



Deutsche eSport Bundesliga
Call of Duty BO4
Blackout Regelwerk
V2.0

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Präambel	4
1 - Support	4
2 - Ermessen der Admins	4
§1 Allgemeines	5
§1.1 - Geltungsbereich	5
§1.2 - Teamanmeldung	5
§1.3 - Pflichten der Teams	6
§1.4 - Spielberechtigung	6
§1.5 - Ein Spieler, ein Season-/Cupteam	6
§1.6 - Season-/Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers	6
§1.7 - Ersatzteam	7
§1.8 - Schuldfrage	7
§1.9 - Spieltermine	7
§1.10 Casten von DeSBL Spielen	7
§2 Season- und Matchregeln	8
§2.1 Allgemein	8
§2.2 - Match- und Verhaltensregeln	8
§2.3 Zusatzhardware	8
§2.4 Illegale Programme und Konfigurations Modifikationen	9
§2.5 Ausnutzen von Bugs/Glitch	9
§2.6 Matchverschiebung	9
§2.7 Verspätung/Nichterscheinen des Gegners	9
§2.8 Spielen in Unterzahl	10
§2.9 Der Bereit-Status	10
§2.10 Spielerwechsel	11
§2.11 Rehost / Spielerdrop	11
§2.12 - Serverprobleme	11
§2.13 - Matchabbruch	11
§2.14 - Ergebniseintragung	11
§2.14 - Matchmedia	12
§2.16 - Matchprotest	12

§3 Strafenkatalog	13
§3.1 Missachtung des Geltungsbereiches	13
§3.2 Vernachlässigung der Teampflichten	13
§3.3 Fehlende Spielerprofil-Daten	13
§3.4 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern	13
§3.5 Versäumen der Ergebniseintragung	14
§3.6 Erhöhung des Pings und Ping Probleme	14
§3.7 Vorsätzliche Erhöhung des Pings	14
§3.8 Verspäteter Matchprotest	14
§3.9 Team tritt zum Match nicht an	15
§3.10 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches	15
§3.11 Bewiesenes Cheaten während eines DeSBL - Matches	15
§3.12 Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL	16
§3.13 Team/Spieler verlässt vorzeitig das Match	16
§3.14 Ausnutzen von Bugusing - Glitches - Spielfehler	16
§3.15 Manipulierende Absprachen	17
§3.16 Spieler in zwei Season-/Cupteams in demselben Wettbewerb	17
§3.17 Ergebnis-Bestätigung	17
§3.18 Teamauflösung/Austritt	17
§3.19 Falsche Lobby/Server Einstellungen	18
§3.20 - Zuschauermodus (Spectator)	18
§3.21 Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen	18
§4 Kartensystem	19
§4.1 - Straf-Karten/Verwarnung	19
§4.2 - Karten für Season-/ Cupteams	19
§4.3 - Karten für Spieler	19
§4.4 - Konsequenzen-Tabelle für Karten	20
Änderungsindex	21

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

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. Im Forum stehen für jedes Spiel Bereiche zur Verfügung, in welchen Fragen gestellt und beantwortet werden können. Hinzu kommt das Supportticketsystem (im Reiter Hilfe/Kontakt zu finden) oder Social Media Kanäle der DeSBL wie bspw. Twitter, Facebook oder auch der Discord-Server.

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.

§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. Sollte dies nicht der Fall sein und/oder einzelne Personen/Teams verstoßen dagegen, so wird dies als unsportliches Verhalten gewertet.
- 2) Es wird erst nach Punkten gewertet, danach nach der runden Differenz. Dann nach gewonnenen, und verlorenen Runden. Sollte es danach immer noch keinen eindeutigen Tabellenplatz geben, wird nach dem direkten Vergleich entschieden.
- 3) Generell gilt für alle Teams, dass die Kommunikation auf Deutsch gewährleistet sein muss. Bei Ligen/Turnieren mit Preisen oder Preisgeldern müssen mindestens 50% der Spieler ihren Wohnsitz in D A oder CH haben.

§1.1 - Geltungsbereich

Mit der Anmeldung zu einem Wettbewerb der Deutschen eSport Bundesliga wird das Regelwerk automatisch akzeptiert.

§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) Für jeden Wettbewerb kann ein Team mehrere Season-/Cupteams anmelden. Dem Season-/Cupteam können durch den Team-Manager die jeweiligen Spieler zugeordnet und die Warorga's bestimmt werden.
- 3) Jedes angemeldete Team muss zum Ende der Anmeldephase die spielbezogene Mindestanzahl an Spielern im Hauptteam haben. Andernfalls wird das Team nicht berücksichtigt.

§1.3 - Pflichten der Teams

1) Jedes Team in der DeSBL verpflichtet sich dazu, die Matches in den angegebenen Zeiträumen zu spielen und sich aktiv an der Terminfindung zu beteiligen.

