



Deutsche eSports Bundesliga

Call of Duty: Black Ops 4

[XBO]

Regelwerk **V1.0**

Inhaltsverzeichnis

Support.....	4
Präambel.....	4
§1 Allgemeines.....	4
§1.1 Geltungsbereich.....	5
§1.2 Teamanmeldung.....	5
§1.3 Pflichten der Teams.....	5
§1.3.1 Ein oder mehrere Season-/Cupteams.....	5
§1.4 Spielberechtigung.....	5
§1.5 Season-/Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers.....	6
§1.6 Ein Spieler, ein Season-/Cupteam.....	6
§1.7 Ersatzteam.....	6
§1.8 Schuldfrage.....	6
§2 Season- und Matchregeln.....	7
§2.1 Spielversion.....	7
§2.2 Allgemeines zum Punktesystem.....	7
§2.3 Allgemeines zum Ligasystem.....	7
§2.4 Zeiträume Saison.....	7
§2.4.1 Zeiträume Cup.....	7
§2.5 Matchups / Matchabsprachen.....	8
§2.6 Ergebniseintragung.....	8
§2.7 Matchprotest/Supportticket.....	8
§2.8 14-Tagesperre.....	8
§2.9 Spielen in Unterzahl.....	8
§2.10 Verlassen während des Matches.....	9
§2.11 Rausfliegen während des Matches.....	9
§2.12 Nichterscheinen des Gegners.....	9
§2.13 FF(Forfeit)- Antrag.....	9
§2.14 Cheats, Bugs & Modifikationen.....	9
§2.15 Zusatzhardware.....	9
§2.16 Absprachen.....	10
§2.17 Spielplanung.....	10
§2.18 Auskunftspflicht.....	10
§2.19 Dokumentation des Spielbetriebs.....	10
§2.20 Teamgröße.....	10
§2.21 Zuschauermodus.....	10
§2.21.1 Ausnahmen zur Zuschauermodus.....	11
§2.22 Serverwahl.....	11
§2.23 Seitenwahl.....	11
§2.24 Nachweispflicht.....	11
§2.25 Verbindungsabbruch vom Host.....	11
§2.26 Spielerwechsel.....	11
§2.27 Rundenaufteilung.....	11
§2.28 Erweiterte Servereinstellungen.....	12
§2.29 Folgende Einstellungen sind einzustellen.....	12
§2.30 Zusatz Gesten und Tags (Bildern).....	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

Deutsche eSport Bundesliga

§3.5 Bewiesenes Cheaten während eines Matches.....	16
§3.6 Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL.....	16
§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.....	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/Namensänderung.....	17
§3.15 Falsche Lobby Einstellungen.....	18
§3.16 Joinen während des Matches.....	18
§3.17 Zuschauermodus (Spectator).....	18
§3.18 Kick von Gegenspielern von der Privaten Lobby.....	18
§3.19 Verwendung/Ausrüsten Verbotener Sachen.....	18
§3.20 Nicht erfasste Vorkommnisse.....	19
§4. Karten System.....	19
§4.1 Karten für Seasonteams.....	19
§4.2 Karten für Season-/ Cupteams.....	19
§4.3 Tabellen zur Erläuterung.....	19

Änderungsindex

Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
1.0	21.10.2018	Kaisa o, Linchen1205	alle	Neuanfertigung

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.

§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 (XBOX Live Gamertag). Die Groß- und Kleinschreibung kann vernachlässigt werden.
- 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 erneutem Versuch zu wechseln, ist dies nicht mehr möglich.
- Verlässt ein Spieler ein Team/Seasonteam und joint diesem wieder innerhalb von 3 Tagen, kann er per Supportticket die 14-Tagsperre löschen lassen. Das gilt nur für das Team/Seasonteam, welches er verlassen hat. Beim joinen in andere Teams entfällt die Löschoption.

