



**Deutsche eSport Bundesliga
Call of Duty BO4
Season Regelwerk
V2.0**

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Präambel	4
Support	4
Ermessen der Admins	4
§1 Allgemeines	5
§1.1 Geltungsbereich	5
§1.2 Teamanmeldung	5
§1.3 Pflichten der Teams	5
§1.4 Spielberechtigung	6
§1.5 Ein Spieler, ein Season-/Cupteam	6
§1.6 Season-/Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers	6
§1.7 Ersatzteam	6
§1.8 Schuldfrage	6
§1.9 Zeiträume	7
§1.10 Matchups/ Matchabsprachen	7
§1.11 Casten von DeSBL Spielen	7
§1.12 Zuschauermodus	8
§2 Season- und Matchregeln	9
§2.1 Allgemein	9
§2.2 Einstellungen und Konfigurationen	10
§2.3 Zusatzhardware	15
§2.4 Illegale Programme und Konfigurationsmodifikationen	15
§2.5 Ausnutzen von Bugs/Glitch	15
§2.6 Matchverschiebung	16
§2.7 Verspätung/Nichterscheinen des Gegners	16
§2.8 Spielen in Unterzahl	16
§2.9 Der Bereit-Status	16
§2.10 Spielerwechsel	16
§2.11 Server- und Seitenwahl	17
§2.12 Serverprobleme/Rehost/Spielerdrop	17
§2.13 Matchabbruch/Verlassen während des Matches	17
§2.14 Ergebniseintragung	17
§2.15 Matchmedia	17

§2.16 Matchprotest/Supportticket	18
§3 Strafenkatalog	19
§3.1 Missachtung des Geltungsbereiches	19
§3.2 Vernachlässigung der Teampflichten	19
§3.3 Fehlende Spielerprofil-Daten	19
§3.4 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern	19
§3.5 Versäumen der Ergebniseintragung	19
§3.6 Verspäteter Matchprotest	19
§3.7 Team tritt zum Match nicht an	20
§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches	20
§3.9 Bewiesenes Cheaten während eines DeSBL - Matches	20
§3.10 Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL	20
§3.11 Team/Spieler verlässt vorzeitig das Match	20
§3.12 Ausnutzen von Bugusing - Glitches - Spielfehler	21
§3.13 Manipulierende Absprachen	21
§3.14 Spieler in zwei Season-/Cupteams in demselben Wettbewerb	21
§3.15 Ergebnis-Bestätigung	21
§3.16 Teamauflösung/Austritt	21
§3.17 Falsche Lobby/Server Einstellungen	22
§3.18 Zuschauermodus (Spectator)	22
§3.19 Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen	22
§4 Kartensystem	23
§4.1 Straf-Karten/Verwarnung	23
§4.2 Karten für Season-/ Cupteams	23
§4.3 Karten für Spieler	23
§4.4 - Konsequenzen-Tabelle für Karten	24
Änderungsindex	25

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

Präambel

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 der direkte Support auf unserem TeamSpeak-Server.

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.
- 3) Für jede/n Season/Cup 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

- 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 (XBOX Live Gamertag). Die Groß- und Kleinschreibung kann vernachlässigt werden
- 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.

Seasonspezifisch: Bei einem Teamwechsel oder einer Neuanmeldung innerhalb einer laufenden Season wird der jeweilige Spieler für 14 Tage gesperrt. Tritt ein Spieler mit Start des 3. Spieltags (beachte: ein Spieltag kann mehrere Tage sein) einem Seasonteam bei, tritt diese Sperre ebenso in Kraft. Die 14-Tagessperre ist mit dem Gegner verhandelbar.

§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, 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 Zeiträume

Es gibt ein variables Spieltagesystem. Die Ligaleitung generiert am Anfang der Season einen Spielplan. Dieser umfasst die Begegnungen und die Zeiträume. Die zu spielenden Maps werden über das Mapvote-System durch die Teams festgelegt.

Der Termin muss von beiden Parteien im Matchupbereich festgelegt werden. Beide Teams sind 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 (Mo|Di|Mi|Do|Fr|Sa|So), jeweils 20:00 Uhr, 20:30 Uhr oder 21:00 Uhr festgelegt. Dieser Termin ist verbindlich! Beteiligt sich ein Team nicht an der Terminfindung, wird durch das Script zum Spieltagsbeginn ein Termin festgelegt, der von dem Team vorgeschlagen wurde, welches sich um die Terminfindung bemüht.

§1.10 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.

