



Deutsche eSport Bundesliga
Rainbow Six Siege
[PS4]

Regelwerk Bombe & Bs
One Map Series
V1.1

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 Cupteams.....	5
§1.4 Spielberechtigung.....	6
§1.5 Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers.....	6
§1.6 Ein Spieler, ein Cupteam.....	6
§1.7 Ersatzteam.....	6
§1.8 Schuldfrage.....	6
§2 Cupregeln.....	7
§2.1 Spielversion.....	7
§2.1.1 Neue Operator.....	7
§2.1.2 Gebäude.....	7
§2.2 Allgemeines zum Siegsystem im Cup.....	7
§2.3 Terminfindung der Spielrunden.....	7
§2.4 Matchups / Matchabsprachen.....	7
§2.5 Ergebniseintragung.....	8
§2.6 Matchprotest.....	8
§2.7 Screenshot des Scoreboards.....	8
§2.8 Ping.....	8
§2.9 Cheats, Bugs & Modifikationen.....	8
§2.10 Script und Makro Nutzung.....	9
§2.11 Zusatzhardware.....	9
§2.12 Config für Bombe und Bereich sichern.....	10
§2.13 Probleme mit dem Server.....	11
§2.14 Map-Pool.....	11
§2.16 Spieleranzahl.....	11
§2.17 Spielen in Unterzahl.....	11
§2.18 Nichterscheinen des Gegners.....	12
§2.19 Casten von DeSBL Spielen.....	12
§2.20 Streamen aus der Egoperspektive.....	13
§2.21 Richtlinien für den Zuschauermodus.....	13
§2.22 Verlassen / Abbruch während des Matches.....	13
§2.23 Rehost.....	13
§2.24.1 Bereit-Button im Matchup.....	14
§2.24.2 Bereit-Status Ingame.....	14
§2.25 Seitenwahl.....	14
§2.26 Servercrash.....	14
§2.27 Spielerwechsel.....	14
§2.28 DLC s.....	14
§2.29 Supporttickets.....	15
§3 Strafenkatalog.....	16
§3.1 Fehlende Spielerprofil-Daten.....	16
§3.2 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account.....	16
§3.3 Team tritt zum Match nicht an.....	16
§3.4 Team verlässt ohne Grund das Match.....	16
§3.5 Bewiesenes Cheaten während eines Matches.....	16
§3.6 Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL.....	17

§3.7 Bugusing - Glitches - Spielfehler.....	17
§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches.....	17
§3.9 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers.....	17
§3.10 Manipulierende Absprachen.....	17
§3.11 Spielen in zwei Cupteams.....	17
§3.12 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern.....	18
§3.13 Ergebnis-Bestätigung.....	18
§3.14 Teamauflösung/Austritt.....	18
§3.15 Falsche Lobby/Server Einstellungen.....	18
§3.16 Joinen während des Matches.....	18
§3.17 Zuschauermodus (Spectator).....	19
§3.18 Casten ohne Erlaubnis der DeSBL.....	19
§3.19 Verbotene Position.....	19
§3.20 Spieler mit Ping über 100.....	19
§3.21 Maus & Tastatur.....	19
§3.22 Nutzen nicht erlaubter Operator.....	20
§3.23 Nicht erfasste Vorkommnisse.....	20
§4 Kartensystem.....	21
§4.1 Karten für Cupteams.....	21
§4.2 Karten für Spieler.....	21
§4.3 Tabellen zur Erläuterung.....	22

Änderungsindex

Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
1.0	01.04.18	Grayparrot		- Regelwerkbasis Bombe Cup Series - §2.16 Mapbannsystem entfällt
1.1	28.07.18	Taem	3.2 und 3.21	Strafen angepasst

Support

Falls es Fragen zum Regelwerk gibt: Probleme bei der Auslegung oder Fehler in diesem Regelwerk gefunden werden, stellt die Ligaleitung mehrere Support-Möglichkeiten zur Verfügung:

- Erste Anlaufstelle sollte immer der jeweilige Spielbereich im DeSBL-Forum sein. Eventuell gibt es hier auch schon eine Lösung für das momentane Problem. Bei Beiträgen von euch bitte möglichst genau die betroffene/unklare Regel und die Fragen dazu angeben. Dies erspart so manche Rückfrage und damit Zeit.
- Bei ungeklärten Fragen, kontaktiert uns über das Support-Ticket System. Hier kann genauer auf spezielle Problematiken eingegangen werden. Beachtet: Formuliert euer Problem so genau wie möglich.

