



OPERATION
GRIM SKY



Deutsche eSport Bundesliga
Rainbow Six Siege [PC]
Regelwerk **V1.46**

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

Präambel

- 1 - Support
- 2 - Ermessen der Admins
- 3 - Zuständigkeit innerhalb der DeSBL
- 4 - Erläuterung der Ultimate Season
- 5 - Ablauf Pokal

§1 Allgemeines

- §1.1 - Geltungsbereich
- §1.2 - Teamanmeldung
- §1.3 - Pflichten der Teams
- §1.4 - Ein oder mehrere Season-/Cupteams
- §1.5 - Vorbesprechung und Anmeldungsbestätigung
- §1.6 - Spielberechtigung
- §1.7 - Season-/Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers
- §1.8 - Ein Spieler, ein Season-/Cupteam
- §1.9 - Ersatzteam
- §1.10 - Schuldfrage
- §1.11 - Zeiträume

§2 Season- und Matchregeln

- §2.1 - Ergebniseintragung
- §2.2 - Ping und Pingobergrenze
- §2.3 - Matchprotest
- §2.4 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners
- §2.5 - Spielen in Unterzahl
- §2.6 - Matchverschiebung
- §2.7 - Spielerwechsel
- §2.8 - Server erstellen
- §2.9 - Serverprobleme
- §2.10 - Rehost / Spielerdrop
- §2.11 - Map Ban und Pick
- §2.12 - Matchmedia
- §2.13 - Cheaten
- §2.14 - Cheatvorwürfe (Hackusations)
- §2.15 - Glitches und verbotenes Spielerverhalten
- §2.16 - Unbekannte Bugs
- §2.17 - MOnitor System Status (MOSS)
- §2.18 - Benutzung von MOSS
- §2.19 - Absturz von MOSS
- §2.20 - Matchabbruch
- §2.21 - Servereinstellung

§2.22 - Aktueller Mappool

§2.23 - Freigegebene Operatoren

§3 Strafenkatalog

§3.1 - Missachtung des Geltungsbereiches

§3.2 - Vernachlässigung der Teampflichten

§3.3 - Anmeldebestätigung erfolgt nicht

§3.4 - Fehlende Spielerprofil-Daten

§3.5 - Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

§3.7 - Versäumen der Ergebniseintragung

§3.8 - Erhöhung des Pings und Pingprobleme

§3.9 - Vorsätzliche Erhöhung des Pings

§3.10 - Verspäteter Matchprotest

§3.11 - Team tritt zum Match nicht an

§3.12 - Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches

§3.13 - Bewiesenes Cheaten während eines DeSBL - Matches

§3.14 - Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL

§3.15 - Team/Spieler verlässt frühzeitig das Match

§3.16 - Fehlerhafte MOSS Datei

§3.17 - Fehlende MOSS Dateien

§3.18 - Manipulierte MOSS Dateien

§3.19 - Ausnutzen von Bugusing - Glitches - Spielfehler

§3.20 - Manipulierende Absprachen

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

§3.22 - Ergebnis-Bestätigung

§3.23 - Teamauflösung/Austritt

§3.24 - Falsche Lobby/Server Einstellungen

§3.25 - Zuschauermodus (Spectator)

§3.26 - Gesperrte Operatoren

§3.27 - Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen

§4 Kartensystem

§4.1 - Straf-Karten/Verwarnung

§4.2 - Karten für Seasonteams

§4.3 - Karten für Season-/ Cupteams

§4.4 - Konsequenzen-Tabelle für Karten

Definitionen und Worterklärungen

Wichtige Links

Änderungsindex

Präambel

1 - Support

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

Variante 1: Erste Anlaufstelle sollte immer der jeweilige Spielbereich im DeSBL Forum sein. Eventuell gibt es hier auch schon eine Lösung für das momentane Problem.

Bei Beiträgen von euch bitte möglichst genau die betroffene/unklare Regel und die Fragen dazu angeben. Dies erspart so manche Rückfrage und damit Zeit.

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

Beachtet: Formuliert euer Problem so genau wie möglich.