§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 Ersatzteam

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 vom neuen Season-/Cupteam übernommen werden. Sie haben aber die Möglichkeit mit den Gegnern eine Wiederholung abzusprechen. Dies ist aber auf Freiwilligenbasis des Gegners!

§1.8 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 Call of Duty: Black Ops 4 auf der XBOX One in der aktuellsten Version.

DLC Inhalte gehören nicht dazu.

§2.2 Allgemeines zum Punktesystem

Das Punktesystem funktioniert folgendermaßen:

3 Punkte für einen Sieg - 1 Punkt für ein Unentschieden - 0 Punkte für eine Niederlage.

Gespielt wird:

§2.3 Allgemeines zum Ligasystem

Es gibt ein variables Spieltagesystem. Die Ligaleitung generiert am Anfang der Season einen Spielplan aus. Dieser umfasst die Begegnungen, die zu spielenden Maps und die Zeiträume. Der Termin muss von beiden Parteien im Matchupbereich festgelegt werden. (siehe §2.4)

§2.4 Zeiträume Saison

Die Ligaleitung gibt zu jedem Spieltag einen Zeitraum von 7 Tagen (Montag – 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 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 bemüht.

§2.4.1 Zeiträume Cup

Die Ligaleitung gibt zu jedem Spieltag einen Zeitraum vor. Diese sind dem jeweiligen Cup zu entnehmen. 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, muss ein Supportticket erstellt werden. Hier gibt die Ligaleitung 2 Termine vor (Di|Mi|Do|Fr|Sa|So), jeweils 20.00|20.30|21.00). Die Teams müssen sich auf einen der beiden Termine einigen. Dieser Termin ist verbindlich! Beteiligt sich ein Team nicht an der Terminfindung, muss es mit einer Niederlage rechnen.

§2.5 Matchups / Matchabsprachen

In den **Matchups sind sämtliche Absprachen zu treffen**. Des Weiteren sind dort nach dem Match das Lineup, das Ergebnis und eine Bewertung (optional) einzutragen. Das im Matchup erstgenannte (linke) Team ist das Heim-Team. Selbst dokumentierte Absprachen außerhalb des Matchups können von der Ligaleitung als unzulässig gewertet werden.

§2.6 Ergebniseintragung

Das Ergebnis muss innerhalb von **24 Stunden** nach dem Matchtermin im Matchupbereich eingetragen werden. Auch im Fall eines Matchprotests (siehe §2.7). Versäumt eine Partei diese Frist wird angenommen, dass dem Spielverlauf vorbehaltlos zugestimmt wird. Bei selbst geplanten Matches. Hier wird der Matchbeginn im Matchup festgehalten und muss vom Gegnerischen Team bestätigt werden. Dieser Termin ist bindend. Ab diesem Termin laufen die 24 Stunden.

§2.7 Matchprotest/Supportticket

Der Matchprotest muss innerhalb von **24 Stunden** nach Matchtermin per Supportticket, eingereicht werden. Ausführliche Gründe zum Matchprotest müssen hierbei angeführt sein. Bilder müssen unter folgenden Link hochgeladen werden <https://pics.desbl.de> Nach dem hochladen wird unten ein Link angezeigt dieser **muss** ins Supportticket eingefügt werden.

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

Bei selbst geplanten Matches. Hier wird der Matchbeginn im Matchup festgehalten und muss vom Gegnerischen Team bestätigt werden. Dieser Termin ist bindend. Ab diesem Termin laufen die 24 Stunden.

