



Call of Duty: Black Ops 4

[PS4]

6vs6 & 4vs4 S&Z HC Rookie

Regelwerk V1.2

Deutsche eSport Bundesliga

Inhaltsverzeichnis

Support.....	4
Präambel.....	4
§1 Allgemeines	5
§1.1 Geltungsbereich	5
§1.2 Teamanmeldung	5
§1.3 Pflichten der Teams	5
§1.3.1 Ein oder mehrere Season-/Cupteams	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.....	7
§2.5 Matchups / Matchabsprachen.....	8
§2.6 Ergebniseintragung.....	8
§2.7 Matchprotest.....	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.....	10
§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.....	11
§2.21.1 Ausnahmen zur Zuschauermodus.....	11
§2.22 Serverwahl.....	11
§2.23 Seitenwahl.....	11
§2.24 Nachweispflicht.....	11
§2.25 Verbindungsabbruch vom Host.....	12
§2.26 Spielerwechsel.....	12
§2.27 Rundenaufteilung.....	12
§2.28 Erweiterte Servereinstellungen.....	12
§2.29 Folgende Settings sind einzustellen.....	12
§2.30 Zusatz zum Sniper.....	17
§3 Strafenkatalog	17
§3.1 Fehlende Spielerprofil-Daten	17
§3.2 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account	18
§3.3 Team tritt zum Match nicht an.....	18
§3.4 Team verlässt ohne Grund das Match	18
§3.5 Bewiesenes Cheaten während eines Matches	18
§3.6 Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL.....	19
§3.7 Bugusing - Glitches – Spielfehler.....	19
§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches.....	19

Deutsche eSport Bundesliga

§3.9 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers	19
§3.10 Manipulierende Absprachen	19
§3.11 Spielen in zwei Season-/Cupteams	19
§3.12 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern	20
§3.13 Ergebnis-Bestätigung	20
§3.14 Teamauflösung/Austritt/Namensänderung	20
§3.15 Falsche Lobby Einstellungen	20
§3.16 Joinen während des Matches	20
§3.17 Zuschauermodus (Spectator)	21
§3.18 Kick von Gegenspielern	21
§3.19 Nicht erfasste Vergehen	21
§4 Kartensystem	22
§4.1 Karten für Seasonteams	22
§4.2 Karten für Season-/ Cupteams	22
§4.3 Tabellen zur Erläuterung	22

Deutsche eSport Bundesliga

Änderungsindex

Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
1.0	17.10.2018	Sweet_Kitty91, Frau_MoNii	alle	Neuanfertigung
1.1	24.11.2018	Sweet_Kitty91	2.11, 2.25, 2.29, 3.15, 3.3	Änderungen
1.2	30.12.2018	Sweet_Kitty91	2.9, 2.29	Änderungen

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. 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

Deutsche eSport Bundesliga

eines Cups, ist der Spieler sofort spielberechtigt. Bei einem erneuten 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-Tagesperre 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 PS4 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. Es werden pro Spieltag 4 Maps gespielt.

Um eine Map zu gewinnen, müssen insgesamt 12 Runden gespielt werden (mögliche Ergebnisse z.B. 2:10, 3:9, 4:8, 6:6). Sobald 12 Runden gespielt wurden, beendet der Host die Map. Als Ergebnis sind die Matchergebnisse der 4 Maps zusammen zu rechnen und ins Matchup einzutragen (z.B. 48:0, 30:18, 24:24).

Alle Matches von inaktiven Teams werden als Verloren für dieses Team gewertet mit 0:1. Dabei werden auch bereits gespielte Matches als Verloren gewertet.

§2.3 Allgemeines zum Ligasystem

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

§2.4 Zeiträume

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 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.

§2.5 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 Match 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.

§2.7 Matchprotest

Der Matchprotest muss innerhalb von 24 Stunden nach Matchbeginn per Supportticket, eingereicht werden. Ausführliche Gründe zum Matchprotest müssen hierbei angeführt sein. Sollte der Matchprotest nach diesem Zeitpunkt eingereicht werden, ist die Ligaleitung nicht dazu verpflichtet diesen Protest anzunehmen

§2.8 14-Tagesperre

Alle Spieler, die bis zum Ende des 2. Spieltags ins Seasonteam eingetragen werden, sind sofort spielberechtigt. Spieler die mit Start des 3. 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.

Bei einem 6vs6 Match müssen mindestens 4 Spieler antreten und bei einem 4vs4 Match mindestens 2 Spieler.

Sollte am Spieltag ein neues Update raus kommen, so darf das Match verschoben werden auf einen anderen Tag. Der Gegner MUSS der Verschiebung zustimmen und beide Teams müssen sich auf einen neuen Tag einigen (dies muss im Matchup festgehalten werden und innerhalb der nächsten 7 Tage nachgeholt werden).

