



Deutsche eSport Bundesliga
Rainbow Six Siege
[PS4]

Regelwerk
Bombe 5. Season
Bereich sichern 8. Season

V4.0

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 Seasonteams.....	5
§1.4 Spielberechtigung.....	5
§1.5 Seasonteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers.....	5
§1.6 Ein Spieler, ein Seasonteam.....	6
§1.7 Ersatzteam.....	6
§1.8 Schuldfrage.....	6
§2 Seasonregeln.....	7
§2.1 Spielversion.....	7
§2.1.1 Neue Operator.....	7
§2.1.2 Gebäude.....	7
§2.2 Ergebniswertung eines Matches.....	7
§2.3 Terminfindung der Matches.....	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.....	9
§2.13 Probleme mit dem Server.....	10
§2.14 Map-Pool.....	11
§2.15.1 Bereit-Button im Matchup.....	11
§2.15.2 Bann/Votesystem.....	11
§2.16 Bereit-Status Ingame.....	11
§2.17.1 Spieleranzahl.....	11
§2.17.2 Spielen in Unterzahl.....	12
§2.18 14-Tagesperre.....	12
§2.19 Nichterscheinen des Gegners.....	12
§2.20 Casten von DeSBL.....	12
§2.21 Streamen aus der Egoperspektive.....	13
§2.22 Richtlinien für den Zuschauermodus.....	13
§2.23 Verlassen / Abbruch während des Matches.....	13
§2.24 Rehost.....	13
§2.26 Servercrash.....	13
§2.27 Spielerwechsel.....	13
§2.28 DLC's.....	14
§2.29 Supporttickets.....	14
§3 Strafenkatalog.....	15
§3.1 Fehlende Spielerprofil-Daten.....	15
§3.2 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account.....	15
§3.3 Team tritt zum Match nicht an.....	15
§3.4 Team verlässt ohne Grund das Match.....	15
§3.5 Bewiesenes Cheaten während eines Matches.....	15
§3.6 Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL.....	15

§3.7 Bugusing - Glitches – Spielfehler.....	16
§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches.....	16
§3.9 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers.....	16
§3.10 Manipulierende Absprachen.....	16
§3.11 Spielen in zwei Seasonteams.....	16
§3.12 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern.....	16
§3.13 Ergebnis-Bestätigung.....	17
§3.14 Teamauflösung/Austritt.....	17
§3.15 Falsche Lobby/Server Einstellungen.....	17
§3.16 Joinen während des Matches.....	17
§3.17 Zuschauermodus (Spectator).....	17
§3.18 Casten ohne Erlaubnis der DeSBL.....	18
§3.19 Verbotene Position.....	18
§3.20 Spieler mit Ping über 100.....	18
§3.21 Maus & Tastatur.....	18
§3.22 Nutzen nicht erlaubter Operator.....	18
§3.23 Nicht erfasste Vorkommnisse.....	18
§4 Kartensystem.....	19
§4.1 Karten für Seasonteams.....	19
§4.2 Sperren für Spieler.....	19
§4.3 Tabellen zur Erläuterung.....	20

Änderungsindex

Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
1.0	01.04.18	Grayparrot		Neuanfertigung- Regelwerkbasis Bombe Cup Series - §2.16 Mapbannsystem entfällt
1.1	28.07.18	Team	3.2 und 3.21	Design und FormatStrafen angepasst
4.0	24.09.18	Team	Alle	

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 (ClanKooperationen). 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 Seasonteams

Für die Season kann ein Team mehrere Seasonteams anmelden. Dem Seasonteam können durch den Team-Manager max. 15 Spieler zugeordnet werden. Die Mindestgröße eines Teams ist immer die für ein Match erforderliche Spieleranzahl + mögliche Ersatzspieler.

§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 Seasonteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers

Jeder Spieler darf in einer laufenden Season nur einmal das Seasonteam pro Spielmodus wechseln. Bei einem Seasonteamwechsel oder einer Neuanmeldung innerhalb einer Season ist der Spieler bis vor dem 3. Spieltag sofort spielberechtigt.

§1.6 Ein Spieler, ein Seasonteam

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

§1.7 Ersatzteam

Seasonteams können nur bis einschließlich 3. Spieltag ersetzt werden. Dies ist nur in den Einteilungsligen erlaubt.

§1.8 Schuldfrage

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

§2 Seasonregeln

§2.1 Spielversion

Gespielt wird 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, sowie das Aufhalten und Schießen außerhalb des Gebäudes ist zu jeder Zeit gestattet.

§2.2 Ergebniswertung eines Matches

Es werden die gewonnenen und verlorenen Maps gezählt. Es wird im Modus Best of 3 gespielt. Mögliche, erspielbare Ergebnisse sind 1:2, 2:1, 2:0, 0:2. Bei einer automatischen Wertung ist auch das Ergebnis 0:0 möglich. Config beachten!!

