

The background of the top half of the page is a screenshot from the game Rainbow Six Siege, specifically the map Operation Wind Bastion. It shows two operators on a rooftop overlooking a city with a large red flag flying. The sky is hazy and orange.

OPERATION WIND BASTION



Deutsche eSport Bundesliga **Rainbow Six Siege [XBO]** **Regelwerk V2.0**

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| Präambel..... | 3 |
| 1 – Support..... | 3 |
| 2 – Ermessen der Admins..... | 3 |
| §1 Allgemeines..... | 4 |
| §1.1 – Geltungsbereich..... | 4 |
| §1.2 – Teamanmeldung..... | 4 |
| §1.3 - Pflichten der Teams..... | 5 |
| §1.4 – Spielberechtigung..... | 5 |
| §1.5 - Ein Spieler, ein Seasonteam..... | 5 |
| §1.6 - Seasonteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers..... | 5 |
| §1.7 – Ersatzteam..... | 6 |
| §1.8 – Schuldfrage..... | 6 |
| §1.9 – Zeiträume..... | 6 |
| §1.10 Casten von DeSBL Spielen..... | 6 |
| §2 Season- und Matchregeln..... | 7 |
| §2.1 – Vorbesprechung und Anmeldebestätigung..... | 7 |
| §2.2 - Gesperrte Operator..... | 7 |
| §2.3 - Ping..... | 7 |
| §2.4 – Zusatzhardware..... | 7 |
| §2.5 - Illegale Programme und Konfigurations Modifikationen..... | 8 |
| §2.6 - Ausnutzen von Bugs/Glitch..... | 8 |
| §2.7 - Matchverschiebung..... | 8 |
| §2.8 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners..... | 9 |
| §2.9 - Aktueller Mappool..... | 9 |
| §2.10 - Map Ban Pick..... | 9 |
| §2.11 - Server/Teamzuweisung..... | 10 |
| §2.13 – Lobbyeinstellungen..... | 10 |
| §2.14 - Spielen in Unterzahl..... | 11 |
| §2.15 - Spielerwechsel..... | 12 |
| §2.16 - Rehost / Spielerdrop..... | 12 |
| §2.17 - Serverprobleme..... | 12 |
| §2.18 - Matchabbruch..... | 13 |
| §2.19 - Ergebniseintragung..... | 13 |
| §2.23 - Matchmedia..... | 14 |
| §2.3 - Matchprotest..... | 14 |
| §3 Strafenkatalog..... | 15 |
| §3.1 Fehlende Spielerprofil-Daten..... | 15 |
| §3.2 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account..... | 15 |
| §3.3 Team tritt zum Match nicht an..... | 15 |
| §3.4 Team verlässt ohne Grund das Match..... | 15 |
| §3.5 Bewiesenes Cheaten während eines Matches..... | 15 |
| §3.6 Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL..... | 16 |
| §3.7 Bugusing - Glitches – Spielfehler..... | 16 |
| §3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches..... | 16 |
| §3.9 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers..... | 16 |
| §3.10 Manipulierende Absprachen..... | 17 |
| §3.11 Spielen in zwei Season-/Cupteams..... | 17 |
| §3.13 Teamauflösung/Austritt..... | 17 |
| §3.14 Beitreten während des Matches..... | 17 |
| §3.15 Zuschauermodus (Spectator)..... | 18 |
| §3.16 Verbotene Operator..... | 18 |
| §3.17 Verbotene Position..... | 18 |
| §3.18 Kick von Gegenspielern..... | 18 |
| §3.19 Nicht erfasste Vergehen..... | 18 |
| §4 Kartensystem..... | 19 |
| §4.1 Karten für Seasonteams..... | 19 |
| §4.2 Karten für Seasonteams..... | 19 |
| §4.3 Tabellen zur Erläuterung..... | 20 |

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 verlorene 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 Preisgelder müssen mindesten 50% der Spieler ihren Wohnsitz in D, A oder CH haben.

