



Deutsche eSport Bundesliga

Battlefield V

[PC]

Regelwerk

Firestorm

Inhaltsverzeichnis

Support.....	3
Präambel	3
§1 Allgemeines.....	4
§1.1 Geltungsbereich	4
§1.2 Teamanmeldung.....	4
§1.3 Pflichten der Teams	4
§1.3.1 Ein oder mehrere Cupteams.....	4
§1.4 Spielberechtigung	5
§1.5 Teamwechsel/Neuanmeldung eines Spielers	5
§1.6 Schuldfrage	5
§2 Matchregeln	5
§2.1 Allgemeines	5
§2.2 Wie wird Firestorm gespielt?	5
§2.3 Unentschieden.....	6
§2.4 Spielen in Unterzahl.....	6
§2.5 Streaming.....	6
§2.6 Spielerwechsel/Ersatzspieler.....	6
§2.7 Support-/Protesttickets	6
§2.8 Cheaten, Bugs, Modifikationen & Zusatzhardware.....	6
§3 Strafenkatalog	6
§3.1 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account.....	6
§3.2 Terminabsage	7
§3.3 Team verlässt ohne Grund das Match	7
§3.4 Bewiesenes Cheaten während eines Matches	7
§3.5 Bewiesenes Cheaten außerhalb eines DeSBL-Matches.....	7
§3.6 Bugusing	7
§3.7 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches.....	7
§3.8 Gegner erscheint nicht.....	7
§3.9 Besteht der Verdacht auf Absprache	7
§3.10 Spielen in zwei Cupteams.....	8
§3.11 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern	8
§3.12 Ergebnis-Bestätigung.....	8
§3.13 Nicht erfasste Vergehen.....	8
§4 Kartensystem	8
§4.1 Karten für Teams	8
§4.2 Karten für Spieler	9
§4.3 Tabellen zur Erläuterung.....	10

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 oder Turnieren der Deutschen eSport Bundesliga wird das Regelwerk automatisch akzeptiert.

Das nutzen der DeSBL Regelwerke ist ausserhalb der DeSBL nicht ohne Genehmigung erlaubt!

Der Preispool wird nur an ein volljähriges Teammitglied überwiesen!

§1 Allgemeines

Alle Spieler in dieser Community haben das Recht darauf, fair und mit dem nötigen Respekt behandelt zu werden! Es wird im Allgemeinen ein höflicher Umgangston erwartet. Spieler, die sich trotz Abmahnung der DeSBL weiterhin unangemessen verhalten, werden sanktioniert.

§1.1 Geltungsbereich

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

§1.2 Teamanmeldung

In der DeSBL können alle registrierten Spieler ein Team gründen/anmelden. Diesem Team dürfen beliebig viele Spieler beitreten, wobei diese nicht zwingend zum gleichen Clan gehören müssen (Clan-Kooperationen). Auf diese Weise ist es auch möglich, ein Team aus mehreren Clans zu bilden. Das Team muss eindeutig dem deutschen Sprachraum zugeordnet werden können. Ausnahmen werden von der Ligaleitung genehmigt, wenn jederzeit eine Kommunikation in deutscher Sprache gewährleistet ist.

§1.3 Pflichten der Teams

Jedes Team der DeSBL verpflichtet sich dazu, die Matches in den angegebenen Zeiträumen zu spielen. Darüber hinaus muss sich jedes Team aktiv an der Terminfindung beteiligen und regelmäßig in den Matchups über Kontaktaufnahmen eines Gegners informieren und entsprechend reagieren. Weiterhin müssen Warorgas zur Matchabsprache/ Ergebniseintragung oder zur Kontaktaufnahme benannt werden.

§1.3.1 Ein oder mehrere Cupteams

Für jeden Cup kann ein Team ein oder mehrere Cupteams anmelden, welche die Matches der entsprechenden Cups bestreiten. Einem Cupteam kann durch den jeweiligen Teammanager Anzahl von 6 Spielern zugeordnet werden. Ab einen Spieler ist ein Team startberechtigt.

§1.4 Spielberechtigung

Jeder Spieler muss auf <http://www.desbl.de> registriert und einem Team beigetreten sein. Jeder Spieler muss seine spielspezifischen Informationen in seinem Spielerprofil wahrheitsgetreu und vollständig eingetragen haben.

§1.5 Teamwechsel/Neuanmeldung eines Spielers

Jeder Spieler darf pro Cup nur in einem Cupteam spielen. Während eines laufenden Cups ist nur ein Wechsel in ein anderes Cupteam möglich. Die Verwendung eines weiteren Accounts und die Weitergabe eines Accounts sind nicht gestattet.