§2.3 Terminfindung der Matches

Die Ligaleitung gibt zu jedem Spieltag einen Zeitraum von - in der Season sind das 4 Tage (Donnerstag – Sonntag) vor. Beide Teams sind verpflichtet, den Austragungszeitpunkt innerhalb der im Spielplan vorgesehenen Frist festzulegen. Sollte es bis zum Beginn des Spieltages zu keiner Einigung kommen, wird durch das Terminscript automatisch ein zufälliger Termin innerhalb des Spieltages festgelegt. Dieser Termin ist verbindlich. Sollten sich jedoch die Teams nach Generierung eines automatischen Termins auf einen anderen Termin einigen, müssen sie diesen in den Matchups unter „Extra-Termin Vorschlag“ eintragen und bestätigen.

§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 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 innerhalb von 24 Stunden nach dem Match im Matchupbereich eingetragen werden. Außer im Fall eines Matchprotest. Versäumt ein Team diese Frist, wird angenommen das dem Spielverlauf vorbehaltlos zugestimmt wird. Ein Admin kann die Upload Frist für Beweisscreens in bestimmten Fällen verlängern. Es liegt in der Verantwortung der Teams sicherzustellen, dass alle Daten innerhalb von 24 Stunden nach Matchende auf der DeSBL Seite eingetragen sind. Wenn ein Team nach dem Mapbann nicht zum Match antritt, darf KEIN Ergebnis eingetragen werden. In diesem Falle ist ein Supportticket zu erstellen. Wird das Ergebnis bestätigt, ist kein Protest mehr möglich!

§2.6 Matchprotest

Der Matchprotest muss innerhalb von 24 Stunden nach Matchtermin 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.

§2.7 Screenshot des Scoreboards

Jedes Team ist verpflichtet nach Abschluss jeder Map einen Screenshot vom Scoreboard anzufertigen und diesen 14 Tage aufzubewahren. Im Fall eines Protests müssen diese auf <https://pics.desbl.de> hochgeladen werden und im Supportticket die angegebenen Links eingetragen werden.

§2.8 Ping

Sollte ein Spieler über mehrere Runden einer Map (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 /Scripts
- Auto Reload Script/Makro
- Auto Revive Script/Makro
- Auto Spotting Script/Makro

§2.11 Zusatzhardware

Maus, Tastatur, CronusMAX, Titan One, Xim 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
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

Deutsche eSport Bundesliga

Verlängerung-Punktedifferenz	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
Aufdeckphase-Timer	5	5
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 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, nachgeholt werden. In diesem Fall ist das in den Matchups zu dokumentieren sowie ein Supportticket zu schreiben. Der Bereit-Button ist auch bei Serverproblemen zu drücken!

§2.14 Map-Pool

Bank	Clubhaus	Grenze	Konsulat
Küste	Oregon	Villa	

§2.15.1 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 20 Minuten. Ihr müsst also **KEIN** Supportticket schreiben, wenn der Gegner nicht erscheint (nicht auf den **Bereit-Button** geklickt hat). Klickt **KEIN** Team auf den **Bereit-Button** so wird das Match mit 0:0 gewertet. In einem solchen Fall gibt es für keines der Teams Punkte!

§2.15.2 Bann/Votesystem

Das Bannsystem findet ihr in den jeweiligen Matchup. Bannen können nur die Teammanager oder Warorga. Um Maps bannen zu können, müssen beide Teams zuerst auf den Bereit-Button klicken. Im Anschluss beginnt die Bannphase. **WICHTIG:** Auch bei Server-Problemen muss „Bereit“ gedrückt werden! Der Bereit-Button ist immer 5 Minuten vor einem Matchtermin und bleibt 20 Minuten aktiviert. Wird der Bereit-Button in der vorgegebenen Zeit nicht betätigt, erhält das gegnerische Team einen Sieg. In der Bannphase beginnt das Heimteam mit dem Bannen. Für jeden Bann haben die Teams jeweils 4 Minuten Zeit. Beide Teams bannen im Matchup abwechselnd eine Map, bis drei Maps übrigbleiben. Aus diesen drei Maps wählen beide Teams ihre Map. Verpasst ein Team seine Bannphase, hat es automatisch verloren. Die 3. Map ist die Entscheidungsmap und wird nur gespielt, wenn beide Teams jeweils eine Map gewonnen haben. Die Einladung in die Lobby muss sofort nach Abschluss des Bann/Vote erfolgen.

§2.16 Bereit-Status Ingame

Wenn alle Spieler bereit sind, müssen sie durch Aktivierung der Haken ihre Bereitschaft angeben. Danach wird die Map gestartet. Sollte eines der Teams bis 10 min nach Beitritt des ersten Spielers eines Teams oder 5 min nach Wechsel der Map nicht ihr Go gegeben haben, so steht es dem Server-Host frei, das Spiel zu starten.