2) Die Spieler und Teams sind für ihre Organisation selbst verantwortlich. Die Teamleiter (Warorga) sind mitverantwortlich, dass die Daten und Verhaltensweisen ihrer Spieler dem Regelwerk entsprechen.

§1.4 - 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.

3) Die Spielberechtigung kann jederzeit durch die Ligaleitung entzogen werden.

§1.5 - 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!

§1.6 - Season-/Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers

Jeder Spieler darf nur 1x das Season-/Cupteam pro Spielmodus wechseln.

§1.7 - 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.

§1.8 - Schuldfrage

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

§1.9 - Spieltermine

Der Spielplan des Cups ist im Matchup einzusehen. Das Verschieben der Matches ist nicht möglich.

§1.10 Casten von DeSBL Spielen

Die offiziellen Streaming Partner der DeSBL genießen das Vorrecht jedes Turnier- und Ligaspiel casten zu dürfen. Dabei wird bei der Auswahl, welches Spiel gestreamt wird keine Zustimmung der jeweils betroffenen Teams benötigt. Die betroffenen Teams müssen jedoch min. 24 Stunden vor Spielbeginn durch den offiziellen DeSBL Caster oder einem Admin benachrichtigt werden. Sollte ein offizieller DeSBL Caster ein Spiel casten, wünschen wir keine weitere Liveübertragung der Spiele. Aufnahmen sind erlaubt.

Darüber hinaus ist casten von nicht offiziellen Streamern grundsätzlich bei Zustimmung beider Teams möglich, jedoch ist auch die Zustimmung eines Admins erforderlich, diese wird über ein Supportticket eingeholt.

§2 Season- und Matchregeln

§2.1 Allgemein

Gespielt wird Call of Duty Black Ops 4 in der aktuellsten Version. DLC Inhalte gehören nicht dazu.

Generell gilt in einem Cup:

- Spieler müssen bis spätestens 10 Minuten vor Cupstart ins Cupteam geschoben werden.
- Bereit-Button drücken (im Matchup, 15 Minuten vor Spielbeginn für 30 Minuten verfügbar). Drückt ein Team nicht den Bereit-Button verliert es automatisch das Match.
- Gespielt wird Best-of-1, im Finale Best-of-3.
- Das Team, dass überlebt gewinnt das Match.

§2.2 Match- und Verhaltensregeln

Das Heimteam erstellt ein „Eigenes Spiel“ Blackout. Das Match darf erst gestartet werden, wenn alle Spieler in der Vorbereitungsphase angezeigt.

Spielmodus: 4er

Kommunikation: TeamSpeak/XBOX-Partys sind erlaubt. Die Teams sind in unterschiedlichen Sprachpartys oder gegenseitig gemutet.

Skins: Es gibt keine Einschränkungen. Waffen: Es gibt keine Einschränkungen.

Aufsätze: Es gibt keine Einschränkungen.

§2.3 Zusatzhardware

Für die verschiedenen Bereiche gelten folgende Regularien:

- PC: Grundsätzlich ist das Verwenden von Controllern ohne Macrofunktion erlaubt.
- PS4 und Xbox: Maus, Tastatur, Rapid Fire Controller, Titan One Adapter, Cronus Max Macro und ähnlich funktionelle Hardware, sind verboten und führen zum Ausschluss aus der DeSBL.

Hinweis: Scuf Controller, Elite Controller, Razer Controller und Modifikationen wie z.B. FPS Freaks / GAIMX sind erlaubt.

§2.4 Illegale Programme und Konfigurationsmodifikationen

- 1) Alle Zusatzprogramme, die verändernd ins Spielgeschehen eingreifen, sowie das Nutzen von Makros, Bugs, Exploits und oder Modifikationen, ist verboten und werden mit sofortigem Ausschluss von der gesamten Plattform der DeSBL bestraft.
- 2) Jegliche Ausnahmen und nicht namentlich erwähnte Zwischenfälle reglementiert die Ligaleitung.
- 3) Programme die Dinge wie Kontrast, Farbtintensität, Helligkeit usw. in einem Maß verändern, wie es auch die meisten hauseigenen Grafikkartentreiber können, sind erlaubt.
- 4) Sofern der Verdacht besteht, dass ein Spieler cheatet, muss ein Supportticket erstellt werden. Der Cheat und die Auswirkungen sind genauestens zu schildern. Entsprechende Beweise müssen vorgelegt werden. Ein unbegründeter Vorwurf wird nicht verfolgt.

§2.5 Ausnutzen von Bugs/Glitch

Das Ausnutzen von Bugs und Glitches sind verboten.