Präambel

Bei Vorkommnissen, die nicht durch dieses Regelwerk abgedeckt werden, behält sich die Ligaleitung vor, eine entsprechende Regelung sofort in Kraft zu setzen. Bestrafung und Sanktionen liegen im Ermessen der Ligaleitung und müssen, sofern nicht dringend erforderlich, nicht weitergehend erläutert werden.

Mit der Anmeldung zu einer der Ligen oder Cups der Deutschen eSport Bundesliga wird das Regelwerk automatisch akzeptiert.

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

§1 Allgemeines

Alle Spieler in dieser Community haben das Recht, fair und mit dem nötigen Respekt behandelt zu werden! Es wird im Allgemeinen ein höflicher Umgangston vorausgesetzt.

Spieler, die sich trotz Abmahnung der DeSBL weiterhin unangemessen verhalten, müssen mit Strafen rechnen.

§1.1 Geltungsbereich

Mit der Anmeldung zu einer der Ligen der Deutschen eSport Bundesliga wird das Regelwerk automatisch akzeptiert.

§1.2 Teamanmeldung

In der DeSBL können alle Spieler ein Team gründen/anmelden. Diesem dürfen beliebige Spieler beitreten, die nicht zwingend zum gleichen Clan gehören müssen (Clan-Kooperationen). Auf diese Weise ist es auch möglich ein Team aus mehreren Clans zu bilden. Generell gilt zunächst, dass Teams der deutschen Sprache mächtig sein müssen.

§1.3 Pflichten der Teams

Jedes Team in der DeSBL verpflichtet sich die Matches in den angegebenen Zeiträumen (im Matchup) zu spielen. Darüber hinaus muss sich jedes Team aktiv an der Terminfindung beteiligen und sich regelmäßig in den Matchups über Kontaktaufnahmen eines Gegners informieren, um entsprechend zu reagieren. Die Spieler und Teams sind für ihre Organisation selbst verantwortlich.

§1.3.1 Ein oder mehrere Cupteams

Für die Cup Series kann ein Team nur ein Cupteam anmelden. Dem Cupteam können durch den Team-Manager eine beliebige Anzahl von Spielern zugeordnet werden. Die Mindestgröße eines Teams ist immer die für ein Match erforderliche Spieleranzahl + mögliche Ersatzspieler. Eine eventuelle Begrenzung der Squadgröße ist den Cups zu entnehmen.

§1.4 Spielberechtigung

- Jeder Spieler muss auf <https://www.desbl.de> registriert und einem Team beigetreten sein
- Jeder Spieler muss seine spielspezifischen Informationen in seinem Spielerprofil eingetragen haben
- Die Spielberechtigung kann jederzeit durch die Ligaleitung entzogen werden

§1.5 Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers

- Jeder Spieler darf in einem laufenden Cup nur 1x das Cupteam pro Spielmodus wechseln. Bei einmaligen Cupteamwechsel oder einer Neuanmeldung innerhalb eines Cups, ist der Spieler sofort spielberechtigt. Ein weiterer Wechsel ist nicht erlaubt.

§1.6 Ein Spieler, ein Cupteam

Jeder Spieler darf nur in einem Cupteam pro Modus der DeSBL spielen. Die Verwendung eines weiteren Accounts, die Weitergabe eines Accounts oder die Nutzung eines anderen Accounts sind nicht gestattet!

§1.7 Ersatzteam

In Cups werden Teams nicht gewechselt.

§1.8 Schuldfrage

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

§2 Cupregeln

§2.1 Spielversion

Gespielt wird Rainbow Six Siege auf der PS4 in der aktuellsten Version.