§1.1 – Geltungsbereich

1) 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 beliebig Spieler beitreten, die nicht zwingend zum gleichen Clan gehören müssen (Clan-Kooperation). Auf diese Weise ist es auch möglich ein Team aus mehreren Clans zu bilden.

2) Für jeden Wettbewerb kann ein Team mehrere Seasonteams anmelden. Dem Seasonteam 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 Cupteam

- 1)** Jeder Spieler darf nur in einem Cupteam pro Turniermodus der DeSBL spielen. Die Verwendung eines weiteren und/oder die Weitergabe eines Accounts ist nicht gestattet!

§1.6 - Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers

- 1)** Jeder Spieler darf nur 1x das Cupteam pro Turnier wechseln.

§1.7 – Ersatzteam

- 1)** Ein ausgestiegenes oder inaktives Cupteam kann durch ein "Ersatzteam" ersetzt werden, sofern welche vorhanden sind. Diese Cupteams werden nur bis vor dem Turnierbeginn ersetzt.

§1.8 – Schuldfrage

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

§1.9 – Zeiträume

Der Terminplan wird von der Ligaleitung generiert und eine Verschiebung ist nicht möglich.

§1.10 Casten von DeSBL Spielen

Die offiziellen Streaming Partner der DeSBL genießen das Vorrecht, jedes Turnier- und Ligenspiel casten zu dürfen. Dabei wird bei der Auswahl, welches Spiel gestreamt wird keine Zustimmung der jeweiligen 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 weiteren Liveübertragungen 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.

§1.11 Streamen aus der Egoperspektive

Streamen aus der Egoperspektive ist grundsätzlich erlaubt. Jedoch bei Übertragung durch einen Caster unerwünscht.

§2 Season- und Matchregeln

§2.1 - Gesperrte Operator

- 1) Neue Operator sind bis zum Erscheinen ihrer Nachfolger gesperrt.
- 2) Bis auf weiteres gesperrte Operator:
 - Lion

§2.2 - Ping

Sollte ein Spieler über mehrere Runden einer Map (mindestens 2) konstant einen Ping über 100ms aufweisen, ist dieser durch einen Ersatzspieler zu ersetzen oder das Team muss in Unterzahl weiterspielen.

§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 Konfigurations Modifikationen

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 Auswirkung ist genauestens zu schildern. Entsprechende Beweise müssen vorgelegt werden. Ein unbegründeter Vorwurf wird nicht verfolgt.

§2.5 - Ausnutzen von Bugs/Glitch

1) Das Ausnutzen von Bugs und Glitches sind verboten.

§2.6 - Matchverschiebung

Matchverschiebungen können entweder direkt durch die Funktion auf der DeSBL Seite, im Matchupkommentarbereich oder auf direktem Kontaktweg (Teamspeak, Discord, Chat etc.) bestimmt werden. Wichtig ist nur, dass es auf der DeSBL Seite vermerkt wird.

1) Bei Turnieren ist eine Matchverschiebung nicht zulässig.

§2.7 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners

1) Sollte nach erfolgtem Map Ban ein Team nicht dem Spiel beitreten, ist das anwesende Team dazu verpflichtet, 15 Minuten zu warten. Das erstgenannte Team 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) Das Nichterscheinen beider Teams wird als unentschieden gewertet und mit 0 Punkten für beide Teams eingetragen.

4) 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 via Supportticket mitgeteilt werden.

§2.8 - Aktueller Mappool

| | |
|--------|----------|
| Bank | Clubhaus |
| Grenze | Konsulat |
| Küste | Oregon |
| Villa | |

§2.9 - Map Ban Pick

1) Die Mapwahl muss (!) über das DeSBL Script im Matchup durchgeführt werden. Das Heimteam entscheidet, ob es als Angreifer oder Verteidiger auf der ersten Map starten möchte. Die Seite wechselt von nun an mit jeder Map.

