



Deutsche eSport Bundesliga

Overwatch

[XBO]

Regelwerk v1.2

Inhaltsverzeichnis

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 Teams.....	6
§1.4 Spielberechtigung.....	6
§1.5 Team-Wechsel/Neuanmeldung eines Spielers.....	6
§1.6 Ersatzteam.....	7
§1.7 Schuldfrage.....	7
§1.8 Casten von DeSBL Spielen.....	7
§1.9 Streaming.....	7
§2 Matchregeln.....	8
§2.1 Allgemeines zum Punktesystem.....	8
§2.2 Matchsettings.....	9
§2.2.1 Schiedsrichter.....	9
§2.3 Map-Bann.....	9
§2.3.1 Map-Pool.....	10
§2.3.2 Ergebnis.....	11
§2.4 Spielen in Unterzahl.....	11
§2.5 Serverprobleme/Hosting.....	11
§2.6 Nichterscheinen des Gegners.....	11
§2.7 Zuschauer Modus (Spectator-)/Streaming.....	12
§2.7.1 Richtlinien für den Zuschauermodus (Spectator).....	12
§2.8 Verlassen des Matches und Vetostimme.....	12
§2.9 Bereit-Status.....	13
§2.10 Spielerwechsel/Ersatzspieler.....	13
§2.11 Ausnutzung von Bugs.....	13
§2.12 Support-/Protest-Tickets.....	13
§2.13 Zusatzhardware.....	13
§2.14 Match-Media.....	14
§2.15 Unsportliches Verhalten während des Matches.....	14
§ 3 Strafenkatalog.....	15
§3.1 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account.....	15
§3.2 Terminabsage.....	15
§3.3 Team verlässt ohne Grund das Match.....	15
§3.4 Bewiesenes Cheaten während eines Matches.....	15
§3.5 Bewiesenes Cheaten außerhalb eines Liga-Matches.....	15
§3.6 Bug-Using – Glitches - Spielfehler.....	15
§3.7 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches (z.B. Beleidigungen usw.).....	16
§3.8 Gegner erscheint nicht.....	16
§3.9 Besteht der Verdacht auf Absprache.....	16
§3.10 Spielen in zwei Teams.....	16
§3.11 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern.....	16

Deutsche eSport Bundesliga

§3.12 Ergebnis-Bestätigung.....	16
§3.13 Wiederholtes Nichtantreten (Forfeit-Loss).....	17
§3.14 Falsche Servereinstellungen.....	17
§3.16 Mehrmaliger Season-Team-Wechsel eines Spielers.....	17
§3.17 Nicht erfasste Vergehen.....	17
§4 Strafkartensystem.....	18
§4.1 Karten für Season-/Cup-Teams.....	18
§4.2 Karten für Spielerverstöße.....	18
§4.3 Tabellen zur Erläuterung.....	18

Änderungsindex

Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
1.0	05.08.2018	Mercy/Slayermoon	alle	- Überarbeitung - Design - Formulierung
1.1	24.10.2018	SlayerMoon/MoG Alucard212	§2	- Überarbeitung - Formulierung
1.2	10.12.2018	MoG Alucard212	§2.2	- Überarbeitung

Support

Falls es Fragen zum Regelwerk gibt: Sollten 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 Forum der Deutschen eSport Bundesliga (im Folgenden DeSBL) 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. Bitte 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 einem der angebotenen Ligen/Cups der DeSBL wird das Regelwerk automatisch akzeptiert.

§1.2 Teamanmeldung

In der DeSBL können alle Spieler ein Team gründen bzw. anmelden. Diesem dürfen beliebig viele Spieler beitreten, die nicht zwingend zum gleichen Clan gehören müssen (Clan-Kooperation). 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 Match-Up) zu spielen und sich aktiv an der Terminfindung zu beteiligen. Dies erfordert den regelmäßigen Kontakt zwischen den Teams im Match-Up-Bereich. Die Spieler und Teams sind für ihre Organisation selbst verantwortlich. Weiterhin verpflichten sich die Teams dazu, dass nach Möglichkeit jedes Match tatsächlich stattfindet und gespielt wird und die Spielergebnisse spätestens 24 Stunden nach Abschluss des Matches eingetragen werden. Bitte achtet dabei auf sorgfältige Ergebniseintragung und faire Bewertung eures Gegners als Zeichen des Respekts und des Fairplays.