2 - Ermessen der Admins

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

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

3 - Zuständigkeit innerhalb der DeSBL

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

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

4 - Erklärung und Erläuterung der Ultimate Season (Stand: November 2018)

Die Ultimate Season wird wie folgt aufgegliedert:

1 Ultimate League in welcher der Sieger erspielt wird und eventuelle Preise ausgeschüttet werden (daher ist nur 1 Team pro Clan/Organisation gestattet). Die nächste Stufe besteht aus 2 Advance Leagues (je 2 Aufsteiger). Die dritte Stufe besteht aus 4 Rookie Leagues (je 2 Aufsteiger). Durch die Steigerung der Anzahl der Ligen pro Stufe wird ein kurzer Aufstieg für neue Teams gewährleistet (von Rookie in Ultimate 2 Stufen statt 7). Des Weiteren gibt es pro Liga 2 Aufsteiger und bis zu 4 Absteiger, was einen stetig Wechsel nach sich zieht, ohne dass eine Liga mit den gleichen Teams über mehrere Seasons stagniert.

Ab der Ultimate Season #4 folgt eine 4. Stufe:

Alle erneuten Anmeldungen werden bis zur Rookie League in ihre Ligen eingeteilt. Bei weniger erneuten Anmeldungen werden die Rookie Ligen dezimiert. Alle neu angemeldeten Teams werden in die 4. Stufe eingeteilt (maximal 64 Teams).

Da die neue 4. Stufe zur nächsten Season in Kraft tritt, wurde in der US #3 eine 5. Rookie League eingeführt, um bestehende und neue Teams nicht zu benachteiligen. Somit ist die US #3 als Ausnahme folgender Maßen aufgeteilt:

- Die Ultimate League 1 Gewinner 4 Absteiger.
- Die Advanced League A 2 Aufsteiger 4 Absteiger (Interims 5 Absteiger für die US#3)
- Die Advanced League B 2 Aufsteiger 4 Absteiger (Interims 5 Absteiger für die US#3)
- Rookie League A 2 Aufsteiger
- Rookie League B 2 Aufsteiger
- Rookie League C 2 Aufsteiger
- Rookie League D 2 Aufsteiger
- Rookie League E 2 Aufsteiger (Interims Liga nur in der UL #3)

5 - Ablauf Pokal während der Season:

Alle Teams der Season werden automatisch in einen Turnierbaum eingefügt. Dieses Turnier läuft im KO-System (BO3). Die Termine der Spiele sind auf Freitags 19:00 angepeilt. Die Caster der DeSBL werden einige Spiele dieses Turniers übertragen. Die Informationen werden via Matchupnachricht überbracht. Sollte ein Spiel nicht übertragen werden, ist es den Teams gestattet den Termin **in** der jeweiligen Woche **geringfügig** zu verschieben und via Supportticket mitzuteilen.

§1 Allgemeines

- 1) Alle Spieler in dieser Community haben das Recht, fair und mit dem nötigen Respekt behandelt zu werden. Es wird im Allgemeinen ein höflicher Umgangston vorausgesetzt.
- 2) Sollte dies nicht der Fall sein und/oder einzelne Personen/Teams verstoßen dagegen, so wird dies als unsportliches Verhalten gewertet. [\[Vgl. SK §3.13\]](#)
- 3) Der Ablauf der Ultimate League sieht für das Jahr 2018 (Änderungen vorbehalten) wie folgt aus
- 4) Es wird erst nach Punkten Gewertet, danach nach der runden Differenz. Danach nach gewonnenen Runden, und nach verlorene Runden. Sollte es danach immernoch keinen eindeutigen Tabellenplatz geben wird nach dem direkten Vergleich entschieden.

§1.1 - Geltungsbereich

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

§1.2 - Teamanmeldung

- 1) In der [DeSBL](#) können alle Spieler ein Team [gründen/anmelden](#). Diesem dürfen beliebige Spieler beitreten, die nicht zwingend zum gleichen Clan gehören müssen (Clan-Kooperationen). Auf diese Weise ist es auch möglich, ein Team aus mehreren Clans zu bilden.
- 2) Generell gilt für alle Teams, dass die Kommunikation auf deutsch problemlos möglich sein muss.
- 3) Spieleranzahl Pro Team wird auf 10 Spieler pro Season Team begrenzt.

§1.3 - Pflichten der Teams

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

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

[Vgl. SK §3.2]

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

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

5) Die Spieler und Teams sind für ihre Organisation selbst verantwortlich. Die Teamleiter (War-Orga) sind mitverantwortlich, dass die Daten und Verhaltensweisen ihrer Spieler dem Regelwerk entsprechen. [Vgl. SK §3.5]

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

§1.4 - Ein oder mehrere Season-/Cupteams

1) Für jeden [Wettbewerb](#) kann ein Team mehrere [Season-/Cupteams](#) anmelden. Dem Season-/Cupteam können durch den Team-Manager eine beliebige Anzahl von Spielern zugeordnet werden. Die Mindestgröße eines Season-/Cupteams ist im Falle von Rainbow Six Siege stets 5 Spieler.

