) sind mitverantwortlich, dass die Daten und Verhaltensweisen ihrer Spieler dem Regelwerk entsprechen. [Vgl. SK §3.6]

6) Sollte ein Team den [Teampflichten](#) nicht nachkommen, so besteht die Möglichkeit, dass dem Team eine [Verwarnung](#) mit entsprechenden Auflagen ausgesprochen wird. [Vgl. KS §4.1]

## §1.4 - Ein oder mehrere Season-/Cupteams

- 1) Für jeden Wettbewerb 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 Season-/Cupteams ist im Falle von Rainbow Six Siege stets 5 Spieler.
- 2) Eine eventuelle Begrenzung der Teamgröße ist den Ligen und Cups zu entnehmen.
- 3) Insbesondere bei Matches innerhalb einer Organisation / eines Teams achten die Admins sehr penibel auf korrekte Durchführung, ggf. durch einen Zuschauer (Spectator).

## §1.5 - Vorbesprechung und Anmeldungsbestätigung

Leider kommt es oft vor, dass Teams sich zu einer Season anmelden und dann keinerlei Zeichen von Aktivität aufweisen. Um das Liga-Erlebnis für alle aktiven Teilnehmer zu verbessern gelten deshalb folgende Regelungen bezüglich der Anmeldebestätigung: [\[Vgl. SK §3.3\]](#)

- 1) Jedes angemeldete Team muss zum Ende der Anmeldephase mindestens fünf Spieler im Team haben.
- 2) Jedes angemeldete Team muss einen Vertreter zur Vorbesprechung/Check In schicken. Diese findet in der Regel am letzten Wochenende der Anmeldephase auf dem DeSBL Teamspeak statt. Dadurch wird die Anmeldung bestätigt und das Team in die Generierung des kommenden Wettbewerbs übernommen. Dieser Vorgang wird auch Check-In genannt.
- 3) Sollte ein Team nicht die Möglichkeit haben, an der Vorbesprechung teilzunehmen, müsst ihr euch bei einem Admin der DeSBL rechtzeitig abmelden. Dies geschieht über Support-Ticket.

## §1.6 - Spielberechtigung

- 1) Jeder Spieler muss auf [www.desbl.de](http://www.desbl.de) registriert und einem Team beigetreten sein.
- 2) Jeder Spieler muss seine spielspezifischen Informationen in seinem Spielerprofil eingetragen haben. Dazu gehört im Falle von Rainbow Six Siege die Uplay-ID. [\[Vgl. SK §3.4\]](#)

3) Die Spielberechtigung kann jederzeit durch die [Ligaleitung](#) entzogen werden.

### **§1.7 - Season-/Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers**

1) 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. Tritt ein Spieler mit Start des 3. Spieltags (beachte: ein Spieltag kann mehrer Tage sein) einem Seasonteam bei, tritt diese Sperre ebenso in Kraft.

### **§1.8 - Ein Spieler, ein Season-/Cupteam**

1) 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!  
[\[Vgl. SK §3.5\]](#)

### **§1.9 - Ersatzteam**

1) 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.

2) Sie haben aber die Möglichkeit mit den Gegnern eine Wiederholung abzusprechen. Dies ist aber auf freiwilliger Basis des Gegners und dieser ist nicht in der Pflicht eine Wiederholung durchzuführen.

### **§1.10 - Schuldfrage**

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



## **§2 Season- und Matchregeln**

### **§2.1 - Ergebniseintragung**

- 1) Bei Matches innerhalb der Season muss das Ergebnis innerhalb von 24 Stunden nach dem Matches im Matchupbereich der DeSBL Seite eingetragen werden. [\[Vgl. SK §3.7\]](#)
- 2) Bei Cups muss dies innerhalb von 10 Minuten nach Matchende geschehen.

[\[Vgl. SK §3.7\]](#)

**Im Fall eines Matchprotests darf das Ergebnis nicht eingetragen/bestätigt werden.**

### **§2.2 - Ping und Pingobergrenze**

Das Internet ist ständig in Veränderung und Verbindungen zu einem Server sind nicht immer ideal.

- 1) Die Ligaleitung schreibt eine Pingobergrenze vor. Diese liegt bei 100ms und ist als Richtlinie zu verstehen. [\[Vgl. SK §3.8 | §3.9\]](#)
- 2) Ein erhöhter Ping wird erst nach Mindestens 2 runden anerkannt. Screenshots müssen beigelegt werden.

### **§2.3 - Matchprotest**

- 1) Ein Matchprotest muss innerhalb von 24 Stunden (bei Cups innerhalb von 10 Minuten) nach Matchende per Supportticket eingereicht werden. Ausführliche Gründe zum Matchprotest müssen hierbei angeführt sein.
- 2) Ebenso sind Beweise beizufügen oder nachzureichen.