§2.1.1 Neue Operator

Kommen neue Operator ins Spiel, so sind diese erst dann erlaubt, wenn alle Spieler diese nutzen können.

§2.1.2 Gebäude

Das Verlassen des Gebäudes bzw. das Aufhalten außerhalb ist grundsätzlich gestattet.

§2.2 Allgemeines zum Siegsystem im Cup

Es werden die gewonnene/ verlorene Map gezählt. Es wird nur eine Map gespielt. Mögliche Ergebnisse sind 1:0 und 0:1.

Config beachten!!

§2.3 Terminfindung der Spielrunden

Die festen Matchtermine oder die vorgegebenen Terminzeiträume sind einzuhalten. Ein verschieben nach hinten ist nicht erlaubt, damit keine Verzögerungen im Turnierverlauf entstehen.

§2.4 Matchups / Matchabsprachen

In den Matchups sind sämtliche Absprachen zu treffen. Des weiteren sind dort nach dem Match das Lineup, das Ergebnis und eine Bewertung (optional) einzutragen. Dabei ist auf die korrekte Form zu achten. Das im Matchup erstgenannte (linke) Team ist das Heimteam. Selbst dokumentierte Absprachen außerhalb des Matchups können von der Ligaleitung als unzulässig gewertet.

§2.5 Ergebniseintragung

Das Ergebnis muss direkt nach Matchende eingetragen werden. Sind Ergebnisse bis zur nächsten Runde nicht eingetragen, übernimmt das Ligateam ein einseitig eingetragenes Ergebnis. Ist kein Eintrag vorhanden, wird ein 0:0 eingetragen und das durchs System zufällig in die nächste Runde geschobene Team erhält dort einen Loss eingetragen.

§2.6 Matchprotest

Ein Matchprotest muss direkt nach Matchende per Supportticket eingereicht werden. Ausführliche Gründe zum Matchprotest müssen hierbei angeführt sein.

Sollte der Matchprotest nicht rechtzeitig eingereicht werden, ist die Ligaleitung nicht dazu verpflichtet diesen Protest anzunehmen.

§2.7 Screenshot des Scoreboards

Ein Screenshot des Scoreboards muss nach Ende des Matches angefertigt und im Fall eines Protestes dem Admin zugesendet werden. Kann ein Team keine Screenshots vorweisen, so wird angenommen das den Screenshots des Gegners zugestimmt wird.

Screenshots bitte auf <https://pics.desbl.de> hochladen und den Link im Supportticken einfügen!

§2.8 Ping

Das Internet ist ständig in Veränderung und Verbindungen zu einem Server sind nicht immer ideal. Daher muss jeder Spieler damit rechnen, auch mal mit größeren Ping-unterschieden spielen zu müssen. Sollte ein Spieler jedoch über mehrere Runden (mindestens 2) einen Ping über 100 aufweisen, ist dieser durch einen Ersatzspieler zu ersetzen oder das Team muss in Unterzahl weiterspielen.

§2.9 Cheats, Bugs & Modifikationen

Zusatzprogramme, die ins Spielgeschehen eingreifen, sind verboten und werden mit sofortigem Ausschluss bestraft. Das Nutzen von Bugs, Exploits und Modifikationen ist verboten. Ausnahmen reglementiert die Ligaleitung.

§2.10 Script und Makro Nutzung

Alle Scripts, Makros und Änderungen an der Konfiguration des Spiels sind nicht erlaubt, es sei denn, sie sind spezifisch durch diese Regeln erlaubt. Programme und Makros, die einen Vorteil während des Spielens geben (zB Treiber, die in der Lage sind Wände auszublenden, Single-Shot-Makros, etc.) sind verboten. Alle Programme, die das Spiel selbst verändern, sind verboten. Im folgenden eine Auflistung von verbotenen Makros / Scripts.