§2.10 Verlassen während des Matches

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

§2.11 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 Spielern starten. Der fehlende Spieler darf erst nach Abschluss der Map in die Lobby joinen. Eine Map wird maximal 2 mal neugestartet, danach wird die Map in Unterzahl zu Ende gespielt. Sobald die Map beendet ist, darf der fehlende Spieler wieder rein 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).

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

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

Hinweis: Scuf 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 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

Der Modus Suchen & Zerstören wird im 6vs6 oder 4vs4 gespielt.

§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.

§2.22 Serverwahl

Jedes Team hostet seine 2 Maps. Das Team, welches 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.

§2.24 Nachweispflicht

Es besteht für beide Parteien grundsätzlich die Pflicht nach jeder beendeten Map einen Screenshot zu erstellen. Im Protestfall müssen beide Teams die Screenshots hochladen (pics.desbl.de). Diese sind mindestens 2 Wochen aufzuheben.

Screenshots werden über die Share-Taste gemacht! Somit sieht man in der Aufnahmegalerie bei Informationen auch das Datum und die Uhrzeit.

§2.25 Verbindungsabbruch vom Host

Sollte die Verbindung zur Lobby unterbrochen werden, muss eine neue Lobby erstellt werden und dort weiter gespielt werden wo die Runde abgebrochen wurde (die Runde wird wiederholt).

§2.26 Spielerwechsel

Eine Auswechslung von Spielern ist erst beim Hostwechsel (nach 2 gespielten Maps) erlaubt. Es dürfen maximal zwei Spieler ersetzt werden.

§2.27 Rundenaufteilung

Es werden pro Match 4 Karten gespielt. Pro Karte sind 12 Runden zu spielen. Wenn 12 Runden gespielt wurden, beendet der Host das Match und die Karte ist somit zu Ende gespielt. Jedes Team darf zwei Maps auswählen, die im Matchupbereich vereinbart werden müssen.

§2.28 Erweiterte Servereinstellungen

Die Lobby muss mit den entsprechenden Einstellungen laufen. Die korrekten Einstellungen sind vor dem Spielbeginn zu überprüfen. Mit Start der 3. Liverunde gelten alle Servereinstellungen von beiden Teams als akzeptiert.

§2.29 Folgende Settings sind einzustellen

Punkteserien müssen von jedem einzelnen gelöscht werden und dürfen nicht benutzt werden!

Spielregeln: Modus: HC Suchen und Zerstören – 6vs6 und 4vs4

Folgender Spielmodus muss ausgewählt werden: HC-Suchen & Zerstören

Spielregeln bearbeiten (Regeln eigene)

HC-SUCHEN & ZERSTÖREN	6vs6	4vs4
SIEGBEDINGUNGEN		
Zeitlimit	1,5 Minuten	1,5 Minuten
Rundenlimit	unbegrenzt	8 Runden
Rundensieg-Limit	Deaktiviert	8 Runden
ERWEITERT		
Bomben-Timer	45 Sekunden	45 Sekunden
Platzierungszeit	5 Sekunden	5 Sekunden
Entschärfungszeit	7,5 Sekunden	7,5 Sekunden
Multibombe	Deaktiviert	Deaktiviert
Seitenwechsel	Jede Runde	Jede Runde
Lautloses Platzieren	Aktiviert	Aktiviert
EINSTIEG		
Lebenszahl pro Spieler	1 Leben	1 Leben
Einstiegsverzögerung	Deaktiviert	Deaktiviert
Einstieg erzwingen	Aktiviert	Aktiviert
Welleneinstiegsverzögerung	Deaktiviert	Deaktiviert
Selbstmord-Strafe	Deaktiviert	Deaktiviert
Teamabschuss-Strafe	Deaktiviert	Deaktiviert
Einstieg wählen	Deaktiviert	Deaktiviert
Lebenszahl pro Team	Unbegrenzt	Unbegrenzt

Deutsche eSport Bundesliga

SPIEL		
Timer vor dem Spiel	15 Sekunden	15 Sekunden
Zeit vor der Runde	5 Sekunden	5 Sekunden
Minikarte	Normal	Normal
Sprengwaffen-Verzögerung	10 Sekunden	10 Sekunden
Abschusskamera	Aktiviert	Aktiviert
Punkteserien-Verzögerung	Deaktiviert	Deaktiviert
Punktemultiplikator	1	1
Kriegsnebel aufdecken	Deaktiviert	Deaktiviert