## §2.4 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners

Sollte zum vereinbarten Zeitpunkt des Matches (Matchbeginn, nicht Mapbann), dass gegnerische Team nicht anwesend bzw. nicht spielbereit sein, so ist das anwesende Team dazu verpflichtet, 15 Minuten zu warten. Nach dem Ablauf dieser Zeit wird das Match als Def-Win für das Team eingetragen, das seinen Status im Matchup nicht auf "bereit". [\[Vgl. SK §3.11 | §3.12\]](#)

- 1) Sollte **ein** Team nach 15 Minuten des geplanten Matchbeginns nicht anwesend und spielbereit sein, so gilt das Match als Verloren.
- 2) Wenn kein einziger Spieler eines Teams in der Zeit erscheint, so zählt dies als Nichterscheinen des Gegners und wird mit einem Unentschieden bewertet mit 0 Pkt.. [\[Vgl. SK §3.11 | §3.12\]](#)
- 3) Durch das Neu eingeführte Map Ban System übernimmt das System von nun an die Verspätung der Teams im einzelnen. Sollte sich ein Team also Verspäten und nicht rechtzeitig ready gedrückt haben so verliert dieses Team automatisch das Match. Dieser Autolose kann durch Einverständnis und Absprache des Gegner Teams umgangen werden. Diese entscheidung obliegt aber den Gegner Teams.

## §2.5 - Spielen in Unterzahl

- 1) Sind zum vereinbarten Zeitpunkt des Matches (+15min) nicht genügend Spieler anwesend, ist es Aufgabe der Teammanager, eine Lösung oder ggf. eine Matchverschiebung auszuhandeln.
- 2) Ein Match in Unterzahl ist grundsätzlich möglich.
- 3) Wird vom Team in Überzahl eine Durchführung des Matchups gefordert, muss dies akzeptiert werden.

## §2.6 - Matchverschiebung

Matchverschiebungen können entweder direkt durch die Funktion auf der DeSBL Seite, im Matchupkommentarbereich oder auf direktem Kontaktweg (Teamspeak, Discord, Chat etc.) bestimmt werden. Wichtig ist nur, dass es auf der DeSBL Seite vermerkt wird und **mindestens ein Bereichs Admin** sein Go dafür gegeben hat.

- 1) Stimmen beide Teams zu, kann der Termin maximal zwei Wochen nach hinten verschoben werden. Dies ist im Matchupbereich zu dokumentieren.
- 2) Ein Match darf nicht später als eine Woche nach der Saison gespielt werden.
- 3) Können und wollen beide Teams ein Match vor dem eigentlichen Spieltag spielen, so kann dies per Supportticket beantragt werden.
- 4) Ein Match darf nicht vor Saisonstart gespielt werden. Bei Cups ist eine Matchverschiebung nicht zulässig.
- 5) Wenn ein Termin von beiden Parteien akzeptiert wurde, so muss auch eine Verschiebung von beiden Teams akzeptiert werden, dass sie gültig ist. Wird der festgelegte Termin nicht wahrgenommen, weil die Verschiebung vom anderen Termin nicht akzeptiert wurde, so erhält das anwesende Team einen Defwin mit der höchstmöglichen Punktzahl.

## §2.7 - Spielerwechsel

- 1) Spieler können zu jedem Mapwechsel ausgewechselt werden. Dabei verlässt erst der alte Spieler das Match, der neue Spieler darf dann connecten. Der neue Spieler muss spielberechtigt sein.
- 2) Sollte der Spieler nicht spielberechtigt sein, so muss dies mit dem Gegner team abgeklärt sein und das Gegner team muss einverstanden sein. Dies ist im Matchupbereich festzuhalten. [\[Vgl. SK §3.6\]](#)

## §2.8 - Server erstellen

- 1) Das Heimteam (links im Matchupbereich) erstellt das Match. Alle Matches müssen in dem Datenzentrum „WEU“ gespielt werden.
- 2) Die Spiellobby ist nach dem Mapbann umgehend zu erstellen. Dafür hat das zu erstellende Team **20 Minuten** Zeit. Ist das nicht der Fall, wird es als **Verloren** angesehen.
- 3) Das Einzuladende Team hat nach getätigter Einladung ebenfalls nur **20 Minuten** Zeit diese anzunehmen und der Lobby zu joinen. Ist das nicht der Fall, wird es als **Verloren** angesehen.
- 4) Es wird erwartet, dass sich die Teamleiter (oder ähnlich) der Teams selbstständig in Uplay als Freund hinzufügen und sich dadurch zum Match einladen. [\[Vgl. SK §3.25\]](#)

## §2.9 - Serverprobleme

- 1) Ist das Match durch Probleme mit dem Server nicht durchführbar, so muss das Match innerhalb der nächsten 2 Wochen nachgeholt werden. Dies muss im Matchup dokumentiert werden. Sollte diese Matchverschiebung komplikationsfrei ablaufen, ist dies nicht weiter zu dokumentieren. Anderenfalls ist ausnahmslos ein Supportticket zu schreiben.
- 2) Stürzt der Server während der Runde ab wird das Match beim aktuellen Ergebnisstand neu gestartet. Beide Teams sollten vor Mapneustart - sofern möglich - einen Screenshot machen. Dies ist im Matchupbereich mit allen Notwendigen Details zu Dokumentieren.
- 3) Die Teams sind dazu verpflichtet das zuvor erspielte Ergebnis z.B. durch Teamkills oder ähnliches wieder herzustellen, damit das Spiel (Eventuelle Verlängerung etc.) den gewohnten Lauf nehmen kann. [\[Vgl. SK §2.21\]](#)

## §2.10 - Spielerdrop

Allgemein gilt: Alle Spielerdrops sind wenn möglich durch Screenshots festzuhalten.

