



Deutsche eSport Bundesliga

Fortnite

[PC|PS4|XBOX]

Regelwerk **V1.4**

Inhaltsverzeichnis

Änderungsindex.....	3
Support	3
Präambel	3
An neue Spieler	4
§1 Allgemeines	6
§1.1 Geltungsbereich.....	6
§1.2 Teamanmeldung	6
§1.3 Pflichten der Teams	6
§1.3.1 Ein oder mehrere Cupteams	7
§1.4 Spielberechtigung	7
§1.5 Teamwechsel/Neuanmeldung eines Spielers	7
§1.6 Schuldfrage	7
§2 Matchregeln	8
§2.1 Allgemeines.....	8
§2.2 Match- und Verhaltensregeln	8
§2.3 Serverprobleme/Hosting	9
§2.4 Spielen in Unterzahl	9
§2.5 Nichterscheinen des Gegners	9
§2.6 Streaming.....	9
§2.7 Verlassen des Matches.....	9
§2.8 Bereit-Status	10
§2.9 Spielerwechsel/Ersatzspieler	10
§2.10 Support/Protest Tickets	10
§2.11 Cheaten, Bugs, Modifikationen & Zusatzhardware	10
§3 Strafenkatalog	11
§3.1 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account.....	11
§3.2 Terminabsage	11
§3.3 Team verlässt ohne Grund das Match.....	11
§3.4 Bewiesenes Cheaten während eines Matches.....	11
§3.5 Bewiesenes Cheaten außerhalb eines DeSBL-Matches	11
§3.6 Bugusing.....	11
§3.7 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches.....	12
§3.8 Gegner erscheint nicht.....	12
§3.9 Besteht der Verdacht auf Absprache	12
§3.10 Spielen in zwei Cupteams.....	12
§3.11 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern.....	12
§3.12 Ergebnis-Bestätigung.....	12
§3.13 Nicht erfasste Vergehen	12
§4 Kartensystem.....	13
§4.1 Karten für Teams	13
§4.2 Karten für Spieler	13
§4.3 Tabellen zur Erläuterung	14

Änderungsindex

Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
1.0			Alle	Erstauflage
1.1	01.08.2018	Kaisa o, Linchen1205, EvOoPWGIRLo	Alle	Neuauflage
1.2	12.08.2018	Linchen1205, Kaisa o, EvOoPWGIRLo, Frau_MoNii	Alle	Überarbeitung
1.3	01.09.2018	Linchen1205, Kaisa o	Alle	Überarbeitung
1.4	14.09.2018	Linchen1205, Enyo	Alle	Überarbeitung

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 Turnieren der Deutschen eSport Bundesliga wird das Regelwerk automatisch akzeptiert.

Das nutzen der DeSBL Regelwerke ist ausserhalb der DeSBL nicht ohne Genehmigung erlaubt!

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 FNBR 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 bitte Screenshot vom Ergebnis nach jeder Runde machen. Solltet ihr ein Unentschieden erzielen, wird die Map ein drittes Mal gestartet. Das Team mit mehr Kills gewinnt die Begegnung. Die Ergebnisse werden im Matchup festgehalten. Allgemeines zum Punktesystem unter §2.1.

Wenn euch die Videotutorials (www.desbl.de > Hilfe und Kontakt > FAQ) nicht weiterhelfen, folgt hier noch einmal schriftlich die Erklärung für die wichtigsten Schritte:

Registrierung:

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

Erstellung eines Teams (auch für Solo-Turniere):

Wenn eure Mail-Adresse bestätigt ist, kann ein Team erstellt werden. Hierfür einfach 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 Turnierstart müsst ihr (nach Generierung des Spielplans):

- **die Spieler dem Cupteam zugewiesen werden**

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

- **Warorgarechte vergeben (Erklärung unten)**

Hierzu wie beim vorherigen Schritt bis zur Bearbeitung des Cupteams „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. Das Matchup findet ihr, wenn ihr oben links auf den eigenen Namen geht > Matchupbereich. Ihre Aufgabe ist es, mit dem Gegner in diesem Matchup die Termine für die zu spielende Matches auszumachen.

§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/ Ergebniseintragung oder zur Kontaktaufnahme benannt werden.

§1.3.1 Ein oder mehrere Cupteams

Für jeden Cup kann ein Team ein oder mehrere Cupteams anmelden, welche die Matches der entsprechenden Cups bestreiten. Einem 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. Es sind nur Teams zulässig, deren Spieler auf der gleichen Plattform spielen. Ein gemischtes Doppel Konsole/PC ist nach dem 07.04.2018 **nicht** mehr erlaubt.