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

§1.11 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.

§1.12 Zuschauermodus

Es sind keine Zuschauer (ausgenommen Mitglieder der Ligaleitung) bei den Ligaspielen in der Lobby zulässig!

Hinweis: Das Livestreamen aus der Egoperspektive 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 kann es vereinzelt Matches geben, die durch einen Admin beobachtet werden, hierfür ist ein Zuschauerplatz freizuhalten.

§2 Season- und Matchregeln

§2.1 Allgemein

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

- Gespielt wird Suchen und Zerstören im 5vs5
- 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. 1:11; 5:7; 6:6; 0:12). Als Ergebnis sind die Matchergebnisse der 4 Maps zusammenzurechnen und ins Matchup einzutragen. (z.B. 48:0, 30:18, 24:24). Der Host-Wechsel erfolgt nach 2 gespielten Maps.
- Alle Matches von inaktiven Teams werden als verloren für dieses Team gewertet. Dabei werden auch bereits gespielte Matches als verloren gewertet.
- Das Verwenden von Gesten und Tags ist zu unterlassen und wird nach §3. 19 geahndet.

Generell gilt:

- Bereit-Button drücken (im Matchup, 15 Minuten vor Spielbeginn bis zum Spieltermin). Drückt ein Team nicht den Bereit-Button verliert es automatisch das Match.
- Sobald beide Teams bereit gedrückt haben, können pro Team 2 Maps ausgewählt werden. Wählt ein Team keine Maps, werden diese automatisch 5 Minuten nach dem Matchtermin durch das System festgelegt.

Mappool:

Arsenal
Frequency
Icebreaker
Marocco
Slums

Contraband
Gridlock
Jungle
Payload
Summit

Firing Gange
Hacienda
Militia
Seaside

§2.2 Einstellungen und Konfigurationen

!!! Punkteserien müssen von jedem Einzelnen gelöscht werden !!!

Das Ausrüsten von Punkteserien ist Verboten und wird nach §3. 19 geahndet (auch wenn sie nicht eingesetzt werden).

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/de 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.

Spielregeln: Modus Suchen und Zerstören:

	5vs5 Core	5vs5 HC
Zeitlimit	2 Minuten	2 Minuten
Rundensieg-Limit	Bis 12	Bis 12
Bomben-Timer	45 Sekunden	45 Sekunden
Platzierungszeit	5 Sekunden	5 Sekunden
Entschärfung	7,5 Sekunden	7,5 Sekunden
Multibombe	deaktiviert	deaktiviert
Seitenwechsel	jede Runde	jede Runde
Lautloses Platzieren	aktiviert	aktiviert
COD Caster	deaktiviert	deaktiviert

Einstiegseinstellungen Suchen und Zerstören:

	5vs5 Core	5vs5 HC
Lebenszahl pro Spieler	1 Leben	1 Leben
Einstiegsverzögerung	deaktiviert	deaktiviert
Einstiegerzwingen	deaktiviert	deaktiviert
Welleneinstiegsverzögerung	deaktiviert	deaktiviert
Selbstmordstrafe	deaktiviert	deaktiviert
Teambeschuss-Strafe	deaktiviert	deaktiviert
Einstiegwählen	deaktiviert	deaktiviert
Lebenszahl pro Team	Unbegrenzt	Unbegrenzt

Allgemeine Einstellungen:

	5vs5 Core	5vs5 HC
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

Einberufung-Einstellungen:

	5vs5 Core	5vs5 HC
Einberufung aktiviert	aktiviert	aktiviert
Einberufungszeit	30 Sekunden	30 Sekunden
Team-Mindestgröße	0	0

Gesundheit und Schaden:

	5vs5 Core	5vs5 HC
Gesundheit	150	30
Manuelle Heilung	aktiviert	deaktiviert
Reg.tempo manuelle Heilung	normal	normal
Teambeschuss	deaktiviert	aktiviert
Teambeschuss- Rauswurflimit	deaktiviert	deaktiviert
Nur Volltreffer	deaktiviert	deaktiviert
Trefferanzeige	aktiviert	aktiviert
Wettkampfregeln	deaktiviert	deaktiviert

Abklingzeiten:

	5vs5 Core	5vs5 HC
Spezialistenwaffen	deaktiviert	deaktiviert
Spezialistenwaffen- Abklingzeit	Langsam	Langsam
Spezialistenwaffen bei Wiedereinstieg bereit	deaktiviert	deaktiviert
Ausrüstung	aktiviert	aktiviert
Ausrüstung-Abklingzeit	Langsam	Langsam
Ausrüstung beim Wiedereinstieg bereit	aktiviert	aktiviert

Klasseneditor:

	5vs5 Core	5vs5 HC
Eigene Klassen	aktiviert	aktiviert
Auswählen erlaubt	10	10

Lobby Einstellungen:

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

Equipment:

Eine detaillierte Auflistung, aller erlaubten Gegenstände, ist der folgenden Tabelle zu entnehmen. Alles was nicht aufgelistet ist automatisch verboten!