- 1) Verliert ein Spieler innerhalb der ersten 15 Sekunden der Aktionsphase die Verbindung, muss die Runde durch Rehost neugestartet werden. Der Spielstand bleibt bestehen. Der Bombenplatz sowie alle gewählten Operatoren müssen exakt dieselben wie zuvor sein. Das benachteiligte Team entscheidet, ob ein Rehost durchgeführt werden soll.
- 2) Sofern ein Spieler nach den ersten 15 Sekunden der Aktionsphase die Verbindung verliert kann das Match fortgesetzt werden. Das nicht-benachteiligte Team entscheidet.
- 3) Sollten beim Start einer neuen Runde nicht alle Spieler auf dem Server sein so ist die Karte beim aktuellen Ergebnis neu zu starten.
- 4) Kann ein Spieler aufgrund von technischen Problemen (Internetausfall/Rechnerausfall/etc) nicht mehr beitreten oder spielen, so kann dieser durch einen spielberechtigten Spieler ersetzt werden.
- 5) Sollte durch einen Verbindungsverlust einer oder mehrerer Spieler eine spontane Entscheidung der Teams notwendig sein, wird eine gewisse Kompromissbereitschaft vorausgesetzt. Eine Antwort auf einen entsprechenden Vorschlag (Rehost, etc.) muss unverzüglich beantwortet werden. Sollte dies nicht geschehen, wird von einer Ablehnung der Frage ausgegangen.
- 6) Sollten hierbei Probleme auftreten, wird der Fall individuell von einem Admin entschieden. Wir weisen erneut auf die Wichtigkeit von Screenshots zur effizienten Rekonstruktion des Vorgefallenen hin.

**Alle beschriebenen Punkte sind mit den entsprechenden Beweisen zu Dokumentieren und darzulegen. Für die Beweisführung lassen wir den Teams freie Hand. Es muss Definitiv Wasserdicht sein und unanfechtbar.**

## **§2.11 - Map Ban und Map Pick**

- 1)** Die Mapwahl muss (!) über das DeSBL Script im Matchup durchgeführt werden. Jedes Team darf 2x je eine Map bannen, also bleiben aus dem Mappool von 7 Maps noch 3 übrig. Zum Schluss hat jedes Team einen Map Pick (dt. Auswahl), wodurch die Reihenfolge der ersten beiden Maps festgelegt wird. Die übrige Map ist Entscheider Karte (Decider).
- 2)** Das Heimteam entscheidet, ob es als Angreifer oder Verteidiger auf der ersten Map starten möchte. Die Seite wechselt von nun an mit jeder Map.
- 3)** Ab 15 Minuten vor Matchbeginn kann im Matchup der "bereit" Knopf gedrückt werden.
- 4)** Sind beide Teams bereit, beginnt das Map Bannen. Von nun an hat jedes Team 4 Minuten Zeit für jeden Map Ban.
- 5)** Sind alle Map Bans eingereicht und anschließend die Map Picks eingereicht worden, wird dies im Matchup vom Script festgehalten. Das Match kann jetzt beginnen!

## §2.12 - Matchmedia

1) Ein Screenshot des Scoreboards muss nach Ende jeder Karte angefertigt werden und ist im Falle eines Protestes hier (<https://pics.desbl.de>) hochzuladen oder einem Liga-Admin auf zuverlässige Weise zukommen zu lassen. So sollte ein Screenshot aussehen:



POST-ACTION REPORT  
TDM - BOMB - CUSTOM GAME

0:08

### MATCH SCOREBOARD

VICTORY

**BLUE TEAM**

Player	Score	Kills	Assists	Deaths	Connection
Puv_Makka	4829	8	4	4	78
Wld.Saukko	4630	10	3	3	79
Arlo_	4315	6	2	2	78
Golden..	3580	1	2	3	78
Gruffyy..	3510	3	1	2	141

**ORANGE TEAM**

Player	Score	Kills	Assists	Deaths	Connection
bombsss	1670	5	0	5	80
He.Vodnik	1357	3	1	6	-
InF-Kermit	1250	3	0	5	101
OeterB	1155	1	2	6	33
InF-C0bal7	1130	2	1	6	41

60 FPS 1 ms ping v. 10963119

RETURN TO MENU REMATCH UNAVAILABLE

Der Link muss dann in das entsprechende Supportticket gestellt werden.

Kann ein Team keine Screenshots vorweisen, so wird angenommen, dass den Screenshots des Gegners zugestimmt wird.

2) Alle Matchmedia sind als Original 14 Tage nach Matchabschluss aufzubewahren.

3) Ein Manipulieren der Dateien ist verboten. [\[Vgl. SK §3.19\]](#)

## **§2.13 - Cheaten**

- 1) Alle Zusatzprogramme, die verändernd ins Spielgeschehen eingreifen, sind verboten und werden mit sofortigem Ausschluss bestraft. Das Nutzen von Makros, Bugs, Exploits, Virtuelle Maschinen und/oder Modifikationen ist verboten. [\[Vgl. SK §3.14. | §3.15\]](#)
- 2) Jegliche Ausnahmen und nicht namentlich erwähnte Zwischenfälle reglementiert die Ligaleitung.
- 3) Programme wie "VibranceGUI", die Dinge wie Kontrast, Farbintensität, Helligkeit usw in einem Maß verändern, wie es auch die meisten hauseigenen Grafikkartentreiber können, sind erlaubt.