§1.6 Schuldfrage

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

§2 Matchregeln

§2.1 Allgemeines

Immer 20 Minuten vor Beginn einer/der nächsten Runde sind Admins von uns auf dem DeSBL-Teamspeak für Fragen und zur Hilfe anwesend. Solltet ihr euch mit etwas unsicher sein, dann kommt in diesem Zeitfenster auf unser TeamSpeak oder nutzt mit viel Vorlauf unsere Homepage. Optional bieten wir 20 Minuten vor Beginn auf unserem TeamSpeak eine Ablaufferklärung an (als eine Art freiwilliges Checkin).

Generell gilt in einem Cup:

- Spieler müssen bis spätestens 10 Minuten vor Cupstart ins Cupteam geschoben werden.
- Pro Match werden die besten 2 Runden, die per Supportticket eingereicht werden, gewertet
- Wenn Punktegleichstand besteht wird neben den Kills und Siegen noch zusätzlich der Spielerschaden ausgewertet. Das Team mit dem höheren Spielerschaden gewinnt das Spiel
- Die besten 50% der Teams kommen jeweils eine Runde weiter
- Als Matchergebnis wird die Gesamtpunktzahl deines Teams eingetragen
- In der Platzierungstabelle bekommen die 50 % die weiter gekommen sind 3 Punkte, die anderen 0

§2.2 Wie wird Firestorm gespielt?

Pro Match hat jedes Team eine Stunde Zeit, um zu spielen, sowie die zwei besten Ergebnisse einzureichen. Das Team mit den meisten Punkten aus zwei Matches gewinnt und qualifiziert sich für die nächste Runde im Turnierbaum. Zur Auswertung werden wir mit Hilfe des Battletrackers eure Bilder per Metazeitstempel validieren.

Eure Runden Startet wie im Terminplan angezeigt immer c:00 und endet genau 1 Stunde später, solltet ihr nicht pünktlich x:00 das Game beenden können, verlasst ihr die Runde vor Abschluss und schickt das Bild mit dem Teilabschluss mit ein. Wir werten die angefangenen Runden dann mit.

Wir prüfen alles mit dem Battletracker und nutzen die Screenshots zur Zeitvalidierung, also auf die Screenshots achten und sie ordentlich per Ticket mit ausgewählter Plattform und Spiel einschicken. Als Betreff „Ergebnisse Team: euerClanName Teamzahl1“ verwenden. Die

Bilder hat ein Teamorga(oder eine Vertretung von ihm) als Sammelticket einzusenden. Wir benötigen nicht von jedem Spieler einzelne Bilder.

Die Teams erhalten Punkte für ihre Platzierung sowie Kills.

6 Punkte für einen Sieg (1. Platz bei Rundenende).

1 Punkt pro Kill.

§2.3 Unentschieden

Haben beide Teams die gleiche Gesamtpunktzahl, wird der Spielerschaden der beiden Teams ausgewertet. Das Team welches den höheren Spielerschaden hat, gewinnt die Runde.

§2.4 Spielen in Unterzahl

Es kann in Unterzahl gespielt werden. Siege deines durch Publicspieler aufgefüllten Teams werden normal mit 6 Punkten für dein Team gewertet, die Punkte für Kills gibt es jedoch nur für die in deinem Team eingetragenen und spieleberechtigten Spieler.

§2.5 Streaming

Das Streamen der Matches aus der Ego-Perspektive ist jederzeit zulässig.

§2.6 Spielerwechsel/Ersatzspieler

Spieler können zu jedem Rundenwechsel ausgewechselt werden. Der neue Spieler muss alle Voraussetzungen erfüllen und darf auch nicht anderweitig gesperrt sein. Ein Team darf maximal 6 Spieler umfassen, somit ist ein volles Squad und 2 Auswechselspieler zu haben ermöglicht.

§2.7 Support-/Protesttickets

Nur Spieler, die an dem Match teilgenommen haben, oder Teammanager/Warorgas dürfen einen Protest einlegen, bzw. ein Supportticket zu diesem Match schreiben. Ein Ticket kann während eines Cups nur bei zeitnaher Erstellung berücksichtigt werden. Hierbei ist der Cupzeitplan einzuhalten.

§2.8 Cheaten, Bugs, Modifikationen & Zusatzhardware

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

Unwissenheit schützt vor Strafe nicht.