SPEZIALISTEN	<p>Jedes Team muss sich auf einen Spezialisten einigen, allerdings dürfen nicht beide Teams denselben haben. Dies muss 24 Std. vorher im Matchup Kommentar festgehalten werden. Das Heim-Team hat das Recht auf seinen Spezialisten. Sollte keine Eintragung sein, wählt das linke Team Firebreak und das rechte Battery.</p>	
KADER	<p>2 gewählte Spezialisten auf 6 oder 4 Erlaubte Spezialisten alle (auch Zero)</p>	
EINBERUFUNG-EINSTELLUNGEN		
Einberufung aktiviert	Aktiviert	Aktiviert
Einberufungszeit	15 Sekunden	15 Sekunden
Team-Mindestgröße	Ohne	Ohne
GESUNDHEIT UND SCHADEN		
Gesundheit	30	30
Manuelle Heilung	Deaktiviert	Deaktiviert
Regenerationstempo der manuellen Heilung	Normal	Normal
Teambeschuss	Aktiviert	Aktiviert
Teamabschuss-Rauswurflimit	Deaktiviert	Deaktiviert
Nur Volltreffer	Deaktiviert	Deaktiviert
Trefferanzeige	Aktiviert	Aktiviert
Wettkampfgeln	Deaktiviert	Deaktiviert

Deutsche eSport Bundesliga

ABKLINGZEITEN		
Spezialistenwaffen	Deaktiviert	Deaktiviert
Spezialistenwaffen-Abklingzeit	Normal	Normal
Spezialistenwaffen bei Wiedereinstieg bereit	Deaktiviert	Deaktiviert
Ausrüstung	Aktiviert	Aktiviert
Ausrüstung-Abklingzeit	Normal	Normal
Ausrüstung beim Wiedereinstieg bereit	Aktiviert	Aktiviert
KLASSENEEDITOR		
Eigene Klassen	Aktiviert	Aktiviert
Auswählen erlaubt	10	10

LOBBY-EINSTELLUNGEN

	6vs6	4vs4
Team-Zuteilung	Host-Ausw.	Host-Ausw.
Teamwechsel während des Spiels	Deaktiviert	Deaktiviert
CODcasting	Deaktiviert	Deaktiviert
Externe Zuschauer-Ansicht	Deaktiviert	Deaktiviert
Dynamische Kartenelemente	Deaktiviert	Deaktiviert
Stimme der Rache	Deaktiviert	Deaktiviert
Soldatenrufe	Deaktiviert	Deaktiviert
Ansager	Deaktiviert	Deaktiviert
Bester Moment	Aktiviert	Aktiviert
Ganzkörper-Gesten	Deaktiviert	Deaktiviert
Gesten-Kamera-Steuerung	Deaktiviert	Deaktiviert

Waffenvarianten sind verboten!
Tarnungen sind erlaubt!

Eine detaillierte Auflistung, aller Gegenstände, ist der folgenden Tabelle zu entnehmen.

Schwarz = ERLAUBT Rot = VERBOTEN

Waffen/Aufsätze Primär	6vs6 & 4vs4

Deutsche eSport Bundesliga

STURMGEGWEHRE	<p style="text-align: center;">ICR-7 RAMPART 17 KN-57 VAPR-XKG MADDOX RFB SWAT RFT</p>
MPS	<p style="text-align: center;">MX9 GKS SPITFIRE CORDIT SAUG 9MM DAEMON 3XB</p>
TAKTIKGEWEHRE	<p style="text-align: center;">AUGER DMR ABR 223 SCHWERTFISCH</p>
VISIER	<p style="text-align: center;">Reflex LV Recon Holographisch Doppelzoom Gefahrendetektor NVIR</p>
AUFSÄTZE	<p style="text-align: center;">Griff I Griff II Vollmantelgeschoss I Vollmantelgeschoss II Schnell ziehen I Schnell ziehen II Laser-Markierer I Laser-Markierer II Langer Lauf I Langer Lauf II Großkaliber I Großkaliber II Schnelles Magazin I Schnelles Magazin II Hybridmagazin Schaft I Schaft II Magazinerweiterung Schnellfeuer Schalldämpfer</p>
LEICHTE MGS	<p style="text-align: center;">TITAN HADES VKM 750</p>

Deutsche eSport Bundesliga

SCHARFSCHÜTZENG.	PALADIN HB50 OUTLAW SDM KOSHKKA
VISIERE	Recon Doppelzoom Gefahrendetektor Holographisch Offene Visierung NVIR
AUFSÄTZE	Großkaliber I Großkaliber II Vollmantelgeschoss I Vollmantelgeschoss II Stabilisierer I Stabilisierer II Visierlader Schnellfeuer Schalldämpfer Schnell ziehen I Schnell ziehen II Griff Hybridmagazin Laser-Markierer I Laser-Markierer II Schnelles Magazin Schaft