## **§2.14 - Cheatvorwürfe (Hackusations)**

- 1) Wenn ihr den Verdacht habt, dass euer Gegner cheatet, dann reicht bitte ein Supportticket ein, indem ihr den Vorfall genauestens schildert. Ein unbegründeter Vorwurf reicht nicht aus.
- 2) Gebt im Supportticket den Account-Namen, den Ingame-Namen und die vermutete Art des Cheats an. Wenn möglich, dann reicht zusätzlich bitte Videos und Screenshots ein.

## **§2.15 - Glitches und verbotenes Spielerverhalten**

- 1) Glitches jeglicher Art, die einen unfairen Spielvorteil schaffen, sind verboten. [\[Vgl. SK §3.20\]](#)

## **§2.16 - Unbekannte Bugs**

- 1) Die Ausnutzung gewisser (je nach Patchsituation) nicht näher beschriebener Bugs ist strengstens untersagt. Die DeSBL-Ligaleitung wird hier individuell entscheiden, aber sich immer gegen unfaire Spielvorteile aussprechen.



## §2.17 - MOnitor System Status (MOSS)

Moss kann von der offiziellen Seite „<http://nohope.eu/>“ heruntergeladen werden (Stand: 26.08.2018).

- 1) MOnitor System Status (MOSS) ist verpflichtend für alle Spieler und muss in allen Season- und Cupspielen aktiv sein.
- 2) Wenn ein Spieler nicht in der Lage ist, das MOnitor System Status (MOSS) zu verwenden, so darf er nicht an Cups und Seasons teilnehmen.
- 3) MOnitor System Status (MOSS) Dateien sind in der Eigenverantwortung der Teams und Spieler 14 Tage nach dem jeweiligen Match aufzubewahren.
- 4) Es ist untersagt, jegliche Änderungen an der MOSS Datei vorzunehmen.

## §2.18 - Benutzung von MOSS

- 1) Ladet euch das MOnitor System Status (MOSS) Programm herunter, und führt die exe als Administrator aus. Eine Installation ist nicht erforderlich.
- 2) Wenn sich das Programm geöffnet hat, klickt ihr auf „File“ und dann auf „Parameters“. Dort wählt ihr dann „Rainbow Six“ aus und klickt auf „OK“.
- 3) Im Anschluss klickt ihr auf „Capture“ und dort dann auf „Start“. Nun das Spiel starten und das Match wie gewohnt spielen.
- 4) Nach dem Match das Spiel schließen. Anschließend wieder unter „Capture“ auf „Stop“ klicken. Die MOnitor System Status (MOSS) Dateien werden in einem Ordner namens „MOSS“ auf eurem Desktop gespeichert.
- 5) **Hinweis:** Sollte es durch MOSS zu Fehlern oder Schäden an Soft- oder Hardware kommen, lehnt die DeSBL jegliche Haftung ab. Um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, empfehlen wir euch, MOSS als Administrator auszuführen.
- 6) Sollten die MOSS Dateien angefordert werden müssen diese bitte an folgende email adresse gesendet werden "[rss-pc@desbl.de](mailto:rss-pc@desbl.de)".

## **§2.19 - Absturz von MOSS**

- 1) Sollte MOSS aus irgendwelchen Gründen abstürzen, so ist das Match sofort zu unterbrechen und zu pausieren, bis der betreffende Spieler MOSS neu gestartet hat.
- 2) Ferner muss der Spieler einen Screenshot vom Absturz machen und diesen bis 14 Tage nach dem Vorfall der DeSBL Ligaleitung auf Anfrage zusenden können.

## **§2.20 - Matchabbruch**

- 1) Sollte das Match abgebrochen werden/werden müssen, so muss in jedem Falle ein Supportticket eingelegt werden. Das Ergebnis darf auf keinen Fall selbst eingetragen werden, dies wird als manipulierende Absprache gewertet.

## **§2.21 - Rehost**

- 1) Sollte es zu dem Fall kommen dass, das Match ge rehostet werden muss, so muss das derzeitige Ergebnis per Screenshot gespeichert werden. Nach dem Rehost besteht die Möglichkeit das Alte Ergebnis wiederherzustellen oder die restlichen Runden zu ende zu spielen.

- 2) Rehost in der Overtime:

Muss ein Rehost zur bevorstehenden Overtime gemacht werden so ist das Ergebnis in der Richtigen Reihenfolge wiederherzustellen. Damit das System entscheiden kann, welches Team in der Overtime ATK oder DEF zuerst spielt.

# **Die Verwendung des Sogenannten Coinflips/Münzwurf ist untersagt**

## §2.21 - Servereinstellungen

1) Es müssen die entsprechenden Settings vor dem Match eingestellt werden. Zu erstellen ist ein Custom Match/Benutzerspiel (Online) mit Folgenden Settings:

<b>Allgemeine Settings</b>	
Tageszeit	Tag
HUD Einstellungen	Profiliga

<b>Spielmodus</b>	<b>TDM-Bombe</b>
-------------------	------------------

Operator Ban System	
Anzahl an Bans	4
Ban-Timer	15

<b>Match Settings</b>	
Anzahl der Rundenzahl	10
Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger	5
Runden in Verlängerung	3
Verlängerung-Punktedifferenz	2
Rollenwechsel Verlängerung	1
Zielwechsel-Parameter	2