§2.6 Matchverschiebung

Eine Matchverschiebung ist bei Cups nicht möglich. Bei Verzögerungen durch vorausgegangene Matches ist ein Supportticket zu erstellen oder einen Spieleadmin im TeamSpeak aufzusuchen.

§2.7 Verspätung/Nichterscheinen des Gegners

- 1) Sollte nach dem drücken des Bereit-Buttons ein Team nicht dem Spiel beitreten, ist das anwesende Team dazu verpflichtet, 15 Minuten zu warten. Das erstgenannte Team (Heimteam) ist für das Einladen des Gegners verantwortlich.
- 2) Sollte ein Team nach 15 Minuten des geplanten Matchbeginns nicht anwesend und spielbereit sein, so gilt das Match als verloren.
- 3) Sollte sich ein Team also Verspäten und nicht rechtzeitig „Bereit“ gedrückt haben so verliert dieses Team automatisch das Match. Der Lose kann durch Einverständnis des Gegner Teams im Matchupbereich umgangen werden und muss vor Austragung des Matches via Supportticket mitgeteilt werden.

§2.8 Spielen in Unterzahl

- 1) Es wird ein 4vs4 gespielt.
- 2) Die Mindestspieleranzahl liegt bei 3 Spielern pro Team.
- 3) Sind zum vereinbarten Zeitpunkt des Matchs (+15min) weniger als 3 Spieler anwesend, wird dem gegnerischen Team ein FreeWin zugesprochen.

§2.9 Der Bereit-Status

- 1) Vor Match-Start informieren sich die Teams gegenseitig via Nachricht oder Chat, dass sie spielbereit sind.
- 2) Der Status muss zeitnah gegeben werden, bei Verzögerungen ist der Gegner zu informieren.
- 3) Das Match darf erst gestartet werden, wenn alle Spieler in der Vorbereitungsphase angezeigt.
- 4) Sollten binnen 15 Minuten nach Beitritt des letzten Spielers nicht alle Spieler bereit sein, muss das Spiel nicht mehr gespielt werden und ein Protest mittels Supportticket eingereicht werden.

§2.10 Spielerwechsel

- 1) Spieler können zu jedem Match ausgewechselt werden.
- 2) Der neue Spieler muss für sein Team spielberechtigt sein.

§2.11 Rehost / Spielerdrop

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

- 2) Bei erneutem Verbindungsverlust muss das Team in Unterzahl die Map zu Ende spielen.

§2.12 Serverprobleme

- 1) Ist das Match durch Probleme mit dem Server nicht durchführbar, so muss das Match nachgeholt werden. Die Matchverschiebung wird im Matchup-Bereich durchgeführt.

§2.13 Matchabbruch

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.

§2.14 Ergebniseintragung

Allgemein gilt, das Ergebnis wird pro Match und nicht nach Kills eingetragen.

Mögliche Ergebnisse: 0:1, 1:0, im Finale 0:3, 1:2 usw.

- 1) Bei Cups muss dies innerhalb von 10 Minuten nach Matchende geschehen.
- 2) Im Fall eines Matchprotests darf das Ergebnis nicht eingetragen/bestätigt werden.

§2.14 - Matchmedia

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

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.

§2.16 - Matchprotest

1) Nur Teams, die an dem Match teilgenommen haben, dürfen einen Protest einlegen, bzw. ein Supportticket zu diesem Match schreiben. Über Ausnahmen bestimmt die Ligaleitung.

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.

§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 Fehlende Spielerprofil-Daten

- 1) Sollte ein Spieler ein Match gespielt haben, ohne dass die erforderlichen Spielerprofil-Daten (XBOX Live Gamertag) vorhanden waren, dann ist das Team dazu verpflichtet, alle Matchmedia (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.

§3.4 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.

§3.5 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.

§3.6 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 Gegnersteam 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.

§3.7 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.

§3.8 Verspäteter Matchprotest

- 1) Sollte ein Matchprotest nach der dafür vorgesehenen Frist erfolgen, gilt er als verspätet und wird nicht berücksichtigt.

§3.9 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 Neuansmeldung zur nächsten Saison von der dann untersten Liga beginnen.

§3.10 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.

§3.11 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.

§3.12 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)

§3.13 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.

§3.14 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.

§3.15 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.

§3.16 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 stattfindet.
- 3) Die Matches, die von diesem Regelverstoß betroffen sind, werden von den Admins als Niederlage mit der höchstmöglichen Punktzahl gewertet.

§3.17 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.

§3.18 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.

§3.19 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.

§3.20 - 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.

§3.21 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	--	--

Änderungsindex

Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
1.0	12.10.2018	Linchen1205, Einhornkaiser	Alle	Erstauflage
2.0	03.02.2019	Enyo	Alle	Komplettüberarbeitung

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.