Waffen/Aufsätze Sekundär	6vs6 & 4vs4
PISTOLEN	UNFRIEDE RK7 GARRISON MOZU
SCHROTFLINTEN	MOG 12 SG12
WERFER	HELLION SALVO
NAHKAMPF	KAMPFMESSER SECRET SANTA
VISIER	Reflex Kompakt-Zielfernrohr

Deutsche eSport Bundesliga

Aufsätze	<p style="text-align: center;">Schalldämpfer Vollmantelgeschoss I Vollmantelgeschoss II Langer Lauf I Langer Lauf II Schnell ziehen Laser-Markierer Magazinerweiterung Großkaliber Schnelllader Stabilisierer Schaft</p>
AUSSTATTUNG muss gelöscht werden!	<p style="text-align: center;">Ausrüstungsladung Stim-Injektion COMSEC-Gerät Körperrüstung Akustiksensoren</p>
AUSRÜSTUNG	<p style="text-align: center;">Basisausrüstung muss ersetzt werden durch Splittergranate oder Erschütterung!</p>
	<p style="text-align: center;">Basisausrüstung Trophy-System Kampfaxt Splittergranate Molotow Erschütterung (nur eine)</p>
EXTRA 1	<p style="text-align: center;">Plünderer Techniker Kugelsichere Weste Taktikmaske</p>
EXTRA 2	<p style="text-align: center;">Leichtgewicht Schleicher Kaltblütig Gung-Ho Gewandheit</p>
EXTRA 3	<p style="text-align: center;">Geist Teamlink Totenstille Aufgespürt</p>
WILDCARDS	
PRIMÄR	<p style="text-align: center;">OVERKILL PRIMÄR-REVOLVERHELD 1 PRIMÄR-REVOLVERHELD 2 PRIMÄR-REVOLVERHELD 3 PRIMÄR-AGENTEN-MOD</p>

Deutsche eSport Bundesliga

SEKUNDÄR	UNDERKILL SEKUNDÄR-REVOLVERHELD 1 SEKUNDÄR-REVOLVERHELD 2 SEKUNDÄR-REVOLVERHELD 3 SEKUNDÄR-AGENTEN-MOD
EXTRA-VÖLLEREI	EXTRA-1-VÖLLEREI EXTRA-2-VÖLLEREI EXTRA-3-VÖLLEREI
EXTRA-GIER	EXTRA 1-GIER EXTRA 2-GIER EXTRA 3-GIER

§2.30 Zusatz zum Sniper

Pro Team darf nur ein Sniper mit der Sniper spielen. Das Scharfschützengewehr darf nicht aufgehoben werden, aber der Sniper darf Waffen aufheben. Es sind **keine Visiere** auf der Sniper erlaubt.

§3 Strafenkatalog

Die höchstmögliche Niederlage als Wertung gegen ein Season-/Cupteam beträgt: 0:48. Bei Teams die nicht antreten oder inaktiv gesetzt werden, werden als 1:0 gewertet.

§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. Ein Spieler darf während der laufenden Season nur einmal die PSN ID 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 0:24 bzw. 0:16
- 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 unsportlichem Verhalten liegt im Ermessen der Admins.

§3.10 Manipulierende Absprachen

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

§3.11 Spielen in zwei Season-/Cupteams

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

Die Teams sind verpflichtet die Spieler vor Matchbeginn zu überprüfen und ggf. ein Matchprotest einzureichen. Sollte dies nicht geschehen, wird im Nachhinein kein Protest mehr angenommen!

§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 0:1 als verloren gewertet. Das betrifft auch bereits gespielte Matches. Das Team wird nicht gelöscht.

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

§3.15 Falsche Lobby Einstellungen

Stellt der Host die Lobby falsch ein und korrigiert die Einstellungen nicht "sofort" auf Hinweis des Gastteams (fällt es nach der 3. Live Runde auf, gelten die bisher gespielten Runden als akzeptiert. Der Host muss jedoch abbrechen und für die nächsten Runden die Regeln richtig einstellen, ansonsten gilt ab Hinweis folgendes:)

- 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

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

§3.19 Nicht erfasste Vergehen

Sonstige Vorkommnisse werden nach Adminermessen behandelt.

§4 Kartensystem

Für Regelverstöße werden Karten gegenüber Teams oder Spielern ausgesprochen.

§4.1 Karten für Seasonteams

- Gelbe Karten werden für Regelbrüche gemäß dem Regelwerk ausgesprochen.
- Rote Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus jeweils 2 gelben Karten. Bei einer roten 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 einer schwarzen Karte erhält der Spieler eine Saisonsperre.

Deutsche eSport Bundesliga

§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	--	--

Deutsche eSport Bundesliga

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.