§1.3.1 Ein oder mehrere Teams

Für jede/n Season/Cup einer Liga kann ein Team ein oder mehrere Season-/Cup-Teams anmelden, welche die Matches der/des entsprechenden Season/Cup bestreiten. Einem Season-/Cup-Team kann durch den jeweiligen Teammanager eine beliebige Anzahl von Spielern zugeordnet werden. Die Mindestgröße ist immer die für ein Match erforderliche Spieleranzahl, anzustreben ist jedoch eine Mindestgröße von erforderlicher Spieleranzahl plus zwei Spielern. Im Format 6vs6 also beispielsweise sechs bzw. acht Spieler. Ausnahmen bilden die Formate 1vs1 und 2vs2.

§1.4 Spielberechtigung

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

§1.5 Team-Wechsel/Neuanmeldung eines Spielers

- Jeder Spieler darf in einer laufenden Season nur 1x das Seasonteam pro Spielmodus wechseln. Jedoch wird bei einem Season-Team-Wechsel oder einer Neuanmeldung innerhalb einer Season der jeweilige Spieler für 14 Tage gesperrt. Joint ein Spieler mit Start des 3. Spieltags einem Season-Team, tritt diese Sperre ebenso in Kraft.
- Jeder Spieler darf in einem laufenden Cup nur 1x das Cup-Team pro Spielmodus wechseln. Bei einmaligem Cup-Team-Wechsel oder einer Neuanmeldung innerhalb eines Cups, ist der Spieler sofort spielberechtigt. Bei einem erneuten Versuch zu wechseln, ist dies nicht mehr möglich.
- Jeder Spieler darf nur in einem Season-/Cup-Team pro Ligamodus der DeSBL spielen. Die Verwendung eines weiteren und/oder die Weitergabe eines Accounts ist nicht gestattet!

§1.6 Ersatzteam

Ein ausgestiegenes Team kann durch ein "Ersatzteam" ersetzt werden, sofern eines vorhanden ist. Ausgestiegene Teams werden nur bis vor dem 3. Spieltag ersetzt. Die abgeschlossenen Spieltage müssen vom neuen Team übernommen werden. Sie haben aber die Möglichkeit mit den Gegnern eine Wiederholung abzusprechen. Dies geschieht aber auf freiwilliger Basis des Gegners.

§1.7 Schuldfrage

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

§1.8 Casten von DeSBL Spielen

Die offiziellen Streaming-Partner der DeSBL genießen das Vorrecht, jedes Turnierspiel oder Ligaspiel übertragen zu dürfen. Dabei ist bei der Auswahl, welches Match gestreamt wird, keine Zustimmung der jeweiligen betroffenen Teams nötig. Die Teams müssen jedoch mindestens 24 Stunden vor Spielbeginn von dem jeweiligem DeSBL-Caster oder einem Administrator der DeSBL benachrichtigt werden, damit diese die nötigen Vorbereitungen treffen können (Zuschauermodus etc.). Das Spiel muss dabei mit einem Delay von mindestens 3 Minuten gestreamt werden. Sollte ein offizieller DeSBL-Caster ein Spiel casten, wünschen wir keine weiteren Liveübertragungen der Spiele, Aufnahmen sind erlaubt. Darüber hinaus ist casten von nicht offiziellen Streamern grundsätzlich nach Zustimmung beider Teams möglich. Zusätzlich ist auch die Zustimmung eines Administrators erforderlich, diese wird über ein Support-Ticket eingeholt.

§1.9 Streaming

Von der DeSBL autorisierte Streamer dürfen auch ohne Zustimmung der Teams im Spectator-Modus teilnehmen. Das Streamen aus Spielersicht ist immer ohne Zustimmung der Gegner erlaubt.