§2.17.1 Spieleranzahl

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

§2.17.2 Spielen in Unterzahl

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

§2.18 14-Tagesperre

Alle Spieler, die bis zum Ende des 2. Spieltags ins Seasonteam eingetragen werden, sind sofort spielberechtigt. Spieler, die mit Start des 3. Spieltages ins Seasonteam joinen, erhalten die 14-Tagesperre, die sofort gültig ist. In Absprache mit dem jeweiligen Gegner kann ein Spieler mit dieser Sperre aber dennoch spielen. Dies ist in den Match-up Kommentaren festzuhalten.

§2.19 Nichterscheinen des Gegners

Beide Teams müssen den Bereit-Button angeklickt haben! Sollte ein Team nach Abschluss der Bannphase nicht innerhalb von 10 min dem Server beigetreten sein, so steht es dem gegnerischen Team frei, einen Matschprotest per Supportticket zu stellen. Es sind Screenshots zu machen, die zeigen, dass das eigene Team bereit war. Die Screens auf <https://pics.desbl.de> hochladen und die dort angegebenen Links im Ticket eintragen. Die Screens müssen wie hier als Beispiel angegeben, angefertigt sein:

(Bildinformation)



(Lobby)



§2.20 Casten von DeSBL

Spiele 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 werdem 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.

§2.21 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.

§2.22 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 derselben 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.

§2.23 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.

§2.24 Rehost

Jedes Team darf einmal pro Map ein Rehost durchführen. Der Rehost kann nur vor Beginn der Aktionsphase (Ende der Drohnenphase) genommen werden. Hat die Aktionsphase bereits begonnen, ist die Runde zu Ende zu spielen.

- 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.
- Es kann für den vom Server fliegenden Spieler ein spielberechtigter Ersatzspieler eingesetzt werden. §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. Dies ist über die Einstellungen zu erfüllen.

§2.27 Spielerwechsel

Spieler können zu jedem Mapwechsel ausgewechselt werden. Der neue Spieler muss alle Voraussetzungen erfüllen und darf auch nicht anderweitig gesperrt sein. Sollte der Spielerwechsel aufgrund von Ping Problemen während einer Map erforderlich sein, so kann dieser auch nach einem Rehost erfolgen.

§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 Seasonteam beträgt: 0:2.

§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 Team

Die Einschätzung von groben unsportlichen Verhalten liegt im Ermessen der Admins

§3.10 Manipulierende Absprachen

- das Match entfällt aus der Wertung
- beide Teams bekommen 2 schwarze Karten

§3.11 Spielen in zwei Seasonteams

Spielt ein Spieler in zwei oder mehr Seasonteams,

- so wird dieser Spieler aus der Liga gebannt

Jeder Spieler darf nur in einem Seasonteam sein.

§3.12 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

Jedes Team ist verpflichtet vor Beginn einer Map das Lineup zu überprüfen. Sollte sich im Gegnersteam ein nicht spielberechtigter Spieler befinden, muss dieses per PSN Nachricht darauf hingewiesen werden. Eine Antwort des Gegners ist hierbei nicht erforderlich. Spielt ein Seasonteam trotz Hinweis mit nicht spielberechtigten Spielern, ohne ausdrückliche Erlaubnis der Ligaleitung oder des Gegners (in den Matchup Kommentaren)

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

§3.13 Ergebnis-Bestätigung

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

- bekommt das Team 1 gelbe Karte Hinweis: Das vom Gegner eingetragene Ergebnis wird nach einem Ticket adminseitig übernommen.

§3.14 Teamauflösung/Austritt

Alle Matches von Seasonteam, die sich während einer Season z.B. auflösen, werden mit der höchstmöglichen Punktzahl als verloren gewertet. Das betrifft auch bereits gespielte Matches. Das Team wird nicht gelöscht. Tritt ein Team in einer Season aus bzw. wird oder meldet sich inaktiv ist dieses für die nächste Season gesperrt und wird nicht berücksichtigt.

§3.15 Falsche Lobby/Server Einstellungen

Stellt der Host die Lobby/den Server falsch ein, so muss der Gegner diesen auf den Fehler hinweisen.

- korrigiert der Host daraufhin nicht die Einstellungen, verliert er jede weitere Runde, die mit falschen Einstellungen gespielt wird
- korrigiert der Host die Einstellungen wird das Ergebnis wiederhergestellt und das Match fortgesetzt.
- bei wiederholter falscher Einstellung verliert das hostende Team die Map
- das Team bekommt 1 gelbe Karte

Hinweis: Einstellungen, die explizit nur nach Matchende einer Map erkennbar sind, fallen nicht darunter.

§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 Karte
- 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 teilgenommen hat, wird für den Gegner gewertet.

Hinweis: Der Gegner muss das Team darauf Hinweisen, das sie einen Spieler mit zu hohem Ping haben. Spielt der Spieler nach Hinweis des Gegners weiter und sein Ping ist dabei unter 100, ist dies zulässig. Jede weitere Runde mit erhöhten Ping geht dann aber ohne erneuten Hinweis an den Gegner.

§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 schwarze 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 Seasonteams

- 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 Sperren 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	--	--	--

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.