2) Eine eventuelle Begrenzung der Teamgröße ist den Ligen und Cups zu entnehmen.

3) Insbesondere bei Matches innerhalb einer Organisation / eines Teams achten die [Admins](#) sehr penibel auf korrekte Durchführung, ggf. durch einen [Zuschauer \(Spectator\)](#).

§1.5 - Vorberechnung und Anmeldebestätigung

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

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

§1.6 - Spielberechtigung

- 1) Jeder Spieler muss auf www.desbl.de registriert und einem Team beigetreten sein.
- 2) Jeder Spieler muss seine spielspezifischen Informationen in seinem Spielerprofil eingetragen haben. Dazu gehört im Falle von Rainbow Six Siege die Uplay-ID. [\[Vgl. SK §3.4\]](#)
- 3) Die Spielberechtigung kann jederzeit durch die [Ligaleitung](#) entzogen werden.

§1.7 - Season-/Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers

- 1) Jeder Spieler darf in einer laufenden Season nur 1x das Seasonteam pro Spielmodus wechseln. Jedoch wird bei einem Seasonteamwechsel oder einer Neuanmeldung innerhalb einer Season der jeweilige Spieler für 14 Tage gesperrt. Tritt ein Spieler mit Start des 3. Spieltags (beachte: ein Spieltag kann mehrer Tage sein) einem Seasonteam bei, tritt diese Sperre ebenso in Kraft.

§1.8 - Ein Spieler, ein Season-/Cupteam

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

[Vgl. SK §3.5]

§1.9 - Ersatzteam

1) Ein ausgestiegenes oder inaktives [Season-/Cupteam](#) kann durch ein "Ersatzteam" ersetzt werden, sofern welche vorhanden sind. Diese Season-/Cupteams werden nur bis vor dem 3. [Spieltag](#) ersetzt. Die abgeschlossenen [Spieltage](#) müssen, der Fairness halber, wiederholt werden. Bei der Terminfindung für die Wiederholungen gelten höhere Fristen, als bei normalen Verschiebungen von Terminen.

§1.10 - Schuldfrage

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

§1.11 - Zeiträume

Die Ligaleitung gibt zu jedem Spieltag einen Zeitraum von 6 Tagen (Dienstag – Sonntag) an. Im Falle eines vorgegebenen Zeitraums sind beide Teams verpflichtet, den Austragungszeitpunkt innerhalb der im Spielplan vorgesehenen Frist festzulegen. Sollte es bis zum Beginn des Spieltages zu keiner Einigung kommen, wird durch das Termingscript 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 bemüht.

§2 Season- und Matchregeln

§2.1 - Ergebniseintragung

- 1) Bei Matches innerhalb der Season muss das Ergebnis innerhalb von 24 Stunden nach dem Matches im Matchupbereich der DeSBL Seite eingetragen werden. [\[Vgl. SK §3.7\]](#)
- 2) Bei Cups muss dies innerhalb von 10 Minuten nach Matchende geschehen. [\[Vgl. SK §3.7\]](#)
- 4) mögliche Ergebnisse:
 - **Pokal** Best of 3 - 2:0, 2:1
 - **Season** Best of 2 - 2:0, 1:1

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

§2.2 - Ping und Pingobergrenze

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

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

§2.3 - Matchprotest

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

§2.4 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners

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

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

§2.5 - Spielen in Unterzahl

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

§2.6 - Matchverschiebung

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

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

§2.7 - Spielerwechsel

- 1) Spieler können zu jedem Mapwechsel ausgewechselt werden. Dabei verlässt erst der alte Spieler das Match, der neue Spieler darf dann connecten. Der neue Spieler muss spielberechtigt sein.
- 2) Sollte der Spieler nicht spielberechtigt sein, so muss dies mit dem Gegnerteam abgeklärt sein und das Gegnerteam muss einverstanden sein. Dies ist im Matchupbereich festzuhalten. [\[Vgl. SK §3.5\]](#)

§2.8 - Server erstellen

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

§2.9 - Serverprobleme

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

§2.10 - Rehost / Spielerdrop

Allgemein gilt: Ein Rehost darf nur einmal pro Team pro Map angefordert werden. Im **beidseitigen Einvernehmen** sind mehrfache Rehosts erlaubt.