- Bis zum Finale: Jedes Team darf 3x je eine Map bannen, bis nur eine Map übrig bleibt, die anschließend gespielt wird.
- Finale: Jedes Team darf 2x je eine Map bannen, aus den übrigen 3 wird je eine Map gewählt, die anschließend gespielt werden.

2) Ab 10 Minuten vor Matchbeginn kann im Matchup der "Bereit" Knopf gedrückt werden.

3) Sind beide Teams bereit, beginnt das Map Bannen. Von nun an hat jedes Team 4 Minuten Zeit für jeden Map Ban.

4) Sind alle Map Bans eingereicht und anschließend die Map Picks eingereicht worden, wird dies im Matchup vom Script festgehalten. Das Match kann jetzt beginnen!

§2.10 - Server/Teamzuweisung

1) Die Spiele werden auf den dedizierten Servern von Ubisoft gehostet.

2) Das erstgenannte Team (im folgenden Heimteam) erstellt hierbei das Match. Das Heimteam entscheidet, ob es als Angreifer oder Verteidiger auf der ersten Map starten möchte. Die Seite wechselt von nun an mit jeder Map.

§2.11 – Lobbyeinstellungen

Zu erstellen ist ein „Benutzerspiel“ (Online) mit folgenden Settings:

| Ligamodus | Bombe |
|---------------------------------|----------------|
| Allgemeine Einstellungen | |
| Spiellistenart | Normaler Modus |
| Tageszeit | Tag |
| HUD-Einstellungen | Profiliga |

| Match-Einstellungen | |
|-------------------------------------|------------------|
| Bans | |
| Anzahl der Bans | 4 |
| Ban-Timer | 30 |
| Runden | |
| Anzahl der Runden | 12 |
| Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger | 6 |
| Runden in Verlängerung | 3 |
| Verlängerung-Punktedifferenz | 2 |
| Rollenwechsel Verlängerung | 1 |
| Zielwechsel-Parameter | 2 |
| Zielwechseltyp | Gespielte Runden |
| Einzigartiger Angreifer-Spawn | Ein |
| Pick-Phase-Timer | 25 |
| 6. Pick-Phase | Ein |
| Timer für 6. Pick-Phase | 25 |
| Aufdeckphase-Timer | 5 |
| Gesundheit & Schaden | |
| Schaden-Handicap | 100 |
| „Friendly Fire“-Schaden | 100 |
| Verletzt | 20 |
| Charaktersteuerung | |
| Sprinten | Ein |
| Lehnen | Ein |
| Tod | |
| Todwiederholung | Aus |

| Spielmodus/Parameter | Bombe |
|------------------------------|--------------|
| Platzierungsdauer | 7 |
| Entschärfungsdauer | 7 |
| Zündzeit | 45 |
| Entschärfer - Träger wählen | Ein |
| Phasen | |
| Dauer der Vorbereitungsphase | 45 |
| Dauer der Aktionsphase | 180 |

| | |
|--------------|----------|
| Datenzentrum | weu |
| Chat | Nur Team |

§2.12 - Spielen in Unterzahl

- 1) Es wird ein 5vs5 gespielt.
- 2) Die Mindestspieleranzahl liegt bei Spielern pro Team.
- 3) Sind zum vereinbarten Zeitpunkt des Matches (+15min) weniger als 4 Spieler anwesend, wird dem gegnerischen Team ein FreeWin zugesprochen. Eine Machtverschiebung ist bei beiderseitiger Einwilligung möglich.

§2.13 - Spielerwechsel

- 1) Spieler können zu jedem Mapwechsel ausgewechselt werden.
- 2) Der neue Spieler muss für sein Team spielberechtigt sein.
- 3) Es dürfen pro Map nur 2 Spieler gewechselt werden. Ausgewechselte Spieler dürfen beim nächsten Mapwechseln nicht wieder eingewechselt werden.
- 4) Sollte Aufgrund technischer Probleme (Internetausfall etc.) ein erneutes Beitreten nicht möglich sein, so kann dieser durch einen spielberechtigten Spieler während eines Rehost ersetzt werden.