- No-Recoil oder Recoil Control Makros/Scripts/Modifikationen
- Single Shot Makros/Scripts
- Aimassist Programme/Makros /Skripts
- Auto Reload Skript/Makro
- Auto Revive Skript/Makro
- Auto Spotting Skript/Makro

§2.11 Zusatzhardware

Maus, Tastatur und Rapid Fire Controller sind verboten.

Hinweis: Scuf Controller und Modifikationen wie z.b. FPS Freek sind erlaubt.

§2.12 Config für Bombe und Bereich sichern

Die entsprechenden Einstellungen müssen vor dem Match eingestellt werden. Wird ein Match mit falschen Einstellungen begonnen, ist dies unverzüglich nach Entdecken bekannt zu geben, spätestens jedoch bis zum Beginn der zweiten gewerteten Runde. Findet dies nicht statt, gelten die Einstellungen als genehmigt und das Match wird gewertet. Anderenfalls sind die Einstellungen schnellstmöglich zu korrigieren und das Match neu zu starten.

Zu erstellen ist ein „Custom Match“ mit Folgenden Einstellungen:

Allgemein	Bombe	Bereich sichern
Spielereiste	Normaler Modus	Normaler Modus
Tageszeit	Tag	Tag
HUD-Einstellungen	Profiliga	Profiliga

Deutsche eSport Bundesliga

Matcheinstellungen auf „Einstellungen ändern“		
Bans		
Anzahl Bans	4 (ein)	4 (ein)
Ban-Timer	30	30
Runden		
Anzahl der Runden	10	10
Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger	5	5
Runden in Verlängerung	3	3
Verlängerung-Punktendifferenz	2	2
Rollenwechsel Verlängerung	1	1
Zielwechsel-Parameter	2	2
Zielwechselltyp	Gespielte Runden	Gespielte Runden
Einzigartiger Angreifer-Spawn	An	An
Pick-Phasen-Timer	30	30
6. Pick-Phase	Ein	Ein
Timer für 6. Pick-Phase	25	25
Gesundheit und Schaden		
Schaden-Handicap	100	100
Friendly Fire-Schaden	100	100
Verletzt	20	20
Tod		
Todwiederholung	Aus	Aus
Spielmodus		
TDM	Bombe	Bereich sichern
Platzierungsdauer / Sicherndauer	7	15
Entschärfungsdauer / Sichern Rückgängigdauer	7	15
Zündzeit	45	--
Entschärfer-Träger	Ja	--
Phasen		
Dauer der Vorbereitungsphase	45	45
Dauer der Aktionsphase	180	180
Sektion		
Datenzentrum	weu	weu
Nur Team	Ja	Ja

§2.13 Probleme mit dem Server

Sollte das Match/ Turnier durch Probleme mit dem Server (Wartungsarbeiten etc.) nicht durchführbar sein, so entscheidet die Turnierleitung, wie weiter vorgegangen wird. Ein verschieben des Turniers ist dabei möglich.

§2.14 Map-Pool

- Die zu spielende Map wird immer in der Turnieranmeldung angegeben

§2.16 Spieleranzahl

Gespielt wird 5vs5. Spielen in Unterzahl ist jedoch möglich.

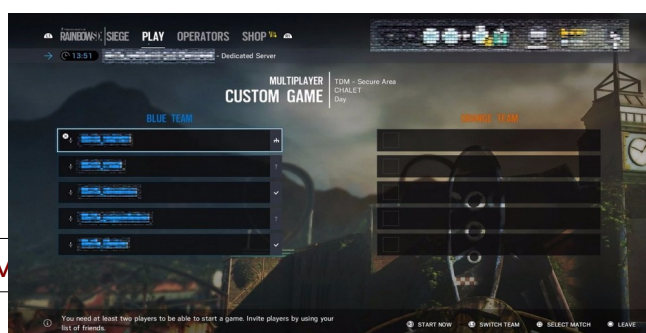
§2.17 Spielen in Unterzahl

Sind zum Matchstartzeitpunkt nur 4 Spieler statt 5 Spieler anwesend, muss in Unterzahl gespielt werden.