§2 Matchregeln

§2.1 Allgemeines zum Punktesystem

Die Matches werden nach Best-Of-5-Prinzip gespielt. Dabei ist die 5. Map die „Entscheidungsmap“. Die Maps werden via Map-Bann von den Teams selbst ausgesucht (siehe §2.3 Map-Bann). Im Map-Pool befinden sich Maps zu jedem Modus. Bei dem Map-Bann ist zu beachten, dass jeder Modus unterschiedliche Match-Zeiten hat, die nicht manuell eingestellt werden können.

Im Best-Of-5 gilt Folgendes:

- Gewinnt ein Team die ersten 3 Maps, entfällt die Entscheidungsmap und das Match ist mit voller Punktzahl (Total-Win) zu werten: 3:0 / 0:3
- Kommt es durch ein Unentschieden nach vier Maps (2:2) zur Entscheidungsmap, ist das Match nach der Entscheidungsmap durch die insgesamt gewonnenen Maps zu werten: 3:2 / 2:3
- Im Falle eines Unentschieden auf einer Angriff/Eskorte-oder Angriffs-Map zählt die gesamte Map als Unentschieden (1:1). Dies ist auch nach einem allgemeinem Unentschieden nach vier Maps möglich. Es kommt dann zu einem Gesamtergebnis von 4:4.
- Somit können am Ende des Spieltages Ergebnisse von 3:0/0:3 – 3:2/2:3 – sowie – 5:5 entstehen. Ein Unentschieden ist am Ende des Spieltages möglich. (Auf Eskort-& Kontroll-Maps ist ein unentschieden nicht möglich. Dadurch wäre es naheliegend, als Entscheidungsmap eine dieser Modi-Maps zu wählen.)

§2.2 Matchsettings

Die Matches werden über das „Spielebrowser“-Menü erstellt. Der Zugang zum jeweiligen Match sollte nur „mit Einladung“ möglich sein. Nachstehend diejenigen Einstellungen, die vom Standard abweichen und manuell angepasst werden müssen. Nach Abschluss eines Matches werden Proteste aufgrund falscher Einstellungen nicht mehr berücksichtigt. Die Benutzernamen/Spielberechtigungen sind vor einem Match zu prüfen und gelten mit Spielbeginn als stillschweigend akzeptiert.

1. Lobby

- Max. Anzahl Zuschauer: 1
- Voicechat (Match): Optional

2. Modi/Allgemein

- Killcam: Deaktiviert
- Starten des Spielmodus: Manuell

Die Ranglistenregeln müssen pro Modus einzeln aktiviert werden.

§2.2.1 Schiedsrichter

Jedes Team hat Anspruch auf Zuweisung eines unabhängigen Schiedsrichters. Der Schiedsrichter erstellt das Custom-Game und übernimmt die Haftung für die Richtigkeit der Match-Settings. Schiedsrichter können den Administratoren vorgeschlagen oder von den Administratoren zugewiesen werden. Die Ablehnung eines zugewiesenen Schiedsrichters ist nicht möglich. Sollte ein Match gecastet werden, übernimmt der Caster den Schiedsrichterposten.

§2.3 Map-Bann

Das Bannsystem findet ihr in den jeweiligen Match-Ups. Bannen können nur die Team-Manager oder War-Orgas. Um Maps bannen zu können, müssen beide Teams zuerst auf den Bereit-Button klicken, damit signalisieren sie dem System, dass sie anwesend sind. Der Bereit-Button ist immer 5 Minuten vor einem Match-Termin aktiviert und bleibt 20 Minuten lang aktiv. Klickt ein Team den Button nicht innerhalb der vorgeschriebenen Zeit,

wird das Match automatisch als Niederlage gewertet. Ein Support-Ticket des Gegnerteams ist nicht notwendig. In der Map-Bannphase beginnt das Heimteam (links) mit dem Bannen. Für jeden Bann haben die Teams jeweils 4 Minuten Zeit. Beide Teams (Heimteam= A, Gastteam= B) bannen im Match-Up abwechselnd eine Map im System A-B-A-B-A-B bis 5 Maps übrig bleiben. Aus diesen 5 Maps wählen beide Teams ihre Maps, die sie spielen wollen. Die 5. Map ist die Entscheidungsmap und muss nur gespielt werden, wenn beide Teams jeweils zwei Maps gewonnen haben. Verpasst ein Team seine Bannphase, hat es automatisch verloren. Ein Support-Ticket des Gegnerteams ist nicht notwendig.