**Nur Standardversionen und Tarnungen sind erlaubt (nicht Schwarzmarkt).
Spezialisten Ausrüstung und auch deren Fähigkeiten sind verboten.**

Waffen und Aufsätze:

LMGs, Schrotflinten, Raketenwerfer und Nahkampfausrüstung sind nicht erlaubt.

Waffen/Aufsätze	5vs5 Core	5vs5 HC
Gewehre	ICR-7 Rampart 17 KN-57 VAPR- XKG Maddox RFB	ICR-7 Rampart 17 KN-57 VAPR- XKG Maddox RFB
Taktik Gewehre	Schwertfisch ABR 223	Schwertfisch ABR 223
MPs	MX9 GKS Spitfire SAUG 9mm	MX9 GKS Spitfire SAUG 9mm
Pistolen	Unfriede MOZU	Unfriede MOZU
Visier (Gewehr, Taktik-Gewehr, MPs, Pistolen)	Holographisch* Reflex LV	Holographisch* Reflex LV
Aufsätze (Gewehr, Taktik-Gewehr, MPs, Pistolen)	Laser-Makierer Schnell ziehen Schaft Schnelles-Magazin Schalldämpfer Langer Lauf Vollmantelgeschoss Magazinerweiterung Griff Hybridmagazin	Laser-Makierer Schnell ziehen Schaft Schnelles-Magazin Schalldämpfer Langer Lauf Magazinerweiterung Griff Hybridmagazin

*Holographisches Visier nicht für Pistolen.

Waffen/Aufsätze	5vs5 Core	5vs5 HC
Scharfschützengewehre Keine Visiere!!!!	Paladin HB50 Outlow Koshka	Paladin HB50 Outlow Koshka
Aufsätze (Scharfschützengewehr)	Laser-Makierer Schaft Schnelles-Magazin Schalldämpfer Langer Lauf Magazinerweiterung Griff Stabilisierer	Laser-Makierer Schaft Schnelles-Magazin Schalldämpfer Langer Lauf Magazinerweiterung Griff Stabilisierer

Ausrüstung:

Primär und sekundär Wildcards sind nicht erlaubt.

Ausrüstung etc.	5vs5 Core	5vs5 HC
Ausrüstung	Splittergranate	Splittergranate
Wildcards	Extra 1 Gier Extra 2 Gier Extra 3 Gier	Extra 1 Gier Extra 2 Gier Extra 3 Gier
Ausstattung	Stim-Injektion COMSEC-Gerät	COMSEC-Gerät
Spezialisten Überall 5	Nomad Ruin Seraph Ajax Recon Firebreak Battery Prophet Torque Crash	Nomad Ruin Seraph Ajax Recon Firebreak Battery Prophet Torque Crash
Extra 1 Gear	Plünderer Kugelsichere Weste Tatikmaske	Plünderer Tatikmaske
Extra 2	Leichtgewicht Schleicher Kaltblütig Gung-Ho Gewandheit	Leichtgewicht Schleicher Kaltblütig Gung-Ho Gewandheit
Extra 3	Geist Totenstille	Geist Totenstille

Alle Items/Ausrüstungsgegenstände/Waffen etc. die nicht aufgelistet sind oder im Laufe der Zeit im Spiel erscheinen, sind verboten.

Alle Einstellungen/Lobby-Einstellungen, die im Laufe der Zeit dazu kommen sind sofern sie noch nicht im Regelwerk aufgenommen sind, bei der Ligaleitung zu hinterfragen.

Zusatz zum Sniper:

Pro Team darf nur ein Sniper gespielt werden. Das Sniper darf nicht aufgehoben werden. Ebenso darf der Sniper keine anderen Primärwaffen aufheben. Es ist nur das Standard Visier erlaubt!

Zusatz Nutzung von verbotenen Gegenständen:

Wird beim Gegner die Nutzung von verbotenen Gegenständen festgestellt, ist der Gegner direkt darauf hinzuweisen (Xbox Nachricht). Werden die verbotenen Gegenstände weiterhin genutzt wird dies nach §3.19 bestraft.