- 1) Der Rehost darf nur bis zum Ende der Drohnenphase angefordert werden. Nach Beginn der Aktionsphase ist die Runde zu Ende zu spielen.
- 2) Sofern ein Spieler nach den ersten 15 Sekunden der Aktionsphase die Verbindung verliert kann das Match fortgesetzt werden. Das nicht-benachteiligte Team entscheidet.
- 3) Sollten beim Start einer neuen Runde nicht alle Spieler auf dem Server sein so ist die Karte beim aktuellen Ergebnis neu zu starten.
- 4) Bei erneutem Verbindungsverlust muss das Team in Unterzahl die Map zu Ende spielen.
- 5) Nach einem Rehost ist der bisherige Spielverlauf exakt durch die Einstellungen vorzunehmen (gewonnene Runden und Orte).

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

§2.11 - Map Ban Pick

1) Die Mapwahl muss (!) über das DeSBL Script im Matchup durchgeführt werden. Das Heimteam entscheidet, ob es als Angreifer oder Verteidiger auf der ersten Map starten möchte. Die Seite wechselt von nun an mit jeder Map.

- **Pokal:** Jedes Team darf 2x je eine Map bannen, also bleiben aus dem Mappool von 7 Maps noch 3 übrig. Zum Schluss hat jedes Team einen Map Pick (dt. Auswahl), wodurch die Reihenfolge der ersten beiden Maps festgelegt wird. Die übrige Map ist Entscheider Karte (Decider).
- **Season:** Jedes Team darf 2x je eine Map bannen, aus den übrigen 3 wird je eine Map gewählt, die anschließend gespielt werden.

3) Ab 10 Minuten vor Matchbeginn kann im Matchup der "bereit" Knopf gedrückt werden.

4) Sind beide Teams bereit, beginnt das Map Bannen. Von nun an hat jedes Team 4 Minuten Zeit für jeden Map Ban.

5) Sind alle Map Bans eingereicht und anschließend die Map Picks eingereicht worden, wird dies im Matchup vom Script festgehalten. Das Match kann jetzt beginnen!

§2.12 - Matchmedia

1) Ein Screenshot des Scoreboards muss nach Ende jeder Karte angefertigt und im Falle eines Protestes auf <https://pics.desbl.de> hochgeladen werden (Link zur Grafik angeben).

So sollte ein Screenshot aussehen:



VICTORY		Score	Kills	Assists	Deaths	Connection
BLUE TEAM						
5	Puv_Makka	4829	8	4	4	78
	Wild.Saukko	4630	10	3	3	79
	Arlo_	4315	6	2	2	78
	Golden..	3580	1	2	3	78
	Gruffyy..	3510	3	1	2	141
ORANGE TEAM						
1	bombsss	1670	5	0	5	80
	He.Vodnik	1357	3	1	6	-
	InF-Kermit	1250	3	0	5	101
	OeterB	1155	1	2	6	38
	InF-C0bal7	1130	2	1	6	41

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

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

3) Ein Manipulieren der Dateien ist verboten. [\[Vgl. SK §3.20\]](#)

§2.13 - Cheaten

1) Alle Zusatzprogramme, die verändernd ins Spielgeschehen eingreifen, sowie das Nutzen von Mkros, Bug, Exploits und oder Modifikatione, ist verboten und werden mit sofortigem Ausschluss von der gesamten Plattform der DeSBL bestraft.

[\[Vgl. SK §3.13. | §3.14\]](#)

2) Jegliche Ausnahmen und nicht namentlich erwähnte Zwischenfälle reglementiert die Ligaleitung.

3) Programme die Dinge wie Kontrast, Farbintensität, Helligkeit usw in einem Maß verändern, wie es auch die meisten hauseigenen Grafikkartentreiber können, sind erlaubt.