Zielwechseltyp	Gespielte Runden
Einzigartiger Angreifer-Spawn	Ein
Schaden	100
Teamschaden	100
Verletzt	20
Sprinten	Ein
Lehnen	Ein
Todwiederholung/Killcam	Aus

Pick-Phasen-Timer	20
6te Pick-Phase	Ein
Timer für 6. Pick-Phase	15

<b>Spielmodus Settings</b>	
Platzierungsdauer	7
Entschärfungsdauer	7
Zünderzeit	45
Entschärfer-Träger wählen	Ein
Dauer der Vorbereitungsphase	45
Dauer der Aktionsphase	180

<b>§2.22 - Aktueller Mappool</b>
Bank
Border
Club House
Consulate
Coastline
Oregon
Villa
Herford Basis

### **§2.23 - Freigegebene Operatoren**

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.

## **§3 Strafenkatalog**

Die höchstmögliche Punktzahl als Wertung gegen ein Season-/Cupteam beträgt:

- 1) bei Best of 1 - 1:0 (BO1)
- 2) bei Best of 3 - 2:0 (BO2)
- 3) bei Best of 5 - 3:0 (BO3)

### **§3.1 - Missachtung des Geltungsbereiches**

- 1) Sofern ein Team (oder Spieler) nicht einverstanden mit dem Regelwerk ist und sich dazu entschließt, sich nicht daran zu halten, wird es/er sofort des Wettbewerbs verwiesen.
- 2) Ebenfalls erfolgt ein Ausschluss, wenn Admin-Entscheidungen nicht akzeptiert bzw. entsprechend umgesetzt werden.

### **§3.2 - Vernachlässigung der Teampflichten**

- 1) Sollte ein Team seinen Pflichten nicht nachkommen oder sich sichtlich nicht an Terminfindungen, Kontaktaufnahmen usw. beteiligen, so bekommt das Team eine gelbe Karte.

### **§3.3 - Anmeldebestätigung**

- 1) Ein Check-In findet in der Regel (sofern nicht anders kommuniziert) durch Teilnahme eines Vertreters bei der Vorbesprechung/Check IN des jeweiligen Wettbewerbs statt.

### **§3.4 - Fehlende Spielerprofil-Daten**

- 1) Sollte ein Spieler ein Match gespielt haben, ohne dass die erforderlichen Spielerprofil-Daten (Uplay-ID) vorhanden waren, dann ist das Team dazu verpflichtet, alle Matchmedia (Moss-Dateien und Screenshots) den DeSBL-Admins zugänglich zu machen.
- 2) Je nach Auswirkung des Regelverstößes vergibt das Admin Team eine rote Karte für Team und/oder Spieler. In besonderen Härtefällen oder bei vorsätzlichem Fehlverhalten können schwarze Karten vergeben werden.

### **§3.5 - Vorsätzliche Abänderung der Spielerprofil Daten**

- 1) Darunter wird ein Account- oder Spielertausch, das Spielen mit falscher Identität (auch Smurf-Account) und das absichtlich falsche Eintragen der Spieler Profildaten angesehen.
- 2) Alle Matches, die das betroffene Team in dieser Season gespielt hat, werden als verloren gewertet. Die betroffenen Spieler und das betroffene Team erhalten je eine schwarze Karte.

### **§3.6 - Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern**

- 1) Spielt ein Season-/Cupteam mit nicht spielberechtigten Spielern ohne ausdrückliche Erlaubnis der Ligaleitung oder des Gegners (im Matchup zu vermerken), so verliert dieses Team jedes Match, an dem der nicht [Spielberechtigte Spieler](#) teilgenommen hat.
- 2) Das Team des betroffenen Spielers erhält 1 schwarze Karte.

### **§3.7 - Versäumen der Ergebniseintragung**

- 1) Sollte ein Team es versäumen, ein Ergebnis ordnungsgemäß einzutragen, so wird davon ausgegangen, dass das bereits eingetragene Ergebnis stimmt und dem eingetragenen Spielverlauf vollständig zugestimmt wird.
- 2) Bei nicht vorhersehbaren Problemsituationen unterliegt die Entscheidung den Admins.  
**Siehe unter [\[Vgl. SK §2.1\]](#) die Vorgegebenen zeiten nach.**

### **§3.8 - Erhöhung des Pings und Ping Probleme**

- 1) Ein erhöhter Ping wird erst ab mindestens 2 Runden anerkannt. Dafür sind Screenshots einzureichen.
- 2) Das benachteiligte Team kann das Gegnersteam auf die Pingerhöhung aufmerksam machen, in diesem Fall ist das Team mit den erhöhten Pings dazu verpflichtet die Internet Probleme sofort zu beheben, oder den Spieler aus der Lobby zu entfernen. Nach Ende der Map kann ein neuer Spieler wieder eingewechselt werden.

3) In Sonderfällen und/oder nicht erfassten Vorkommnissen unterliegt es den Admins, entsprechende Entscheidungen zu treffen.

### **§3.9 - Vorsätzliche Erhöhung des Pings**

1) Sollte ein Spieler seinen Ping künstlich erhöhen, (durch Zusatzprogramme, besondere Einstellungen, Downloads, etc.) so wird dies wie §3.14 (Cheating) geahndet.