Bei dedizierten Servern ist das Team was in Unterzahl antreten möchte, dazu verpflichtet einen PickUp (Starthilfe) der das Match direkt nach Start wieder verlässt zu organisieren.

§2.18 Nichterscheinen des Gegners

Sollte zum vereinbarten Zeitpunkt des Matches das gegnerische Team nicht anwesend sein, so ist das anwesende Team verpflichtet 5 Minuten zu warten und kann nach Ablauf der Zeit ein Matchprotest (Supportticket) einreichen. Hier ist ein Screenshot mit einzureichen, welcher die Anwesenheit des eigenen Teams und Abwesenheit des Gegnerteams zeigt. Der Screenshot ist mit der Share-Taste der PS4 anzufertigen. Dieser Screenshot wird dann in der "Aufnahmegalerie" aufgerufen. Dort ist über die Optionstaste der Punkt "Informationen" auszuwählen. Von diesen Angaben ist dann ebenfalls ein Screenshot zu erstellen. Nur diese beiden Screenshots gelten als Beweis für einen korrekt eingelegten Matchprotest. Das Match wird dann als Default Win für das anwesende Team gewertet.



§2.19 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 jeweils betroffenen Teams benötigt. Die betroffenen Teams werden im Matchup informiert, damit diese die nötigen Vorbereitungen treffen können (Zuschauermodus etc.). Das Spiel muss dabei mit einem Delay von min. 3 Minuten gestreamt werden. Eine Liste, wer offizieller DeSBL Caster ist, findet Ihr [HIER](#).

Darüber hinaus ist casten von nicht offiziellen Streamern grundsätzlich bei Zustimmung beider Teams möglich, jedoch ist auch die Zustimmung eines Admins erforderlich, diese wird über ein Supportticket eingeholt.

§2.20 Streamen aus der Egoperspektive

Streamen aus der Egoperspektive ist immer erlaubt. Wenn aus Egoperspektive gestreamt wird, kann kein Protest wegen „Stream snipen“ auch „Ghosting“ genannt eingereicht werden, da jedes Team selbst verantwortlich für den Stream ist.

§2.21 Richtlinien für den Zuschauermodus

Jedes aus dem Zuschauermodus aufgenommen Match muss auf einer Videoplattform (z.B. YouTube) hochgeladen werden. Der Zuschauer darf sich nicht in der selben Party wie die Spieler befinden. Der Gegner hat ein Anrecht darauf, dass der Zuschauer sich ausschließlich in ihrer eigenen Party aufhält. Der Zuschauer hat bei einer Aufnahme oder einem Cast eine Delay von min. 180 sec. zu verwenden. Grundsätzlich ist es untersagt, ohne Einwilligung des Gegner und einer verantwortlichen Stelle der Deutschen eSport Bundesliga sich im Zuschauermodus während eines Matches aufzuhalten.

§2.22 Verlassen / Abbruch während des Matches

Das laufende Match darf nicht grundlos verlassen werden. Die Matches sind grundsätzlich zu Ende zu spielen. Danach kann, falls notwendig, Protest eingelegt werden.

Ein Verlassen des Servers wird NICHT automatisch als Aufgabe gewertet.

§2.23 Rehost

Fliegt ein Spieler während des Match vom Server/aus der Lobby, darf jedes Team einmal einen Rehost pro Map machen. Kommt es in der Runde, wo der Spieler vom Server fliegt, zu Kampfhandlungen, muss diese Runde zu Ende gespielt werden.

- Nach dem Neustart ist der Ergebnisstand herzustellen und das Match dann weiter zu spielen.
- Bei einem erneuten fliegen eines Spielers muss das Team in Unterzahl weiter spielen.
- Spielt ein Team weiter, obwohl ihr Spieler vom Server flog, gilt das als akzeptiert und die Map muss so weiter gespielt werden.
- Es kann für den vom Server fliegenden Spieler ein spielberechtigter Ersatzspieler eingesetzt werden.