§2.14 - Rehost / Spielerdrop

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

- 1)** Der Rehost darf nur bis zum Ende der Drohnenphase angefordert werden. Nach Beginn der Aktionsphase ist die Runde zu Ende zu spielen.
- 2)** Sollten beim Start einer neuen Runde nicht alle Spieler auf dem Server sein so ist die Karte beim aktuellen Ergebnis neu zu starten.
- 3)** Bei erneutem Verbindungsverlust muss das Team in Unterzahl die Map zu Ende spielen.
- 4)** Nach einem Rehost ist der bisherige Spielverlauf exakt durch die Einstellungen vorzunehmen (gewonnene Runden und Orte).

§2.15 - 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)** Stürzt der Server während der Runde ab wird das Match beim aktuellen Ergebnisstand neu gestartet. Der Rundenverlauf muss korrekt wiederhergestellt werden. Ein bereits gewonnen Spots dürfen nicht erneut bespielt werden, andernfalls geht die Runde an den Gegner.

§2.16 - 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.

§2.17 - Ergebniseintragung

Allgemein gilt, das Ergebnis wird nach Maps und nicht nach gewonnen Runden eingetragen.

- 1) Bei Matches innerhalb der Season muss das Ergebnis innerhalb von 24 Stunden nach dem Matches im Matchupbereich der DeSBL Seite eingetragen werden.
- 2) Bei Turnier muss dies innerhalb von 10 Minuten nach Matchende geschehen.
- 3) Im Fall eines Matchprotests darf das Ergebnis nicht eingetragen/bestätigt werden.

§2.18 - Matchmedia

- 1) Ein Screenshot des Scoreboards muss nach Ende jeder Karte angefertigt und im Falle eines Protestes auf <https://pics.desbl.de> hochgeladen werden (Link zur Grafik angeben). So sollte ein Screenshot aussehen:

NACHBERICHT
BOMBE
BENUTZERSPIEL

0:05

MATCH-ERGEBNISANZEIGE

| SIEG | | | | | | | | |
|------|-----------------|--|--|------|----|---|----|----|
| 8 | Bambi qvG | | | 6393 | 15 | 4 | 8 | 9 |
| | Rkyu | | | 6295 | 14 | 4 | 10 | 9 |
| | I PermatIX I | | | 6150 | 10 | 6 | 11 | 9 |
| | xGR Delta | | | 6035 | 6 | 3 | 11 | 10 |
| | Avide qvG | | | 5559 | 6 | 5 | 13 | 55 |
| 6 | eNc TraQu | | | 4633 | 13 | 8 | 12 | 41 |
| | eNc Hiruko | | | 3895 | 15 | 3 | 9 | 21 |
| | eNc Halbschwarz | | | 3874 | 13 | 2 | 10 | 43 |
| | eNc x RagnaR x | | | 3835 | 8 | 2 | 9 | 9 |
| | eNc Fragmite | | | 2862 | 4 | 5 | 11 | 9 |

55 14ms v: 12540733

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.

§2.19 - Matchprotest

- 1) Nur Team, 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 10 Minuten nach Matchende per Supportticket eingereicht werden. Ausführliche Gründe zum Matchprotest müssen hierbei angeführt sein.
- 3) Ebenso sind Beweise beizufügen oder nachzureichen.

§3 Strafenkatalog

Die höchstmögliche Punktzahl als Wertung gegen ein Cupteam beträgt: 0:1 und zum Finale 0:2.

§3.1 Fehlende Spielerprofil-Daten

Spieler, die an einem Turnier teilnehmen, müssen für das jeweilige Spiel die Daten im Spielerprofil vollständig und korrekt eingetragen haben. Die Teams sind verantwortlich vor Spielbeginn alle Spieler auf Spielberechtigung zu prüfen. Eine Reklamation nach dem Match ist nicht möglich.