2) In Sonderfällen und/oder nicht erfassten Vorkommnissen unterliegt es den Admins, entsprechende Entscheidungen zu treffen.

### **§3.10 - Verspäteter Matchprotest**

1) Sollte ein Matchprotest nach der dafür vorgesehenen Frist erfolgen, gilt er als verspätet und wird nicht berücksichtigt. [\[Vgl. SK §2.3\]](#)

### **§3.11 - Team tritt zum Match nicht an**

1) Das anwesende Team erhält einen Def-Win mit der höchstmöglichen Punktzahl.

2) Tritt ein Team 3 Mal nicht an, so wird das Team auf inaktiv gesetzt und verliert jedes Match mit der höchstmöglichen Punktzahl. Season Teams werden nicht gelöscht. Ebenfalls verlieren die Season Teams ihren Ligaplatz und müssen bei einer Neuanschreibung zur nächsten Saison von der dann untersten Liga beginnen



### **§3.12 - Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches**

- 1) Die Einschätzung von unsportlichem Verhalten wie Beleidigungen, respektlosem Umgang, provozierender Sprache und Verhalten liegt im Ermessen der Liga-Admins.
- 2) Je nach Härte des Vorgefallenen können Matches als Niederlage gewertet werden.
- 3) Je nach Härte können bis zu 1 schwarze Karte für einzelne Spieler und bis zu zwei gelbe Karten für das Team vergeben werden.

**Beweise sind zu Grunde zu legen in jedem Fall**

### **§3.13 - Bewiesenes Cheaten während eines DeSBL - Matches**

- 1) Der Spieler wird auf Lebenszeit aus der DeSBL und von allen DeSBL-Angeboten ausgeschlossen. Das Kartensystem greift bei bewiesenem Cheaten nicht, da hier keine Bestrafung, sondern eine Verbannung stattfindet.
- 2) Das Team des verursachenden Spielers verliert alle Matches mit der höchstmöglichen Punktzahl, bei denen der cheatende Spieler eingesetzt wurde.
- 3) Das Team des cheatenden Spielers wird außerdem mit 1 roten Karte bestraft.

### **§3.14 - Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL**

- 1) Sollte ein aktiver DeSBL-Spieler nachweislich in einem anderen Spiel bzw. außerhalb der DeSBL gecheatet haben, so wird der Spieler auf Lebenszeit aus der DeSBL verbannt. Dies betrifft beispielsweise Anti Cheat-Systeme wie Punkbuster, VAC, BattleEye etc. Das Kartensystem greift bei bewiesenem Cheaten nicht, da hier keine Bestrafung, sondern eine Verbannung stattfindet.

### **§3.15 - Team/Spieler verlässt vorzeitig das Match**

- 1) Sollte das gesamte Team eines Matchups das laufende Match verlassen, wird dieses Match mit der höchstmöglichen Niederlage gewertet. Außerdem erhält das betroffene Team eine gelbe Karte.
- 2) Sollte ein Spieler frühzeitig das laufende Match verlassen, so hat das Team dieses Spielers kein Recht auf eine Unterbrechung oder Pausierung. Für Ersatz oder Wiedererscheinung ist das jeweilige Team selbst zuständig.

### **§3.16 - Fehlerhafte MOSS Datei**

- 1) Sollte aufgrund eines Einstellungsfehlers MOSS nur (oder größtenteils) schwarze Bilder machen, so liegt das weitere Verfahren im Ermessen des Admins.
- 2) Sollten Screenshots, aber keine MOSS-Protokolldateien vorhanden sein, wird wie in §3.18 (fehlende MOSS-Datei) verfahren. [\[Vgl. SK §3.18\]](#)
- 3) Sollte ein Spieler aufgrund nicht-nachvollziehbarer technischer Probleme regelmässig schwarze Screenshots aufnehmen, so ist dies bei Liga-Admins anzukündigen. Dies geschieht über ein Support-Ticket.

### **§3.17 - Fehlende MOSS Dateien**

- 1) Der Spieler mit fehlenden MOSS-Dateien bekommt 1 rote Karte.
- 2) Das Team des Spielers verliert das jeweilige Match mit der höchstmöglichen Punktzahl.

### **§3.18 - Manipulierte MOSS Dateien**

- 1) Jede Änderung an den MOSS Dateien sind strengstens verboten und werden als Cheaten gewertet. [\[Vgl. SK §3.14\]](#)

### **§3.19 - Ausnutzen von Bugusing - Glitches - Spielfehler**

- 1) Sollte einem Spieler ein unfairen Vorteil durch Bugusing, Glitches oder sonstige Spielfehler nachgewiesen werden, erhält dieser Spieler 1 rote Karte. Das Liga-Team kann bei schweren Fällen auch 1 schwarze Karte vergeben.
- 2) Jede einzelne Runde (nicht die ganze Karte), in der dieses Verhalten nachgewiesen werden kann, geht an den Gegner.
- 3) Das Team erhält 1 gelbe Karte pro Spieler, der diese unfairen Vorteile ausnutzt.
- 4) Da die Möglichkeiten, unfairen Vorteile im Spiel auszunutzen sich durch Patches und andere Updates ständig ändern und verändern können, obliegt die Einschätzung von Bugusing, Glitches und Spielfehler im Ermessen der Admins.