§2.24.1 Bereit-Button im Matchup

Durch das Nutzen des **Bereit-Button** im Matchup zeigt ihr eurem Gegner, dass ihr bereit, also anwesend seid. Klickt ein Team nicht auf den **Bereit-Button**, verliert es automatisch das Match.

Der **Bereit-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 **Bereit-Button** geklickt hat).

§2.24.2 Bereit-Status Ingame

Wenn alle Spieler bereit sind, müssen sie durch Aktivierung der Haken ihre Bereitschaft angeben. Danach wird das Match gestartet. Sollte eines der Teams bis 5 min nach Matchtermin nicht ihr Go gegeben haben, so steht es dem Server-Host frei, das Spiel zu starten.

§2.25 Seitenwahl

Das Heimteam (linkes Team) startet auf der blauen Seite, das Gastteam (rechts) startet auf orangen Seite.

§2.26 Servercrash

Falls der Server während der Runde abstürzt, ist die gesamte Karte neu zu starten, der Rundenstand muss wiederhergestellt werden.

§2.27 Spielerwechsel

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.

§2.28 DLC´s

Alle DLC Inhalte (Kostenlose DLC sind erlaubt)

§2.29 Supporttickets

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

§3 Strafenkatalog

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

§3.1 Fehlende Spielerprofil-Daten

Spieler, die an Cups teilnehmen, müssen für das jeweilige Spiel die Daten im Spielerprofil vollständig und korrekt eingetragen haben. Passiert dies nicht, ist der Spieler nicht spielberechtigt.

§3.2 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account

- jede Runde an der der Spieler teilnimmt wird gegen das verursachende Team gewertet
- Ligabann der Spieler (Accountsteller und Accountnutzer)
- 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.

§3.9 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers

- Matches können annulliert oder als Niederlage gewertet werden
- je nach Härte: bis zu 1 schwarzen Karte für den Spieler
- je nach Härte: bis zu 2 schwarze Karten für das Cupteam

Die Einschätzung von groben unsportlichen Verhalten liegt im Ermessen der Admins

§3.10 Manipulierende Absprachen

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

§3.11 Spielen in zwei Cupteams

Spielt ein Spieler in zwei oder mehr Cupteams, die im gleichen Cup spielen,

- so wird dieser Spieler aus der Liga gebannt

Jeder Spieler darf nur in einem Cupteam des selben Cup sein.

§3.12 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

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

- verliert dieses Team jede Runde, an dem der nicht spielberechtigte Spieler teilnimmt
- das verursachende Team bekommt 1 gelbe Karte

§3.13 Ergebnis-Bestätigung

Trägt ein Team nicht direkt nach dem Match das Ergebnis (ausgenommen Matchprotest)

- bekommt das Team 1 gelbe Karte

§3.14 Teamauflösung/Austritt

Alle Matches von Teams, die sich während eines Cups z.B. auflösen, werden mit der höchstmöglichen Punktzahl als verloren gewertet. Das betrifft auch bereits gespielte Matches. Das Team wird nicht gelöscht.

§3.15 Falsche Lobby/Server Einstellungen

Stellt der Host die Lobby/den Server falsch ein

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

§3.16 Joinen während des Matches

Tritt ein Spieler während eines Matches der Lobby/dem Server bei und verlässt diese nicht umgehend,

- erhält sein Team 1 gelbe Karten
- erhält der Spieler 1 gelbe Karte
- die Runde wird für den Gegner gewertet

§3.17 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

§3.18 Casten ohne Erlaubnis der DeSBL

Wird ein Spiel ohne Erlaubnis der DeSBL gecastet,

- erhalten beide Teams eine gelbe Karte

§3.19 Verbotene Position

Das nutzen von Glitches ist verboten. Gelangt ein Spieler in einen Glitch so muss er diesen sofort verlassen. Ist es ihm nicht möglich den Glitch zu verlassen, so darf er nicht mehr in die laufende Runde eingreifen. Greift der Spieler dennoch in die laufende Runde ein, wird die Runde für den Gegner gewertet. Wiederholt der Spieler dies, so wird er für jede weitere Benutzung des Glitches mit einer gelben Karte geahndet.