§2.8 14-Tagesperre

Alle Spieler, die bis zum Ende des 1. Spieltags ins Seasonteam eingetragen werden, sind sofort spielberechtigt. Spieler die mit Start des 2. Spieltags 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.**

§2.9 Spielen in Unterzahl

Die Spieleranzahl entspricht der im Format festgelegten Anzahl der Spieler. Sind beim Match nicht genügend Spieler anwesend, ist es Sache der Teamleader eine Lösung auszuhandeln. Ein Spiel in Unterzahl ist aber grundsätzlich möglich. Eine Terminverschiebung ist mit Zustimmung des anderen Teams möglich. Das Match muss dann schnellstmöglich nachgeholt werden. 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. (siehe §2.7 Matchprotest/Supportticket)

§2.11 Rausfliegen während des Matches

Sollte ein Spieler während des Matches raus fliegen, so ist die laufende Runde zu Ende zu Spielen. Nach Ablauf der Runde wird das Match unterbrochen. Das hostende Team ist verpflichtet 15 Minuten zu warten und kann nach Ablauf der Zeit, sollte der Spieler nicht wieder in der Lobby erscheinen, mit den verbliebenen Spieler starten. Der fehlende Spieler darf dann erst nach Abschluss der Map wieder in die Lobby joinen.

§2.12 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 (siehe dazu §2.7). Das nicht erschienene Team muss mit Sanktionen rechnen (siehe dazu Strafenkatalog). Das Team ist verpflichtet sich über XBOX mit dem Gegner in Verbindung zu setzen per Nachricht sollte der Gegner nicht reagieren Screenshot von der Nachricht machen und mit ins Supportticket einfügen.

Ein Team muss mindestens 24h vor Matchbeginn ein Termin absagen. (Screens machen!) Sollte das Team den Termin nicht absagen, müssen sie mit Sanktionen rechnen. (siehe dazu Strafenkatalog).

§2.13 FF(Forfeit)- Antrag

Erscheint ein Team nicht zum festgesetzten Termin, siehe §2.12, kann das anwesende Team einen FF-Antrag stellen.

§2.14 Cheats, Bugs & Modifikationen

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

Ausnahmen reglementiert die Ligaleitung.

§2.15 Zusatzhardware

Rapid Fire Controller, Maus und Tastatur sind verboten und führen zum Ausschluss aus der DeSBL.

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

§2.16 Absprachen

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

§2.17 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 oder §3.9 (unsportliches Verhalten) geahndet.

§2.18 Auskunftspflicht

Im Rahmen der Auskunftspflicht muss der Gegner so früh wie möglich, spätestens **1 Stunde** vor dem Beginn des Spiels über alle Abweichungen vom Reglement informiert werden.

Eine Verletzung der Auskunftspflicht wird nach §3.8 oder §3.9 (unsportliches Verhalten) geahndet.

§2.19 Dokumentation des Spielbetriebs

Beide Teams sind verpflichtet bei Match Beginn und Match Ende (bei jeder zu spielenden Map) 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.

§2.20 Teamgröße

5vs5

§2.21 Zuschauermodus

Es sind keine Zuschauer (ausgenommen Mitglieder der Ligaleitung) bei den Ligaspielen in der Lobby zulässig! Die Ligaleitung behält sich das Recht vor in der Party, eines der Beiden spielenden Teams, anwesend zu sein.

Hinweis: Das Livestreamen ist generell erlaubt, sobald aber vom Spectator Modus aus gestreamt werden soll, so ist dies Im Matchup festzuhalten und vom Gegner bestätigt zu werden. Des Weiteren wird es vereinzelt Matches geben die durch einen Admin beobachtet werden, hierfür ist ein Zuschauerplatz freizuhalten.

§2.21.1 Ausnahmen zur Zuschauermodus

Möchte ein Team ein Match über Mixer, Twitch oder ähnliches übertragen, kann dies aber wegen der Verbindung nicht selbst tun, ist es erlaubt einen Zuschauer mit ins eigene Team zu nehmen, welcher das Streamen übernimmt. Dieser Zuschauer darf NICHT spawnen und nicht anderweitig aktiv ins Spielgeschehen eingreifen. Er darf nicht eingewechselt werden und niemanden aus dem Team ersetzen. Der Zuschauer muss sich im gleichen Team befinden und auf der DeSBL-Seite registriert und in das betroffene Saisonteam eingetragen sein. Auch muss eine Eintragung, mit Namen, im Matchup stattfinden. Das Streamen ist nur aus Sicht des eigenen Teams erlaubt (Streamen im Spectator Modus bedarf der Zustimmung des Gegnerteams §2.21).