### **§3.20 - Manipulierende Absprachen**

- 1) Sollten Teams manipulierende Absprachen mit konkreten Folgen für die laufende Season oder den laufenden Cup gemacht haben, entfällt das Match aus der Wertung.
- 2) Beide betroffene Season-/Cupteams erhalten je 1 schwarze Karte.
- 3) Über organisatorische Folgen für den laufenden Wettbewerb entscheidet die Liga-Leitung.

### **§3.21 - Spieler in zwei Season-/Cupteams in demselben Wettbewerb**

- 1) Jeder Spieler darf nur in einem Season-/Cupteam in demselben Wettbewerb spielen.
- 2) Wird diese Regel missachtet, so wird dieser Spieler aus der Liga gebannt. Das Kartensystem greift bei bewiesenem Cheaten nicht, da hier keine Bestrafung, sondern eine Verbannung statt findet.
- 3) Die Matches, die von diesem Regelverstoß betroffen sind, werden von den Admins als Niederlage mit der höchstmöglichen Punktzahl gewertet.

### **§3.22 - Ergebnis-Bestätigung**

- 1) Bestätigt ein Team das Matchergebnis nicht innerhalb von 24 Stunden (bei Cups innerhalb von 10 Minuten) oder legt innerhalb dieses Zeitraumes einen Protest ein, erhält das Team 1 gelbe Karte.
- 2) Bei Verzögerungen über die genannte Frist hinaus liegt die Entscheidung im Ermessen der Admins. Es kann bis zu 1 rote Karte für das Team verliehen werden sowie das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl zugunsten des Gegners entschieden werden.

### **§3.23 - Teamauflösung/Austritt**

- 1) 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 Seasonteam wird nicht gelöscht.

### **§3.24 - Falsche Lobby/Server Einstellungen**

- 1) Stellt der Host die Lobby falsch ein und korrigiert die Einstellungen nachweislich nicht unverzüglich auf Hinweis des Gäste Teams, verliert das hostende Team die Karten (nicht Runden), in denen die Lobby falsch eingestellt waren.
- 2) Außerdem erhält das hostende Team 1 gelbe Karte.

### **§3.25 - Zuschauermodus (Spectator)**

- 1) Befindet sich ein Zuschauer in der Lobby oder auf dem Server während eines Matches, der weder zur Ligaleitung gehört noch durch beide Teams oder einen Admin genehmigt wurde, wird das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl als verloren gewertet.
- 2) Sollte ein DeSBL-Spieler diesen Verstoß begangen haben, erhält dieser Spieler 1 rote Karte.
- 3) Das Team dieses Spielers erhält ebenfalls eine rote Karte. Sollte eine noch nicht genannte Absprache zwischen Team und Zuschauer bestehen (Zuschauer ist kein DeSBL-Spieler), erhält das hostende Team ebenfalls eine rote Karte.

### **§3.26 - Gesperrte Operatoren**

- 1) Das Benutzen eines gesperrten Operators gilt als Regelverstoß und wird rundenweise geahndet. Die gesperrten Operator sind auch dann gesperrt, wenn beide Teams eines Matches ihrer Benutzung zustimmen würden.
- 2) Jede einzelne Runde, in der gegen diese Regel verstoßen wird, wird als verloren gewertet.
- 3) Der Spieler, der gesperrte Operatoren benutzte, erhält 1 gelbe Karte.

### **§3.27 - Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen**

- 1) Was ein nicht erfasstes Vergehen ist und wie dieses gewertet wird, unterliegt der Entscheidung der Ligaleitung.
- 2) Jegliche Art von nicht genannten unfairem oder unsportlichem Verhalten wird von der Ligaleitung (je nach Grad des Verstoßes und der jeweiligen Situation) bestraft.

## **§4 Kartensystem**

### **§4.1 - Straf-Karten/Verwarnung**

- 1) Für Regelverstöße werden Karten gegenüber Teams oder Spielern ausgesprochen.
- 2) Sofern einem Team eine Verwarnung ausgesprochen wird, bekommt es Auflagen, die es innerhalb eines bestimmten Zeitraums erfüllen muss. Diese Auflagen müssen vollständig und fristgerecht erfüllt werden. Sofern diese Auflagen nicht erfüllt werden, wandelt sich die Verwarnung in eine gelbe Karte um.
- 3) Ein Team wird nicht mehrmals in einer gleichen oder ähnlichen Situation verwarnt.

### **§4.2 - Karten für Season-/ Cupteams**

- 1) Gelbe Karten werden für Regelbrüche gemäß dem Regelwerk ausgesprochen.
- 2) Rote Karten können direkt vergeben werden oder ergeben sich aus jeweils 2 gelben Karten. Bei 1 roten Karte verliert das Team 2 Punkte in der Tabelle.
- 3) 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 Matchsperre und alle Matches werden als verloren gewertet.

### **§4.3 - Karten für Spieler**

- 1) Gelbe Karten gibt es pro Vergehen jeweils eine. Sie werden für Regelbrüche gemäß dem Regelwerk ausgesprochen.
- 2) 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 Ligamatch.
- 3) Schwarze Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus 2 roten Karten. Bei einer schwarzen Karte erhält der Spieler eine Saison Sperre.