§3.20 Spieler mit Ping über 100

- Jede Runde, an dem ein Spieler mit einem zu hohen Ping teil genommen hat, wird für den Gegner gewertet.

Hinweis: Der Gegner muss das Team darauf Hinweisen, das sie einen Spieler mit zu hohem Ping haben. Kurzzeitige hohe Pings sind zu akzeptieren

§3.21 Maus & Tastatur

Nutzt ein Spieler Maus und Tastatur

- verliert sein Team jede Runde, an dem der Spieler teilnimmt
- erhält das verursachende Team eine rote Karte
- erhält der Spieler einen Ligabann

§3.22 Nutzen nicht erlaubter Operator

- Jede Runde, in der ein Spieler einen verbotenen Operator nutzt, wird für den Gegner gewertet.

§3.23 Nicht erfasste Vorkommnisse

Sonstige Vorkommnisse werden nach Adminermessen behandelt

§4 Kartensystem

Für Regelverstöße werden Karten gegenüber Teams oder Spielern ausgesprochen.

§4.1 Karten für Cupteams

- Gelbe Karten gibt es pro Vergehen eine. Sie werden für einfache Regelbrüche gemäß dem Regelwerk ausgesprochen.

- Rote Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus jeweils 2 gelben Karten.

Für eine rote Karte verliert das Cupteam 2 Punkte in der Tabelle.

- Schwarze Karten werden für schwere Vergehen ausgesprochen. Sie können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus 2 roten Karten. Bei einer schwarzen Karte werden dem Team 4 Punkte in der Tabelle abgezogen. Bei der 3. schwarzen Karte erhält das Cupteam eine Spielsperre und alle Spiele werden als Verloren gewertet.

§4.2 Karten für Spieler

- Gelbe Karten gibt es pro Vergehen eine. Sie werden für einfache Regelbrüche gemäß dem Regelwerk ausgesprochen.

- Rote Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus jeweils 2 gelben Karten.

Für eine rote Karte erhält der Spieler eine Sperre für das nächste planmäßige Ligaspiel.

- Schwarze Karten werden für schwere Vergehen ausgesprochen. Sie können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus 2 roten Karten. Bei einer schwarzen Karte erhält der Spieler eine Saisonsperre.

§4.3 Tabellen zur Erläuterung

Für Teams	Gelbe Karten	Rote Karten	Schwarze Karten
bei 1. Karte	Verwarnung	2 Punkte Abzug	4 Punkte Abzug
bei 2. Karte	ergibt eine rote Karte	ergibt eine schwarze Karte	Saisonsperre, alle Spiele werden als verloren gewertet
bei 3. Karte	Verwarnung	ergibt eine weitere schwarze Karte	--
bei 4. Karte	ergibt eine weitere rote Karte	--	--
bei 5. Karte	Verwarnung	--	--
bei 6. Karte	--	--	--

Für Spieler	Gelbe Karten	Rote Karten	Schwarze Karten
bei 1. Karte	Verwarnung	nächstes Spiel gesperrt	Saisonsperre
bei 2. Karte	ergibt eine rote Karte	ergibt eine schwarze Karte	--
bei 3. Karte	Verwarnung	--	--
bei 4. Karte	ergibt eine weitere rote Karte	--	--

Alle im Text genannten Warenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber und werden als geschützt anerkannt.

© 2017, DeSBL. Some Rights Reserved.

Sofern nicht anders angegeben, unterliegt dieses Werk folgenden Bedingungen:

Bedingungen

Zu den folgenden Bedingungen:

- **Namensnennung.** Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen (wodurch aber nicht der Eindruck entstehen darf, Sie oder die Nutzung des Werkes durch Sie würden entlohnt).
- **Keine kommerzielle Nutzung.** Dieses Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.
- **Weitergabe nur im Original**
- Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Bedingungen, unter welche dieses Werk fällt, mitteilen. Am einfachsten ist es, einen Link auf diese Seite einzubinden
- Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.
- Diese Bedingungen lassen die Urheberpersönlichkeitsrechte unberührt.