



Deutsche eSport Bundesliga
Rocket League
[PC | PS4]

Regelwerk V2.3

Inhaltsverzeichnis

Änderungsindex	4
Support	4
Präambel	4
§1 Allgemeines	5
§1.1 Geltungsbereich	5
§1.2 Teamanmeldung	5
§1.3 Pflichten der Teams	5
§1.3.1 Ein oder mehrere Season-/Cupteams	6
§1.4 Spielberechtigung	6
§1.5 Season-/Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers	6
§1.6 Ein Spieler, ein Season-/Cupteam	7
§1.7 Schuldfrage	7
§2 Season- und Matchregeln	8
§2.1 Spielversion	8
§2.2 Allgemeines zum Punktesystem	8
§2.3 Allgemeines zum Ligasystem	8
§2.4 Zeiträume	8
§2.5 Matchups / Matchabsprachen	9
§2.6 Ergebniseintragung	9
§2.7 Matchprotest	9
§2.8 14-Tagesperre	10
§2.9 Spielen in Unterzahl	10
§2.10 Verlassen während des Matches	10
§2.11 Nichterscheinen des Gegners	10
§2.12 Cheats, Bugs & Modifikationen	11
§2.13 Absprachen	11
§2.14 Spielplanung	11
§2.15 Auskunftspflicht	11
§2.16 Dokumentation des Spielbetriebs	11
§2.17 Streamen aus der Egoperspektiv	12
§2.18 Casten von DeSBL Spielen	12
§2.19 Zuschauer	12
§2.20 Serverwahl	12
§2.21 Nachweispflicht	12
§2.22 Verbindungsabbruch vom Server	13
§2.23 Spielerwechsel	13
§2.24 Rundenaufteilung	13
§2.25 Servereinstellungen	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 / FF-Wins durch Bereit-Button	15
§3.4 Team verlässt ohne Grund das Match	15
§3.5 Bewiesenes Cheaten während eines Matches	16
§3.6 Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL	16
§3.7 Bugusing	16
§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches	16
§3.9 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers	16
§3.10 Manipulierende Absprachen	17

§3.11 Spielen in zwei Season-/Cupteams	17
§3.12 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern	17
§3.13 Ergebnis-Bestätigung	17
§3.14 Teamauflösung/Austritt	17
§3.15 Falsche Lobby/Server Einstellungen	18
§3.16 Spielerwechsel während des Matches	18
§3.17 Zuschauermodus (Spectator) (!)	18
§3.18 Nicht erfasste Vergehen	18
§4 Kartensystem	19
§4.1 Karten für Seasonteams	19
§4.2 Karten für Season-/ Cupteams	19
§4.3 Tabellen zur Erläuterung	20

Änderungsindex

Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
2.1	16.04.17	Grayparrot	Alle	Regelwerksanpassung
2.2	01.10.17	Loosi	§2.18	Neue Zuschauer/Casterregel
2.3	25.10.18	oSkylao	Alle	Regelwerksanpassungen

Support

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

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

Präambel

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

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

§1 Allgemeines

Alle Spieler in dieser Community haben das Recht, fair und mit dem nötigen Respekt behandelt zu werden! Es wird im Allgemeinen ein höflicher Umgangston vorausgesetzt. Spieler, die sich trotz Abmahnung der DeSBL weiterhin unangemessen verhalten, müssen mit Strafen rechnen.

§1.1 Geltungsbereich

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

§1.2 Teamanmeldung

In der DeSBL können alle Spieler ein Team gründen/anmelden. Diesem dürfen beliebige Spieler beitreten, die nicht zwingend zum gleichen Clan gehören müssen (Clan-Kooperationen). Auf diese Weise ist es auch möglich ein Team aus mehreren Clans zu bilden. Generell gilt zunächst, dass Teams der deutschen Sprache mächtig sein müssen. Ausnahmen innerhalb eines Spielbereichs, werden in §2 erläutert.

§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 Season-/Cupteams

Für jede/n Season/Cup einer Liga kann ein Team mehrere Season-/Cupteams anmelden. Dem Season-/Cupteam können durch den Team-Manager eine beliebige Anzahl von Spielern zugeordnet werden. Die Mindestgröße eines Teams ist immer die für ein Match erforderliche Spieleranzahl + mögliche Ersatzspieler. Eine eventuelle Begrenzung der Squadgröße ist den Ligen und Cups zu entnehmen.