### §4.3 - Konsequenzen-Tabelle für Karten

<b>Karten für Teams</b>			
<b>Anzahl</b>	<b>Gelbe Karten</b>	<b>Rote Karten</b>	<b>Schwarze Karten</b>
<b>1. Karte</b>	Verwarnung	2 Punkte Abzug	4 Punkte Abzug
<b>2. Karte</b>	ergibt eine rote Karte	ergibt eine schwarze Karte	Saisonsperre, alle Spiele werden als verloren gewertet
<b>3. Karte</b>	Verwarnung	ergibt eine weitere schwarze Karte	--
<b>4. Karte</b>	ergibt eine weitere rote Karte	--	--
<b>5. Karte</b>	Verwarnung	--	--
<b>6. Karte</b>	ergibt eine weitere rote Karte	--	--

<b>Karten für Spieler</b>			
<b>Anzahl</b>	<b>Gelbe Karten</b>	<b>Rote Karten</b>	<b>Schwarze Karten</b>
<b>1. Karte</b>	Verwarnung	nächstes Spiel gesperrt	Saisonsperre
<b>2. Karte</b>	ergibt eine rote Karte	ergibt eine schwarze Karte	--
<b>3. Karte</b>	Verwarnung	--	--
<b>4. Karte</b>	ergibt eine weitere rote Karte	--	--

## Definitionen und Worterklärungen

<b>DeSBL</b>	Deutsche e-Sport Bundesliga
<b>Match</b>	Spiel zwischen zwei Season/Cup Teams, beinhaltet mehrere Maps.
<b>Runde</b>	Einzelne Runde einer Map. Eine Map beinhaltet mehrere Runden.
<b>Map</b>	Komplette Karte eines Matches.
<b>Wettbewerb</b>	Season oder Cup.
<b>Liga</b>	Art des Wettbewerbs, bei dem die Teams im Verlauf von mehreren Wochen versuchen, möglichst viele Punkte in einer Tabelle zu erzielen
<b>Season</b>	Ein einzelner Durchgang eines Liga-Wettbewerbs
<b>Cup</b>	Turnier, das in einem kompakten Rahmen (mehrere Matches in einem oder wenigen Tagen) abläuft. Es beinhaltet in der Regel eine Gruppenphase und/oder eine K.O.-Phase.
<b>Team</b>	Ein auf der DeSBL registriertes Team mit einzelnen Spielern.
<b>Season-/Cupteam</b>	Eine Auswahl an Spielern aus einem Team, die als solche an einem Wettbewerb teilnehmen. Jedes Seasonteam gehört ausnahmslos zu einem Team.
<b>Check-In, Einchecken</b>	Vor einem Wettbewerb muss in der Regel die Anmeldung durch einen Check-In bestätigt werden, beispielsweise die Anwesenheit eines Vertreters des jeweiligen Teams bei der Vorbesprechung.
<b>Liga-Team</b>	Gesamtheit der zuständigen R6S Administratoren.
<b>Admin (nicht näher genannt)</b>	Einer der zuständigen Rainbow Six Administratoren
<b>Liga-Admin</b>	Teamleiter der zuständigen Rainbow Six Abteilung.



<b>Termin-Joker</b>	Ein Team darf zwei Termine ihrer Wahl zwischen 19 und 21 Uhr vorschlagen, die vom Gegner angenommen werden müssen. Der Termin-Joker muss dem Gegner unverzüglich (so schnell wie möglich) vorgeschlagen werden. <u>Einschränkung:</u> Die Terminvorschläge im Rahmen eines Termin-Jokers dürfen sich nicht mit anderen bereits festgelegten Terminen überschneiden!
<b>Match-Verschiebung</b>	Beide Teams einigen sich einstimmig auf einen neuen Termin bei dem beide Teams spielen können.
<b>Verspätung</b>	= 15 Minuten nach eigentlichem Match-Termin.
<b>SK</b>	Abkürzung für "Strafenkatalog" (§3.1 - §3.28).
<b>Straf-Karten</b>	Gelbe, Rote, Schwarze Karte (siehe §4.3).
<b>Aktionsphase</b>	Phase nach der Drohnenphase, in der sich die Angreifer selbst bewegen können.
<b>Anmeldephase</b>	Der Zeitraum, in dem sich Teams für eine Liga/Cup eintragen können.
<b>Teampflichten</b>	Folgende Pflichten hat jedes Cup/Seasonteam: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spieler müssen spielberechtigt sein</li> <li>- Aktivität im Matchupbereich</li> <li>- Beteiligungen bei Terminfindungen</li> <li>- Ein Vertreter des Teams muss regelmäßig die DeSBL-Seite prüfen</li> </ul>
<b>Verwarnung</b>	Eine Verwarnung wird einem Team direkt ausgesprochen und ist immer mit Auflagen an das Team verbunden.

## Wichtige Links

<b>DeSBL-Seite</b>	<a href="http://www.desbl.de">www.desbl.de</a>
<b>DeSBL-Teamspeak</b>	85.214.159.184:10144
<b>Regelwerk-Sammlung</b>	<a href="http://www.desbl.de/index.php?public&amp;site=rules&amp;type=season">www.desbl.de/index.php?public&amp;site=rules &amp;type=season</a>
<b>MOSS</b>	<a href="http://www.nohope.eu">www.nohope.eu</a>

# Änderungsindex

Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
1.00	31.08.2018	Bulldog	Erstellung des Cup Regelwerk	Inkrafttreten des Cup Regelwerk für den R6S PC Bereich

**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.