§2.14 - Cheatvorwürfe (Hackusations)

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

§2.15 - Glitches und verbotenes Spielerverhalten

- 1) Glitches jeglicher Art, die einen unfairen Spielvorteil schaffen, sind verboten. [\[Vgl. SK §3.19\]](#)

§2.16 - Unbekannte Bugs

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

§2.17 - MOnitor System Status (MOSS)

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

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

§2.18 - Benutzung von MOSS

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

§2.19 - Absturz von MOSS

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

§2.20 - Matchabbruch

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

§2.21 - Servereinstellungen

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

Allgemeine Settings	
Tageszeit	Tag
HUD Einstellungen	Profiliga

Spielmodus	TDM-Bombe
------------	-----------

Operator Ban System	
Anzahl an Bans	4
Ban-Timer	30

Match Settings	
Anzahl der Rundenzahl	10
Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger	5
Runden in Verlängerung	3
Verlängerung-Punktedifferenz	2
Rollenwechsel Verlängerung	1
Zielwechsel-Parameter	2
Zielwechseltyp	Gespielte Runden
Einzigartiger Angreifer-Spawn	Ein
Schaden	100
Teamschaden	100
Verletzt	20
Sprinten	Ein
Lehnen	Ein

Tod Wiederholung/Killcam	Aus
--------------------------	-----

Pick-Phasen-Timer	25
6te Pick-Phase	Ein
Timer für 6. Pick-Phase	25
Aufdeckphase - Timer	5

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

§2.22 - Aktueller Mappool
Bank
Border
Club House
Consulate
Coastline
Oregon
Villa

§2.23 - Freigegebene Operatoren

Alle DLC Inhalte, bis sie für jeden zugänglich sind. (Kostenlose DLC`s sind erlaubt). Sollten Operator bekannte Fehler aufweisen (Bugs) nimmt sich die Ligaleitung das Recht heraus diese bis zur Behebung seitens Ubisoft zu sperren.

§3 Strafenkatalog

§3.1 - Missachtung des Geltungsbereiches

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

§3.2 - Vernachlässigung der Teampflichten

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

§3.3 - Anmeldebestätigung

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

§3.4 - Fehlende Spielerprofil-Daten

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

§3.5 - Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

- 1) Spielt ein Season-/Cupteam mit nicht spielberechtigten Spielern ohne ausdrückliche Erlaubnis der Ligaleitung oder des Gegners (im Matchup zu vermerken), so verliert dieses Team jedes Match, an dem der nicht [Spielberechtigte Spieler](#) teilgenommen hat.
- 2) Bei vorsätzlicher Handlung (absichtlich falsches Eintragen der Spielerprofil-Daten, oder auch des Line-Up's nach dem Spiel) droht dem Spieler und/oder dem gesamten Team eine höhere Bestrafung.

§3.7 - Versäumen der Ergebniseintragung

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

§3.8 - Erhöhung des Pings und Ping Probleme

- 1) Ein erhöhter Ping wird erst ab mindestens 2 Runden anerkannt. Dafür sind Screenshots einzureichen.
- 2) Das benachteiligte Team kann das Gegnerteam auf die Pingerhöhung aufmerksam machen, in diesem Fall ist das Team mit den erhöhten Pings dazu verpflichtet die Internet Probleme sofort zu beheben, oder den Spieler aus der Lobby zu entfernen. Nach Ende der Map kann ein neuer Spieler wieder eingewechselt werden.
- 3) In Sonderfällen und/oder nicht erfassten Vorkommnissen unterliegt es den Admins, entsprechende Entscheidungen zu treffen.

§3.9 - Vorsätzliche Erhöhung des Pings

- 1) Sollte ein Spieler seinen Ping künstlich erhöhen, (durch Zusatzprogramme, besondere Einstellungen, Downloads, etc.) so wird dies wie §3.14 (Cheating) geahndet.
- 2) In Sonderfällen und/oder nicht erfassten Vorkommnissen unterliegt es den Admins, entsprechende Entscheidungen zu treffen.

§3.10 - Verspäteter Matchprotest

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

§3.11 - Team tritt zum Match nicht an

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

§3.12 - Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches

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

Beweise sind in jedem Fall zu Grunde zu legen

§3.13 - Bewiesenes Cheaten während eines DeSBL - Matches

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

§3.14 - Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL

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

Ausnahmen können für Einzelfälle von der Ligaleitung ausgesprochen werden.

(Bspw: VAC Ban durch unabsichtliches Joinen auf Cheat-Server)

§3.15 - Team/Spieler verlässt vorzeitig das Match

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

§3.16 - Fehlerhafte MOSS Datei

- 1) Sollte aufgrund eines Einstellungsfehlers MOSS nur (oder größtenteils) schwarze Bilder machen, so liegt das weitere Verfahren im Ermessen des Admins.
- 2) Sollten Screenshots, aber keine MOSS-Protokolldateien vorhanden sein, wird wie in §3.18 (fehlende MOSS-Datei) verfahren. [\[Vgl. SK §3.17\]](#)
- 3) Sollte ein Spieler aufgrund nicht-nachvollziehbarer technischer Probleme regelmässig schwarze Screenshots aufnehmen, so ist dies bei Liga-Admins anzukündigen. Dies geschieht über ein Support-Ticket.