§1.4 Spielberechtigung

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

§1.5 Season-/Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers

- Jeder Spieler darf in einer laufenden Season nur 1x das Seasonteam pro Spielmodus wechseln. Jedoch wird bei einem Seasonteamwechsel oder einer Neuanmeldung innerhalb einer Season der jeweilige Spieler für 14 Tage gesperrt.
Joint ein Spieler mit Start des 3. Spieltags einem Seasonteam, tritt diese Sperre ebenso in Kraft.
- Jeder Spieler darf in einem laufenden Cup nur 1x das Cupteam pro Spielmodus wechseln. Bei einmaligen Cupteamwechsel oder einer Neuanmeldung innerhalb eines Cups, ist der Spieler sofort spielberechtigt. Bei einem erneuten Versuch zu wechseln, ist dies nicht mehr möglich.

§1.6 Ein Spieler, ein Season-/Cupteam

Jeder Spieler darf nur in einem Season-/Cupteam pro Ligamodus der DeSBL spielen. Die Verwendung eines weiteren und die Weitergabe eines Accounts ist nicht gestattet!

§1.7 Schuldfrage

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

§2 Season- und Matchregeln

§2.1 Spielversion

Gespielt wird Rocket League in der aktuellsten Version.

§2.2 Allgemeines zum Punktesystem

Das Punktesystem funktioniert folgendermaßen: 3 Punkte für einen Sieg – 0 Punkte für eine Niederlage. Sofern kein „BEST OF“ vorgegeben ist werden Pro Match 3 Runden gespielt. Die gewonnenen und verlorenen Runden werden ebenfalls in einer Wertung festgehalten (für eine Platzauswertung im Falle des Punktgleichstandes). Die Punktwertung sieht wie folgt aus: Pro gewonnene Runde gibt es 1 Punkt. Mögliche Ergebnisse 3:0, 2:1, 0:3, 1:2. Am Ende der gespielten Matches werden alle Punkte zusammen gezählt und als Ergebnis eingetragen.

§2.3 Allgemeines zum Ligasystem

Es gibt ein festes Spieltagesystem. Die Ligaleitung lost vor Beginn der Liga einen Spielplan aus. Dieser umfasst die Begegnungen und die Maps, die am jeweiligen Spieltag gespielt werden müssen.

§2.4 Zeiträume

Die Ligaleitung gibt zu jedem Spieltag einen festen Zeitraum von 6 Tagen (Dienstag – Sonntag) an. 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 (Di|Mi|Do|Fr|Sa|So, jeweils 20.00|20.30|21.00) festgelegt. Dieser Termin ist verbindlich. Beteiligt sich ein Team nicht an der Terminfindung, wird durch das Script zum Spieltagbeginn ein Termin festgelegt, der von dem Team vorgeschlagen wurde, welches sich um die Terminfindung bemühte. Sollten beiden Teams im Vorfeld klar sein, dass sie sich am jeweiligen Spieltag auf keinen Termin einigen können, so ist eine Verschiebung um maximal 1 Woche möglich.

§2.5 Matchups / Matchabsprachen

In den Matchups sind sämtliche Absprachen die das Match betreffen fest zu halten. Des Weiteren sind dort nach dem Match das Lineup, das Ergebnis und eine Bewertung (optional) einzutragen. Das im Matchup erstgenannte (linke) Team ist das Heim-Team.

§2.5.1 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! Ist der Bereit-Button aktiv ist keine Verschiebung des Termins mehr möglich!

§2.6 Ergebniseintragung

Das Ergebnis muss innerhalb von 24 Stunden nach dem Match im Matchupbereich eingetragen werden. Auch im Fall eines Matchprotest.

§2.7 Matchprotest

Der Matchprotest muss innerhalb von 24 Stunden nach Matchbeginn per Supportticket, eingereicht werden.

Ausführliche Gründe zum Matchprotest müssen hierbei angeführt sein. Sollte der Matchprotest nach diesem Zeitpunkt eingereicht werden, ist die Ligaleitung nicht dazu verpflichtet diesen Protest anzunehmen.

§2.8 14-Tagesperre

Alle Spieler, die bis zum Ende des 2. Spieltags ins Seasonteam eingetragen werden, sind sofortspielberechtigt. 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 im Matchup festzuhalten.

Wird ein Spieler während einer Season einem anderen Team zu gewiesen, bekommt dieser ebenfalls eine 14-Tagesperre (Kann von einem Admin aufgehoben werden).