§3 Strafenkatalog

§3.1 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account

- Erfolgt ein sofortiger Ausschluss aus der DeSBL für beide Spieler
- Verliert das Cupteam das Match mit 0:1

§3.2 Terminabsage

Wenn ein bereits angenommenes Match ohne ersichtlichen Grund nicht angetreten wird

- Verliert das Cupteam das Match mit 0:1

§3.3 Team verlässt ohne Grund das Match

Das Team, welches den Server ohne Grund verlässt

- Verliert das Cupteam das Match mit 0:1

§3.4 Bewiesenes Cheaten während eines Matches

- Bann des Spielers aus der DeSBL
- Verliert das Cupteam das Match mit 0:1

§3.5 Bewiesenes Cheaten außerhalb eines DeSBL-Matches

- Bann des Spielers aus der DeSBL

§3.6 Bugusing

Absichtliches Ausnutzen von Bugs während des Matches

- Jede Runde, in der das Bugusen nachgewiesen werden kann, geht an den Gegner
- 1 gelbe Karte für das Cupteam

§3.7 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches

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

§3.8 Gegner erscheint nicht

Drückt ein Cupteam nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit (5 Minuten vor Matchbeginn bis 10 Minuten nach Matchbeginn) den Bereit-Button

- Verliert das Cupteam das Match mit 0:1

- 1 gelbe Karte für das verursachende Cupteam

§3.9 Besteht der Verdacht auf Absprache

- So kann die Ligaleitung das Match annullieren
- Beiden Cupteams bekommen 2 schwarze Karten und werden aus dem Cup ausgeschlossen.

§3.10 Spielen in zwei Cupteams

Spielt ein Spieler in 2 Cupteams, die im gleichen Cup spielen

- Bann des Spielers aus der DeSBL
- beide Cupteams bekommen 1 schwarze Karte

§3.11 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

Spielt ein Team mit nicht spielberechtigten Spielern

- verliert das verursachende Cupteam jede Runde, an welcher der nicht spielberechtigte Spieler teilnimmt
- Das Cupteam bekommt 1 gelbe Karte

§3.12 Ergebnis-Bestätigung

Bestätigt ein Team nicht zeitnah nach dem Match das Ergebnis (ausgenommen Matchprotest)

- bekommt das Team 1 gelbe Karte

§3.13 Nicht erfasste Vergehen

Sonstige Vorkommnisse werden nach Adminermessen behandelt.

§4 Kartensystem

Für Regelverstöße werden Karten gegenüber Cupteams oder Spielern ausgesprochen.

§4.1 Karten für Teams

- Gelbe Karten gibt es pro Vergehen eine. Sie werden für einfache Regelbrüche gemäß dem Regelwerk ausgesprochen.
- Rote Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus jeweils 2 gelben Karten.
- Schwarze Karten werden für schwere Vergehen ausgesprochen. Sie können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus 2 roten Karten. Bei der 2. schwarzen Karte erhält das Cupteam eine Spielsperre und alle Spiele werden als verloren gewertet.

§4.2 Karten für Spieler

- Gelbe Karten gibt es pro Vergehen eine. Sie werden für einfache 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 Spiel.
- Schwarze Karten werden für schwere Vergehen ausgesprochen. Sie können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus 2 roten Karten. Bei einer schwarzen Karte erhält der Spieler eine Sperre für den gesamten Cup.

§4.3 Tabellen zur Erläuterung

Für Teams	Gelbe Karten	Rote Karten	Schwarze Karten
bei 1. Karte	Verwarnung	2 Punkte Abzug	4 Punkte Abzug
bei 2. Karte	ergibt eine rote Karte	ergibt eine schwarze Karte	Saisonsperre, alle Spiele werden als verloren gewertet
bei 3. Karte	Verwarnung	ergibt eine weitere schwarze Karte	--
bei 4. Karte	ergibt eine weitere rote Karte	--	--
bei 5. Karte	Verwarnung	--	--
bei 6. Karte	--	--	--

Für Spieler	Gelbe Karten	Rote Karten	Schwarze Karten
bei 1. Karte	Verwarnung	nächstes Spiel gesperrt	Saisonsperre
bei 2. Karte	ergibt eine rote Karte	ergibt eine schwarze Karte	--
bei 3. Karte	Verwarnung	--	--
bei 4. Karte	ergibt eine weitere rote Karte	--	--

Alle im Text genannten Warenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber und werden als geschützt anerkannt.

© 2017, DeSBL. 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.