§2.22 Serverwahl

Jedes Team hostet 2 Maps. Das Team was im Matchup Bereich an erster Stelle steht (Heim-Team) hostet als erstes. Sollte ein Team keinen geeigneten Host haben, kann das andere Team alle Karten hosten. Sollten beide Teams keinen geeigneten Host haben, darf man eine dritte Person hinzufügen.

§2.23 Seitenwahl

Das Team das Hostet ist jeweils Black Ops. Die Seiten werden nach jeder Runde gewechselt.

§2.24 Nachweispflicht

Es besteht für beide Parteien grundsätzlich die Pflicht, bei Match Beginn und Match Ende einen Screenshot zu erstellen (pro gespielter Map). Im Protestfall müssen beide Teams die Screenshots hochladen (pics.desbl.de). Diese sind mindestens 2 Wochen aufzuheben.

§2.25 Verbindungsabbruch vom Host

Sollte die Verbindung zur Lobby unterbrochen werden muss eine Lobby neu erstellt werden und das Match wird weitergespielt wo das Match abgebrochen wurde.

§2.26 Spielerwechsel

Eine Auswechslung von Spielern ist erst beim Hostwechsel erlaubt. Es darf maximal ein Spieler ersetzt werden.

§2.27 Rundenaufteilung

Es werden pro Match 4 Karten gespielt.

§2.28 Erweiterte Servereinstellungen

Die Lobby muss mit den entsprechenden Einstellungen laufen. Die korrekten Einstellungen sind vor dem Spielbeginn zu überprüfen. Vor dem Match sind alle Spieler auf Spielberechtigung zu prüfen. Hierbei ist zu beachten, dass der Xbox Live Gamertag mit der Verlinkung von der DeSBL – Seite auf account.xbox.com/deDE korrekt ist. (Gamertags!) Die Spiel - Settings sind während des Matches zu prüfen. Sind die Settings falsch, so muss das Match direkt neu gestartet werden, Beginn von 0:0. Eine Reklamation falscher Settings nach dem Match ist nicht möglich.. Mit Start der 3. Liverunde gelten alle Servereinstellungen von beiden Teams als akzeptiert.

§2.29 Folgende Einstellungen sind einzustellen

Alle Einstellungen sind aus der Tabelle zu entnehmen.

Spielregeln: Modus Überfall :

	5vs5
Zeitlimit	3 Minuten
Rundensieg-Limit	4 Runden
Rundenlimit	7 Runden
Startgeld	500
Geldtaschen-Betrag	500
Abholzeit	15 Sekunden
Extra-Abholzeit	1 Sekunde
Taschenträger-Geschwindigkeit	Langsam
Eliminator-Verblutungszeit	30 Sekunden
Zeit pausieren	aktiviert

Einstiegseinstellungen :

	5vs5
Lebenszahl pro Spieler	1 Leben
Einstiegsverzögerung	7,5 Sekunden
Einstiegerzwingen	aktiviert
Welleneinstiegsverzögerung	deaktiviert
Selbstmordstrafe	deaktiviert
Teambeschuss-Strafe	deaktiviert
Einstiegwählen	deaktiviert
Lebenszahl pro Team	Unbegrenzt

Deutsche eSport Bundesliga

Allgemeine Einstellungen :

	5vs5
Timer vor dem Spiel	15 Sekunden
Zeit vor der Runde	5 Sekunden
Minikarte	normal
Sprengwaffen-Verzögerung	10 Sekunden
Abschusskamera	aktiviert
Punkteserien-Verzögerung	10 Sekunden
Punktemultiplikator	1
Kriegsnebel aufdecken	deaktiviert