§2.3.1 Map-Pool

(wechselt zu jeder Season)

- Tempel des Anubis
- Hanamura
- Volskaya Industries
- Rialto
- Dorado
- Junkertown
- Blizzard World
- Hollywood
- King's Row
- Numbani
- Nepal
- Ilios
- Oasis

§2.3.2 Ergebnis

Beim Abschluss jeder gespielten Map ist ein Screenshot/Spieleclip zu machen, auf dem das Ergebnis ersichtlich ist. (§ 2.14 Match-Media)

§2.4 Spielen in Unterzahl

Ist zum vereinbarten Match-Zeitpunkt (+15min) ein Team nicht vollzählig erschienen, so ist es die Aufgabe der Teammanager eine Lösung auszuhandeln. Ein Spiel in Unterzahl ist aber grundsätzlich möglich. Auch eine Terminverschiebung mit Zustimmung beider Teams ist möglich. Das Match muss dann schnellstmöglich nachgeholt werden. Dies ist IMMER in den Match-Ups zu dokumentieren.

§2.5 Serverprobleme/Hosting

Sollte das Match durch Probleme mit dem Server nicht durchführbar sein, so muss das Match so schnell wie möglich, spätestens aber innerhalb der nächsten 7 Tage, nachgeholt werden. In diesem Fall ist das in den Match-Ups zu dokumentieren, sowie ein Support-Ticket zu schreiben.

Das Heimteam (links) erstellt alle Matches. Sollte aus technischen Gründen, eines der beiden Teams nicht in der Lage sein das Spiel zu erstellen, so wird der Host abgegeben. Möchte eines der beiden Teams den Host an das gegnerische Team abgeben, so müsste das im Match-Up dokumentiert werden.

Falls der Server während der Runde abstürzt, ist die gesamte Karte neu zu starten und die betreffende Karte zu wiederholen.

§2.6 Nichterscheinen des Gegners

Ein Support-Ticket bei „Nichterscheinen des Gegners“ ist bei Ligen/Cups mit Map-Bann nicht notwendig. Der Bereit-Knopf signalisiert dem System, ob ein Team anwesend ist, oder nicht.

§2.7 Zuschauer Modus (Spectator-)/Streaming

Es sind keine Zuschauer (ausgenommen Mitglieder der Ligaleitung, sowie Spieler nach Erlaubnis beider Teams) bei Ligaspielen auf dem Server zulässig! Das Livestreamen ist generell erlaubt, sobald aber vom Spectator-Modus aus gestreamt werden soll, ist dies im Match-Up festzuhalten und muss vom Gegner erlaubt werden. Wird danach ein Protest eröffnet, indem sich über den Spectator beschwert wird, wird dieser abgewiesen und das Team wegen unsportlichem Verhalten bestraft. Des Weiteren wird es vereinzelt Matches geben, welche durch einen Administrator beobachtet werden, hierfür ist ein Zuschauerplatz freizuhalten.

§2.7.1 Richtlinien für den Zuschauermodus (Spectator)

Jedes aus dem Zuschauermodus aufgenommen Match muss auf einer Videoplattform (z.B. YouTube, Twitch) hochgeladen werden. Der Spectator darf sich nicht im selben Channel (Party) wie die Spieler befinden. Sollte Ghosting nachgewiesen werden, so gilt dies als grobes unsportliches Verhalten und das Team wird aus der Liga ausgeschlossen und das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl gegen das verursachende Team gewertet. Zuschauer/Streamer die dabei erwischt werden, wie sie das Ghosting unterstützen, werden aus der DeSBL verwiesen und verlieren jegliches Streaming Anrecht in der Liga.