Spielspezifische Information:

[PC]	Epic Accountname
[PS4]	PSN-ID
[XBOX]	XBOX Live Gamertag

§1.5 Teamwechsel/Neuanmeldung eines Spielers

Jeder Spieler darf pro Cup nur in einem Cupteam spielen. Während eines laufenden Cups ist nur ein Wechsel in ein anderes Cupteam möglich. Die Verwendung eines weiteren Accounts und die Weitergabe eines Accounts sind nicht gestattet.

§1.6 Schuldfrage

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

§2 Matchregeln

§2.1 Allgemeines

Generell gilt in einem Cup:

- Spieler müssen bis spätestens 10 Minuten vor Cupstart ins Cupteam geschoben werden.
- Bereit-Button drücken (im Matchup ab 5 Minuten vor Spielbeginn verfügbar). Drückt ein Team nicht den Bereit-Button verliert es automatisch das Match.
- Ihr betretet gemeinsam mit eurem Gegner die Lobby. Gespielt wird „Duo“ beim Solo-Cup, „Squad“ beim Duo-Cup.
- Pro Match werden 2 Runden gespielt
- Wenn nach diesen beiden Runden ein Gleichstand besteht, wird eine weitere Runde gespielt.
- Der Spieler/das Team mit mehr Kills gewinnt das Match.
- Als Matchergebnis wird die Gesamtzahl der eigenen/gegnerischen Kills im Matchup eingegeben.

§2.2 Match- und Verhaltensregeln

Kommunikation: TeamSpeak/PS-Partys/XBOX-Partys sind erlaubt. Die Teams sind in unterschiedlichen Sprachpartys oder gegenseitig gemutet.

Skins: Es gibt keine Einschränkungen.

Werkzeuge: Es gibt keine Einschränkungen.

Hängegleiter: Es gibt keine Einschränkungen.

Emotes: Das verwenden herablassender/verspottender Emotes dem Gegner gegenüber ist nicht zulässig.

Allgemeines Verhalten

Das absichtliche Einbauen der Kontrahenten ist zu unterlassen.

§2.3 Serverprobleme/Hosting

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 muss dies im Matchup dokumentiert werden.

Sollte das Match durch Probleme mit dem Server nicht durchführbar sein, so muss das Match schnellstmöglich nachgeholt werden. In diesem Fall ist das im Matchup zu dokumentieren, sowie ein Supportticket zu schreiben.

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

§2.4 Spielen in Unterzahl

Ist zum vereinbarten Match Zeitpunkt (+10 Minuten) ein Team nicht vollzählig erschienen, so ist es die Aufgabe der Teammanager eine Lösung auszuhandeln. Ein Spielen in Unterzahl ist aber grundsätzlich möglich.

§2.5 Nichterscheinen des Gegners

Sollte zum vereinbarten Zeitpunkt des Matches das gegnerische Team nicht anwesend sein/nicht den Bereit-Button drücken, erhält das anwesende Team (Bereit-Button gedrückt) automatisch den Sieg. In diesem Fall ist es nicht notwendig ein Supportticket zu erstellen.

§2.6 Streaming

Das Streamen der Matches aus der Ego-Perspektive ist jederzeit zulässig.

§2.7 Verlassen des Matches

Bei unverschuldetem Verlassen des Matches, z. B. Disconnect, durch einen Spieler, muss die laufende Runde zu Ende gespielt werden.

§2.8 Bereit-Status

Ab sofort gibt es auch bei unseren Fortnite-Cups den **Bereit-Button**, welcher direkt im Matchup genutzt werden muss. Durch das Nutzen des Buttons zeigt ihr eurem Gegner, dass ihr bereit, also anwesend seid. Klickt ein Team nicht auf den **Bereit-Button**, verliert es automatisch das Match.

Der Button wird 5 Minuten vor Matchtermin aktiviert und läuft insgesamt 15 Minuten. Ihr müsst also kein Supportticket schreiben, wenn der Gegner nicht erscheint (nicht auf den Button geklickt hat).

Da der Bereit-Button erst seit kurzem auch in unseren Cups angewendet wird, kann es natürlich vorkommen, dass ein Team vergisst den Bereit-Button zu nutzen. Wir möchten euch daher bitten, dennoch zu spielen, wenn sich euer Gegner meldet. Ihr erstellt dann einfach ein Ticket mit dem Ergebnis und wir tragen es dann für euch ein.

§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, die an dem Match teilgenommen haben, oder Teammanager/Warorgas dürfen einen Protest einlegen, bzw. ein Supportticket zu diesem Match schreiben. Ein Ticket kann während eines Cups nur bei zeitnaher Erstellung berücksichtigt werden. Hierbei ist der Cupzeitplan einzuhalten.