Einberufung-Einstellungen:

	5vs5
Einberufung aktiviert	aktiviert
Einberufungszeit	30 Sekunden
Team-Mindestgröße	Ohne

Gesundheit und Schaden:

	5vs5
Gesundheit	150
Manuelle Heilung	aktiviert
Regenerationstempo der manuellen Heilung	normal
Teambeschuss	aktiviert
Teambeschuss-Rausswurflimit	deaktiviert
Nur Volltreffer	deaktiviert
Trefferanzeige	aktiviert
Wettkampfregelein	deaktiviert

Abklingzeiten:

	5vs5
Spezialistenwaffen	aktiviert
Spezialistenwaffen-Abklingzeit	Normal
Spezialistenwaffen bei Wiedereinstieg bereit	deaktiviert
Ausrüstung	aktiviert
Ausrüstung-Abklingzeit	Normal
Ausrüstung beim Wiedereinstieg bereit	deaktiviert

Deutsche eSport Bundesliga

Klasseneditor:

	5vs5
Eigene Klassen	aktiviert
Auswählen erlaubt	10

Lobby Einstellungen :

	5vs5
Team-Zustellung	Offen
Teamwechsel während des Spiels	deaktiviert
CODcasting	deaktiviert
Externe Zuschauer-Ansicht	deaktiviert
Dynamische Kartenelemente	deaktiviert
Stimme der Rache	deaktiviert
Soldatenrufe	deaktiviert
Ansager	aktiviert
Bester Moment	aktiviert
Ganzkörper-Gesten	deaktiviert
Gesten-Kamera-Steuerung	deaktiviert

Speziallisten	Nomad
	Ruin
Überall 5	Seraph
	Ajax
	Recon
	Firebreak
	Battery
	Prophet
	Torque
	Crash

§2.30 Zusatz Gesten und Tags (Bildern)

Das Verwenden der Gesten und Tags sind zu unterlassen und wird nach §3. 19 geahndet.

§3 Strafenkatalog

Die höchstmögliche Niederlage als Wertung gegen ein Season-/Cupteam beträgt:

Kontrolle: 16:0

§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.

- bekommt der Spieler 1 gelbe Karte
- bekommt das Team 1 gelbe Karte
- bei mehrmaligen Vorkommen 1 schwarze Karte für den Spieler

Ein Spieler darf während der laufenden Season nur einmal den XBOX Live Gamertag ändern lassen.

§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

- 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 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. 5vs5, 4vs4) 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/Namensänderung

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.

Ein Team darf während der laufenden Season den Teamnamen nicht ändern.

§3.15 Falsche Lobby Einstellungen

Stellt der Host den Lobby 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 Joinen während des Matches

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

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

§3.17 Zuschauermodus (Spectator)

Befindet sich ein Zuschauer auf dem Server während eines Matches, der nicht zur Ligaleitung gehört (Ausnahmeregelung siehe §2.21.1)

- 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 Kick von Gegenspielern von der Privaten Lobby

- Absichtliche Kicks von Gegenspielern werden mit 1 gelben Karte für das Team gewertet.
- Das Match geht als Sieg an den Gegenspieler.

§3.19 Verwendung/Ausrüsten Verbotener Sachen

- der betreffende Spieler bekommt 1 gelbe Karte
- Das Team bekommt für jede Runde (die bewiesen wurde) die mit Verbotenen Sachen gespielt/ausgerüstet wurde 1 Runde abgezogen.
- Der Gegner ist während des Spiels in Kenntnis zu setzen, geschieht dies nicht verfällt der Anspruch auf zugesprochene Runden

Die Admins behalten sich das Recht vor Spiele wiederholen zulassen .

§3.20 Nicht erfasste Vorkommnisse

Sonstige Vorkommnisse werden nach Adminermessen behandelt

§4. Karten System

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	--	--	--

Deutsche eSport Bundesliga

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 (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.**