§2.8 Verlassen des Matches und Vetostimme

Bei unverschuldetem Verlassen des Matches durch einen Spieler (z.B. wegen Verbindungsverlusts) wird das Gefecht fortgesetzt. Nach Möglichkeit sollte der Spieler schnellstmöglich nachjoinen. Spielen in Unterzahl ist nach Absprache mit dem Gegnerteam erlaubt. Pro Map hat jedes Team eine Vetostimme. Somit wird ein häufiges Neustarten der Maps unterbunden und schränkt den Spielfluss nicht ein. Eine Vetostimme heißt, fliegt ein Spieler unverschuldet innerhalb der ersten 60-Matchsekunden vom Server, muss sein Team geschlossen das Match verlassen. Dabei sollte mit dem Gegner kommuniziert und ein Rehost besprochen werden. Das Heimteam startet also die Map neu.

§2.9 Bereit-Status

Vor Matchbeginn (in der Lobby) müssen beide Teams via Xbox-Nachricht oder Ingame-Voice Chat ihre Bereitschaft angeben bevor das Match gestartet werden darf. Sollte nach 15 Minuten keine Bereitschaft vom gegnerischen Team kommen, so kann der Host selber entscheiden zu starten.

§2.10 Spielerwechsel/Ersatzspieler

Spieler können zu jedem Map-Wechsel ausgewechselt werden. Dabei verlässt erst der alte Spieler die Lobby, der neue Spieler darf sich dann (nach Absprache und namentlicher Nennung mit dem gegnerischen Team) verbinden. Ist ein Spielerwechsel ohne Kontaktaufnahme mit dem Gegner getätigt worden, wird die Runde als verloren gewertet. Der neue Spieler muss alle Voraussetzungen erfüllen und darf auch nicht anderweitig gesperrt sein. Ein Spielerwechsel ist nur einmal pro Match-Tag zulässig.

§2.11 Ausnutzung von Bugs

Das Ausnutzen von Bugs ist verboten und kann mit einer gelben Karte bestraft werden! (Siehe §3.6 Bugusing – Glitches – Spielfehler) Die Runde wird als verloren gewertet. Dies ist durch einen Screenshot/Videobeweis zu belegen.

§2.12 Support-/Protest-Tickets

Nur Spieler und Teams, die an dem Match teilgenommen haben, dürfen einen Protest einlegen, bzw. ein Support-Ticket zu diesem Match schreiben. Dazu sind je nach Protest etwaige Beweise dar zu legen. (§2.14 Match-Media)

§2.13 Zusatzhardware

Maus, Tastatur, Rapid Fire Controller, Titan One Adapter und Cronus Max Macro sind verboten und führen zum Ausschluss aus der DeSBL. **Hinweis: Controller mit 'Scuf'**

Modifikationen und Hilfsmitteln wie FPS Freek, Gaimx und vergleichbare, sind ab sofort erlaubt.

§2.14 Match-Media

Nach jedem Match ist ein Screenshot des Ergebnisses zu machen und aufzubewahren. Streams aus der Zuschauersicht und/oder Spielersicht sind für den Fall eines Match-Protestes in jedem Fall auf einer offiziellen Plattform hochzuladen (YouTube, twitch). Für Protesttickets werden meistens Nachweise eingefordert. Dahingehend solltet ihr von jedem Vergehen, welches ihr beobachtet, mindestens einen Spieleclip oder Screenshot machen. Wir akzeptieren (Spieleclip-und Screenshot-)Links von www.xboxdvr.com und www.xboxclips.com, sowie <https://pics.desbl.de> .

§2.15 Unsportliches Verhalten während des Matches

Das sog. „Teabaggen“ fällt unter die Kategorie des unsportlichen Verhaltens. Alle weiteren Vergehen wie Beleidigungen, Provokationen etc. werden im Ermessen der Administratoren geahndet. Die Regelung findet auch Anwendung auf unsportliches Verhalten außerhalb der Match-Tage.