Wird der Gegner nicht direkt auf den Verstoß hingewiesen ist eine Reklamation nach dem Match nicht möglich (z.B. Nutzung eines verbotenen Gegenstandes in jeder Runde führt zu Freewin für das benachteiligte Team).

§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, Farbintensität, 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. Darunter fällt auch das Verlassen der Maps.

§2.6 Matchverschiebung

Eine Matchverschiebung ist im Einverständnis beider Teams möglich und muss im Matchup dokumentiert und bestätigt werden. Der Spieltermin darf nicht nach dem letzten Spieltag der Season liegen.

§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 5vs5 gespielt.
- 2) Die Mindestspieleranzahl liegt bei 4 Spielern pro Team.
- 3) Sind zum vereinbarten Zeitpunkt des Matches (+15min) weniger als 4 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) 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) Eine Auswechslung von Spielern ist erst beim Hostwechsel erlaubt. Es darf maximal ein Spieler ersetzt werden.
- 2) Der neue Spieler muss für sein Team spielberechtigt sein.

§2.11 Server- und Seitenwahl

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

§2.12 Serverprobleme/Rehost/Spielerdrop

Generell gilt: Es ist nur ein Rehost pro Team und Map erlaubt. In beidseitigem Einverständnis sind mehrere Rehhosts möglich.

- 1) Sollte die Verbindung zur Lobby unterbrochen werden muss eine Lobby neu erstellt werden und das Match wird weitergespielt wo das Match abgebrochen wurde.
- 2) Sollte ein Spieler während des Matches rausfliegen, 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 dann erst nach Abschluss der Map wieder in die Lobby joinen.

§2.13 Matchabbruch/Verlassen während des Matches

- 1) Sollte das Match abgebrochen werden/werden müssen, so muss in jedem Falle ein Supportticket eingelegt werden. Das Ergebnis darf auf keinen Fall selbst eingetragen werden, dies wird als manipulierende Absprache gewertet.
- 2) 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).

§2.14 Ergebniseintragung

- 1) 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.
- 2) Im Fall eines Matchprotests darf das Ergebnis nicht eingetragen/bestätigt werden.
- 3) **Allgemein gilt, das Ergebnis wird nach Runden und nicht nach Maps eingetragen.** Als Ergebnis sind die Matchergebnisse der 4 Maps zusammenzurechnen und ins Matchup einzutragen. (z.B 48:0, 30:18, 24:24).

§2.15 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/Supportticket

- 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.
- 2) 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. Sollte der Matchprotest nach diesem Zeitpunkt eingereicht werden, ist die Ligaleitung nicht dazu verpflichtet diesen Protest anzunehmen.
- 3) Ebenso sind Beweise beizufügen oder nachzureichen. <https://pics.desbl.de>.

§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 Regelverstößes 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 Spielerprofildaten, oder auch des Line-ups 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 Verspäteter Matchprotest

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

§3.7 Team tritt zum Match nicht an

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

§3.8 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.

§3.9 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.

§3.10 Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL

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)

§3.11 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.

§3.12 Ausnutzen von Bugusing - Glitches - Spielfehler

- 1) Sollte einem Spieler ein unfairer 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, unfaire 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.

§3.13 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.

§3.14 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.

§3.15 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.

§3.16 Teamauflösung/Austritt

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.

§3.17 Falsche Lobby/Server Einstellungen

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. Außerdem erhält das hostende Team 1 gelbe Karte.

§3.18 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.

§3.19 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 Vergehen, 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	--	--

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.

Änderungsindex

Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
1.0	12.10.2018	Kaisa o, Linchen1205	Alle	Neuanfertigung
1.1	22.10.2018	Kaisa o, Linchen1205	2.23, 2.12, 2.29	Anpassung
1.2	22.10.2018	Kaisa o, Linchen1205, PWGIRL92	alle	Überarbeitung
1.3	18.11.2018	Linchen1205, Einhornkaisa, PWGIRL92	2.28, 2.6, 3.18, 2.33, 2.34, 2.31, 2.7, 3.19, 2.29, 2.4.1, 2.32	Überarbeitung
2.0	03.02.2019	Enyo, PhoeniX	Alle 1.12.1 entfernt	Komplettüberarbeitung - Anpassung auf neue Regelwerksvorlage, Aufnahme Mapvote und Bereit-Button