§2.9 Spielen in Unterzahl

Die Spieleranzahl entspricht der im Format festgelegten Anzahl der Spieler. Sind bei einem Match nicht genügend Spieler anwesend, ist es Sache der Teamleader eine Lösung auszuhandeln. Ein Spiel in Unterzahl ist aber grundsätzlich möglich, jedoch mit maximal 1 Spieler weniger (Ausnahme: Formate 1vs1 und 2vs2). Eine Terminverschiebung ist mit Zustimmung des anderen Teams möglich. Das Match muss dann schnellstmöglich nachgeholt werden (maximal 2 Wochen später). Dies ist immer in den Matchups zu dokumentieren.

§2.10 Verlassen während des Matches

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

§2.11 Nichterscheinen des Gegners

Sollte zum vereinbarten Zeitpunkt des Matches das gegnerische Team nicht anwesend sein, so ist das anwesende Team verpflichtet 15 Minuten zu warten und kann nach Ablauf der Zeit ein Matchprotest (Supportticket) einreichen. Das nicht erschienene Team muss mit Sanktionen rechnen.

§2.12 Cheats, Bugs & Modifikationen

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

§2.13 Absprachen

Absprachen, die das Ligasystem manipulieren wie z.B. absichtliches Verlieren, sind untersagt.

§2.14 Spielplanung

Alle Handlungen, die zum Spielablauf im Rahmen des Spieltags führen, werden als Spielplanung bezeichnet. Mutwilliges Behindern oder Verzögern der Spielplanung wird nach §3.8 (unsportliches Verhalten) geahndet.

§2.15 Auskunftspflicht

Im Rahmen der Auskunftspflicht muss der Gegner so früh wie möglich, spätestens unmittelbar vor dem Beginn des Spiels über alle Abweichungen vom Reglement informiert werden. Sollte ein Team zu einem bestätigten Termin verhindert sein, dann muss das Gegnerteam spätestens 1h vor Spielbeginn darüber in Kenntniss gesetzt werden und eine Terminverschiebung mit dem Gegner vereinbart werden. Eine Verletzung der Auskunftspflicht wird (unsportliches Verhalten) geahndet.

§2.16 Dokumentation des Spielbetriebs

Beide Teams sind verpflichtet bei Match Beginn und Match Ende einen Screenshot zu erstellen und diese(n) mindestens 14 Tage aufzubewahren. Diese sind bei Anfrage eines Admins vorzulegen. Dies dient unter anderem der Ergebnisbestätigung im Zweifelsfall oder der Abhandlung von Matchprotesten.

§2.17 Streamen aus der Egoperspektiv

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. (denkt daran, einen delay einzustellen.)

§2.18 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.). 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. Das Spiel muss mit einem Delay von min. 3 Minuten gestreamt werden. Erfolgt einer der Punkte nicht kann das Spiel für ungültig erklärt werden und muss dann wiederholt werden.

§2.19 Zuschauer

Zuschauer sind nicht erlaubt.

§2.20 Serverwahl

Das Heimteam, welches links steht, stellt den Server(Privates Match). Und fängt an im Team Orange zu spielen.

§2.21 Nachweispflicht

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

§2.22 Verbindungsabbruch vom Server

Sollte ein oder mehrere Spieler während einer Liverunde vom Server fliegen, so hat der Spieler oder die Spieler die Möglichkeit sofort wieder zu joinen. Sollte dies nicht möglich sein, so muss die Runde in Unterzahl zu Ende gespielt werden. Die Spieler haben selbst Sorge zu tragen, dem Server wieder beizutreten. Sollte dies nicht möglich sein, können die Spieler ausgewechselt werden. Der Wechsel ist erst in der nächsten Runde erlaubt. Nach erfolgreichen Joinen ist die nächste Runde wieder eine Liverunde. Der oder die ausgewechselten Spieler dürfen im laufenden Match nicht mehr eingewechselt werden.

§2.23 Spielerwechsel

Innerhalb einer laufenden Runde ist ein Spielerwechsel nur bei technischen Problemen erlaubt. Sollte ein Spieler nicht aufgrund eines technischen Problems ausgewechselt werden, ist eine Auswechslung erst beim Seitenwechsel durchzuführen.

Im 2vs2 ist die Auswechslung von 1 Spieler **pro Match/Spiel** erlaubt.

Im 3vs3 ist die Auswechslung von bis zu 2 Spielern **pro Match/Spiel** erlaubt.

Der oder die ausgewechselten Spieler dürfen im laufenden Match nicht mehr eingewechselt werden und müssen den Server vor Rundenbeginn verlassen.