§ 3 Strafenkatalog

§3.1 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account

- erfolgt sofortiger Ausschluss aus der Liga für beide Spieler (§1.5)
- das Team wird mit einer schwarzen Karten bestraft

§3.2 Terminabsage

Ein bereits angenommenes Match ohne ersichtlichen Grund verschoben und nicht angetreten

- 1:0 Sieg für das nicht verursachende Team
- 1 gelbe Karte für das verursachende Team

§3.3 Team verlässt ohne Grund das Match

das Team, welches den Server ohne Grund verlässt

- bekommt ein 0:1
- das Team wird mit 2 gelben Karten bestraft

§3.4 Bewiesenes Cheaten während eines Matches

- Liga-Bann des Spielers
- Team des Cheaters verliert das Match mit 0:1 Runden
- das Team wird mit 1 schwarzen Karten bestraft

§3.5 Bewiesenes Cheaten außerhalb eines Liga-Matches

- Liga-Bann des Spielers

§3.6 Bug-Using – Glitches - Spielfehler

Absichtliches Ausnutzen von Bugs während des Matches

- Jede Runde, in der das Bug-Usen nachgewiesen werden kann, geht an den Gegner
- 1 gelbe Karte für das Team

§3.7 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches (z.B. Beleidigungen usw.)

- Je nach Härte: 1 gelbe Karte bis 1 schwarze Karte für den Spieler
- Je nach Härte: 1 bis 3 gelbe Karten für das Team

§3.8 Gegner erscheint nicht

Erscheint ein Team nicht bis spätestens 15 Minuten nach dem vereinbarten Termin

- so gewinnt das gegnerische Team das Match mit 2:0 Runden
- 1 gelbe Karte für das nicht erschienene Team

§3.9 Besteht der Verdacht auf Absprache

- so kann die Ligaleitung das Match annullieren
- beide Teams bekommen 2 schwarze Karten

§3.10 Spielen in zwei Teams

Spielt ein Spieler in 2 Season-Teams, die im gleichen Format spielen (z.B. zwei OVERWATCH-Ligen)

- so wird dieser Spieler aus der Liga gebannt,
- beide Teams bekommen 1 schwarze Karte.

§3.11 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

Spielt ein Team mit nicht spielberechtigten Spielern ohne ausdrückliche Erlaubnis der Ligaleitung/des Gegners (im Match-Up)

- verliert dieses Team jede Runde, an dem der nicht spielberechtigte Spieler teilnimmt
- Das Team bekommt 2 gelbe Karte

§3.12 Ergebnis-Bestätigung

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

- bekommt das Team 1 gelbe Karte

§3.13 Wiederholtes Nichtantreten (Forfeit-Loss)

- Sollte ein Team während einer Season 3 mal ein Match nicht bestreiten, so werden alle Matches des Team mit 0:2 gewertet. Das betrifft auch bereits gespielte Matches. Matches, die wiederholt wurden, werden nicht als FF-Loss gewertet. Das jeweilige Team wird für die Season inaktiv gesetzt und ist in dieser nicht mehr spielberechtigt.
- Das Team darf nicht mehr aktiv am aktuellen Ligabetrieb teilnehmen.
- Das Team hat die Möglichkeit, sich für eine folgende Saison neu anzumelden.

§3.14 Falsche Servereinstellungen

Stellt das Serverstellende Team den Server falsch ein und korrigiert die Einstellungen nicht auf Hinweis des Gastteams

- verliert das Serverstellende Team 0:2
- Das Team bekommt 1 gelbe Karte

§3.16 Mehrmaliger Season-Team-Wechsel eines Spielers

- es darf nur einmal in einer laufenden Season das Season-Team gewechselt werden
- wechselt ein Spieler mehr als einmal in einer Season, im gleichen Spiel und Modus, ein Season-Team, erhält er eine Saisonsperre.
- Das Match, an dem ein Spieler mit dem Regelverstoß teilnimmt, muss im Fall eines Match-Protestes wiederholt werden.

§3.17 Nicht erfasste Vergehen

Sonstige Vorkommnisse werden nach Administrator-Ermessen behandelt.

§4 Strafkartensystem

Für Regelverstöße werden Karten gegenüber Teams oder Spielern ausgesprochen.

§4.1 Karten für Season-/Cup-Teams

- 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 Spielerverstöße

- 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.

© 2018, 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.