§2.11 Cheaten, Bugs, Modifikationen & Zusatzhardware

Zusatzprogramme/-hardware, die verändernd ins Spielgeschehen eingreifen, sind verboten und werden mit sofortigem Ausschluss bestraft. Das Nutzen von Bugs, Exploits, usw. ist verboten.

Unwissenheit schützt vor Strafe nicht.

§3 Strafenkatalog

§3.1 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account

- Erfolgt ein sofortiger Ausschluss aus der DeSBL für beide Spieler
- Verliert das Cupteam das Match mit 0:1

§3.2 Terminabsage

Wenn ein bereits angenommenes Match ohne ersichtlichen Grund nicht angetreten wird

- Verliert das Cupteam das Match mit 0:1

§3.3 Team verlässt ohne Grund das Match

Das Team, welches den Server ohne Grund verlässt

- Verliert das Cupteam das Match mit 0:1

§3.4 Bewiesenes Cheaten während eines Matches

- Bann des Spielers aus der DeSBL
- Verliert das Cupteam das Match mit 0:1

§3.5 Bewiesenes Cheaten außerhalb eines DeSBL-Matches

- Bann des Spielers aus der DeSBL

§3.6 Bugusing

Absichtliches Ausnutzen von Bugs während des Matches

- Jede Runde, in der das Bugusing nachgewiesen werden kann, geht an den Gegner
- 1 gelbe Karte für das Cupteam

§3.7 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches

- Je nach Härte: 1 gelbe Karte bis 1 schwarze Karte für den Spieler
- Je nach Härte: 1 gelbe Karten für das Cupteam

§3.8 Gegner erscheint nicht

Drückt ein Cupteam nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit (5 Minuten vor Matchbeginn bis 10 Minuten nach Matchbeginn) den Bereit-Button

- Verliert das Cupteam das Match mit 0:1
- 1 gelbe Karte für das verursachende Cupteam

§3.9 Besteht der Verdacht auf Absprache

- So kann die Ligaleitung das Match annullieren
- Beiden Cupteams bekommen 2 schwarze Karten und werden aus dem Cup ausgeschlossen.

§3.10 Spielen in zwei Cupteams

Spielt ein Spieler in 2 Cupteams, die im gleichen Cup spielen

- Bann des Spielers aus der DeSBL
- beide Cupteams bekommen 1 schwarze Karte

§3.11 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

Spielt ein Team mit nicht spielberechtigten Spielern

- verliert das verursachende Cupteam jede Runde, an welcher der nicht spielberechtigte Spieler teilnimmt
- Das Cupteam bekommt 1 gelbe Karte

§3.12 Ergebnis-Bestätigung

Bestätigt ein Team nicht zeitnah nach dem Match das Ergebnis (ausgenommen Matchprotest)

- bekommt das Team 1 gelbe Karte

§3.13 Nicht erfasste Vergehen

Sonstige Vorkommnisse werden nach Adminermessen behandelt.

§4 Kartensystem

Für Regelverstöße werden Karten gegenüber Cupteams oder Spielern ausgesprochen.

§4.1 Karten für Teams

- Gelbe Karten gibt es pro Vergehen eine. Sie werden für einfache Regelbrüche gemäß dem Regelwerk ausgesprochen.
- Rote Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus jeweils 2 gelben Karten.
- Schwarze Karten werden für schwere Vergehen ausgesprochen. Sie können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus 2 roten Karten. Bei der 2. schwarzen Karte erhält das Cupteam eine Spielsperre und alle Spiele werden als verloren gewertet.

§4.2 Karten für Spieler

- Gelbe Karten gibt es pro Vergehen eine. Sie werden für einfache Regelbrüche gemäß dem Regelwerk ausgesprochen.
- Rote Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus jeweils 2 gelben Karten.
Für eine rote Karte, erhält der Spieler eine Sperre für das nächste planmäßige Spiel.
- Schwarze Karten werden für schwere Vergehen ausgesprochen. Sie können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus 2 roten Karten. Bei einer schwarzen Karte erhält der Spieler eine Sperre für den gesamten Cup.

§4.3 Tabellen zur Erläuterung

Für Teams	Gelbe Karten	Rote Karten	Schwarze Karten
bei 1. Karte	Verwarnung	nächstes Spiel gesperrt	Cupsperre
bei 2. Karte	ergibt eine rote Karte	ergibt eine schwarze Karte	Cupsperre für den folgenden Cup
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	Cupsperre
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.