§2.24 Rundenaufteilung

Die jeweilige Rundenaufteilung ist aus der Matchbeschreibung zu entnehmen. Ein Seitenwechsel ist kein muss. Das Heimteam ist Orange

- Im Ligaspiel müssen alle 3 Runden gespielt werden.
- Best of 3 - Das Team, welches zuerst 2 Runden gewonnen hat, gewinnt das Bo3.

Mögliche Ergebnisse = 0:2 / 1:2 / 2:1 oder 2:0

- Best of 5 - Das Team, welches zuerst 3 Runden gewonnen hat, gewinnt das Bo5.

Mögliche Ergebnisse = 0:3 / 1:3 / 2:3 oder 3:0 / 3:1 / 3:2

- Best of 7 - Das Team, welches zuerst 4 Runden gewonnen hat, gewinnt das Bo7
- Mögliche Ergebnisse = 0:4 / 1:4 / 2:4 / 3:4 oder 4:0 / 4:1 / 4:2 / 4:3

§2.25 Servereinstellungen

Der Server muss mit standard Einstellungen und einem Passwort versehen sein. Die korrekten Einstellungen sind vor dem Spielbeginn zu überprüfen.

Hat ein Spieler einen Ping von 100+ , dann muss der Server neu erstellt werden. Wenn ein Spieler nach dem Rehost, erneut einen 100+ Ping hat, dann muss er die Runde zuende spielen und kann anschließend ausgetauscht werden. (§2.21 Spielerwechsel)

- Standard Map: DFH Stadium
- Final Map : Championsfield
- Match Time: 5 Minutes
- Server:EU

§3 Strafenkatalog

Die höchstmögliche Punktzahl als Wertung gegen ein Season-/Cupteam beträgt: 3:0.

§3.1 Fehlende Spielerprofil-Daten

Spieler, die an Cups und Seasons teilnehmen, müssen für das jeweilige Spiel die Daten im Spielerprofil vollständig und korrekt eingetragen haben. 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
- erfolgt sofortiger Ausschluss aus der laufenden Season für beide Spieler
- das Team wird mit 1 schwarzen Karten bestraft

§3.3 Team tritt zum Match nicht an / FF-Wins durch Bereit-Button

- verursachendes Team verliert das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl
- verursachendes Team wird mit 1 gelben Karte bestraft
- bei 3 maligen nicht Antritt / bzw bei 3 FFW wird das Team inaktiv gesetzt und verliert jedes Match mit der höchstmöglichen Wertung. Teams werden nicht gelöscht! Das Team verliert ihren Platz in einer zahlen Liga

§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

Ausnutzen von Bugusing 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 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 Season-/Cupteam

Die Einschätzung von groben unsportlichen Verhalten liegt im Ermessen der Admins.

§3.10 Manipulierende Absprachen

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

§3.11 Spielen in zwei Season-/Cupteams

Spielt ein Spieler in zwei Season-/Cupteams, die im gleichen Format (z.B. 6vs6) spielen.

- so wird dieser Spieler aus der Liga gebannt

Jeder Spieler darf nur in ein Season-/Cupteam in der selbigen Liga/Cup sein.

§3.12 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

Spielt ein Season-/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

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

- bekommt das Team 1 gelbe Karte

§3.14 Teamauflösung/Austritt

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

§3.15 Falsche Lobby/Server Einstellungen

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

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

§3.16 Spielerwechsel 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 oder als Caster vor Spielbeginn angegeben wurde

- 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 Nicht erfasste Vergehen

Sonstige Vorkommnisse werden nach Adminermessen behandelt.

§4 Kartensystem

Für Regelverstöße werden Karten gegenüber Teams oder Spielern ausgesprochen.

§4.1 Karten für Seasonteams

- Gelbe Karten werden für Regelbrüche gemäß dem Regelwerk ausgesprochen.
- Rote Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus jeweils 2 gelben Karten. Bei 1 rote Karte verliert das Team 2 Punkte in der Tabelle.
- Schwarze Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus 2 roten Karten. Bei einer schwarzen Karte werden dem Team 4 Punkte in der Tabelle abgezogen. Bei der 2. schwarzen Karte erhält das Team eine Spielsperre und alle Spiele werden als verloren gewertet.

§4.2 Karten für Season-/ Cupteams

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

§4.3 Tabellen zur Erläuterung

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

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

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

© 2017, DeSBL. 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.