§3.2 Namenstausch bzw. gesperrter Spieler spielt mit anderem Account

- jede Runde, an der dieser Spieler teilnimmt, wird gegen das verursachende Team gewertet
- erfolgt sofortiger Ausschluss aus der laufenden Turniers für beide Spieler
- das Team wird mit 1 schwarzen Karte bestraft

§3.3 Team tritt zum Match nicht an

- verursachendes Team verliert das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl
- verursachendes Team wird mit 1 gelben Karte bestraft
- bei 3-maligen Nichtantritt 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.

Unsportliches Verhalten während des Spiels:

- Leichenbeschuss
- Beleidigungen vor/während/kurz nach Abschluss des Matches werden als Unsportliches Verhalten angesehen

§3.9 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers

- Matches können annulliert oder als Niederlage gewertet werden
- je nach Härte: bis zu 1 schwarze Karte für den Spieler
- je nach Härte: bis zu 2 schwarze Karten für das Cupteam

Die Einschätzung von groben unsportlichen Verhalten liegt im Ermessen der Admins.

§3.10 Manipulierende Absprachen

- das Match entfällt aus der Wertung
- beide Seasonteams bekommen 1 schwarze Karten

§3.11 Spielen in zwei Season-/Cupteams

Spielt ein Spieler in zwei Cupteams, die im gleichen Format (z.B. 6vs6, 4vs4) spielen.

- so wird dieser Spieler aus der Liga gebannt
- Jeder Spieler darf nur in einem Cupteam in der selben Liga sein.

§3.12 Ergebnis-Bestätigung

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

- bekommt das Team 1 gelbe Karte

§3.13 Teamauflösung/Austritt

Alle Matches von Teams, die sich während eines Cups z.B. auflösen, werden mit der höchstmöglichen Punktzahl als verloren gewertet. Das betrifft auch bereits gespielte Matches. Das Team wird nicht gelöscht.

§3.14 Beitreten während des Matches

Tritt ein Spieler während eines Matches der Lobby/dem Server bei und verlässt diese nicht umgehend,

- erhält sein Team 1 gelbe Karte
- erhält der Spieler 1 gelbe Karte
- die Runde wird für den Gegner gewertet

§3.15 Zuschauermodus (Spectator)

Befindet sich ein Zuschauer in der Lobby/auf dem Server während eines Matches, der nicht zur Ligaleitung gehört

- verliert das dazugehörige Team jede Runde, in der ein Zuschauer in der Lobby/auf dem Server ist
- der betroffene Spieler bekommt 1 gelbe Karte pro Rundenstand

§3.16 Verbotene Operator

Das Benutzen eines verbotenen Operators etc. gilt als Regelverstoß. Das Benutzen wird rundenweise gewertet.

- 1 gelbe Karte für den Spieler
- Die Runde wird als verloren für das Team mit dem Regelverstoß gewertet

§3.17 Verbotene Position

Sollte sich ein Spieler in einer verbotenen Zone/Position aufhalten, wird der Spieler mit 1 gelben Karte bestraft. Bei besonders schwerem Vergehen wird die Runde für den Gegner gewertet.

§3.18 Kick von Gegenspielern

- Absichtliche Kicks von Gegenspielern werden mit 1 gelben Karte für das Team gewertet.
- Die Runde, in der ein Gegenspieler gekickt wird, wird für den Gegner gewertet.

§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 Cupteams

- Gelbe Karten werden für Regelbrüche gemäß dem Regelwerk ausgesprochen.
- 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.
- Schwarze Karten können direkt vergeben 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 Cupteams

- Gelbe Karten gibt es pro Vergehen eine. Sie werden für Regelbrüche gemäß dem Regelwerk ausgesprochen.
- Rote Karten können direkt vergeben 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 Cupsperr.

§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 | Cupsperre, 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 | Cupsperre |
| 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.

© 2019, DeSBL (Deutsche e-Sport 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.