§3.17 - Fehlende MOSS Dateien

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

§3.18 - Manipulierte MOSS Dateien

- 1) Jede Änderung an den MOSS Dateien sind strengstens verboten und werden als Cheaten gewertet. [\[Vgl. SK §3.13\]](#)

§3.19 - Ausnutzen von Bugusing - Glitches - Spielfehler

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

§3.20 - Manipulierende Absprachen

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

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

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

§3.22 - Ergebnis-Bestätigung

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

§3.23 - Teamauflösung/Austritt

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

§3.24 - Falsche Lobby/Server Einstellungen

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

§3.25 - Zuschauermodus (Spectator)

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

§3.26 - Gesperrte Operatoren

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

§3.27 - Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen

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

§4 Kartensystem

§4.1 - Straf-Karten/Verwarnung

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

§4.2 - Karten für Season-/ Cupteams

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

§4.3 - Karten für Spieler

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

§4.4 - Konsequenzen-Tabelle für Karten

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

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

Definitionen und Worterklärungen

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

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

Wichtige Links

DeSBL-Seite	https://www.desbl.de
DeSBL-Teamspeak	85.214.159.184:10144
Regelwerk-Sammlung	https://www.desbl.de/index.php?public&site=rules&type=season
MOSS	www.nohope.eu

Änderungsindex

Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
1.15	22.07.2017	Centrifuge	§2.4 §2.17 §3.19	Situation bei Nichterscheinen an Matchterminen angepasst Glitches genauer definiert Glaz wieder erlaubt
1.20	21.10.2017	Centrifuge	§2.2 §2.19	Pingobergrenze Moss archivieren statt senden
1.22	27.10.2017	Centrifuge	Divers §1.3.2	Umformulierungen, Anpassungen Kontaktdaten verpflichtend
1.3	23.11.2017	Centrifuge ClearyXx	Alle	Grundlegende Umstrukturierung, genauere Formulierungen, Eliminierung von Grauzonen
1.4	11.01.2018	Centrifuge ClearyXx	§1.10 bis §1.11 Divers	Umformatierung und Anpassung
1.41	03.02.2018	Centrifuge ClearyXx Bulldog	Divers	Formulierungen angepasst und standardisiert

			Divers (§1) Präambel	Formatierung angepasst, Verlinkungen in §1 erstellt Präambel hinzugefügt
Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
1.42	19.04.2018	Centrifuge	§2.4, §2.5, §2.6 §2.11 §2.23	Nichterscheinen hat Defloose zur Folge neues Map Ban Script auf der DeSBL Seite eingebunden und erklärt Lion u. Finka freigegeben
1.43	02.05.2018	Bulldog	§1 Absatz 3	Liga Ablauf
1.44	04.06.2018	Bulldog	§2.24Rehost ,§2.22 Mappool , §2.21 Servereinstellungen,§1.2 Team Anmeldungen Abs. 3,4,5 ; §2.18 Benutzung Moss ; §2.4 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners ;	Anpassungen ; Regel Neueinführungen ; e mail Adresse ;
1.44	10.06.2018	Bulldog	§2.15 Glitches ; § 2.21 Servereinstellungen	Verbote Seitens der DeSBL wurden Aufgehoben und gelöscht
1.45	12.08.2018	Bulldog, Pitschi, Koppa ,	Formatierung / Gliederung, Mappool §§Anpassungen/Änderungen in zB: §2.4 §2.5 §2.6 §2.8 §2.10 §3.3 §3.10-1 §3.11-2	Herford Basis zum Mappool hinzugefügt; § Überarbeitet in art und Verständnis.
1.46	06.11.2018	Loosi, Bulldog,	Erklärung US und Pokal in Präambel eingefügt, absätze aus 1.2 verschoben, 1.9 wiederholungsspiele nun pflicht, 2.1 mögliche ergebnisse benannt, 2.21 und 2.10 zusammengeführt (rehost spielerdrop Regelung abgeändert), 2.21+2.22 Servereinstellungen und Mappool aktualisiert, 3.5 vorsätzliche abänderung spielerdaten in 3.4 integriert, 3.14 Cheaten außerhalb der	Server Settings an den Publisher angepasst ebenso den Mappool

			DeSBL Fallentscheidungen und Eventualitäten eingefügt	
--	--	--	--	--

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.