



FIFA 19
[PS4]

85 Modus / Ultimate (FUT)
Regelwerk V1.2

Inhaltsverzeichnis

Änderungsindex.....	4
Support	4
Präambel	4
§1 Allgemeines	5
§1.1 Geltungsbereich	5
§1.2 Teamanmeldung.....	5
§1.3 Pflichten der Teams.....	5
§1.3.1 Ein oder mehrere Cupteams.....	5
§1.4 Spielberechtigung	6
§1.5 Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers	6
§1.6 Ein Spieler, ein Cupteam	6
§1.7 Ersatzteam.....	6
§1.8 Schuldfrage	6
§2 Cup- und Matchregeln.....	7
§2.1 Spielversion	7
§2.2 Allgemeines zum Punktesystem	7
§2.3 Allgemeines zum Cupsystem.....	7
§2.3.1 Cupregel.....	7
§2.3.2 Verhalten im Spiel.....	7
§2.4 Zeiträume	7
§2.5 Matchups / Matchabsprachen	8
§2.6 Ergebniseintragung	8
§2.8 Nichterscheinen des Gegners.....	8
§2.9 Verlassen während des Matches.....	8
§2.10 Spielabbrüche	9
§2.11 Cheats, Bugs & Modifikationen.....	9
§2.12 Absprachen	9
§2.13 Allgemeine Online Spieleinstellungen.....	10
§2.14 Teamumbenennung	10
§2.15 Bereit Button Funktion	10
§3 Strafenkatalog.....	11
§3.1 Fehlende Spielerprofil-Daten.....	11
§3.3 Team tritt zum Match nicht an	11
§3.4 Team verlässt ohne Grund das Match.....	11
§3.5 Bewiesenes Cheaten während eines Matches	11
§3.6 Bewiesenes Cheaten außerhalb eines Matches	11
§3.7 Bugusing - Glitches - Spielfehler.....	12
§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches	12
§3.9 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers	12
§3.10 Manipulierende Absprachen	12
§3.11 Spielen in zwei Cupteams.....	12
§3.12 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern.....	12
§3.13 Ergebnis-Bestätigung.....	13
§3.14 Teamauflösung/Austritt.....	13
§3.15 Falsche Server Einstellungen.....	13
§3.16 Joinen während des Matches	13
§3.17 Zuschauermodus (Spectator)	13
§3.18 Kick von Gegenspielern.....	14
§3.20 Nicht erfasste Vergehen	14
§4 Kartensystem	15
§4.1 Karten für Cupteams	15
§4.3 Tabellen zur Erläuterung.....	15

Änderungsindex

Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
01.01.19	18.06.19	Unplugt_Gam3r	alle	Änderung

Support

Falls es Fragen zum Regelwerk gibt: Probleme bei der Auslegung oder Fehler in diesem Regelwerk gefunden werden, stellt die Ligaleitung mehrere Support-Möglichkeiten zur Verfügung:

- Erste Anlaufstelle sollte immer der jeweilige Spielbereich im DeSBL-Forum sein. Eventuell gibt es hier auch schon eine Lösung für das momentane Problem. Bei Beiträgen von euch bitte möglichst genau die betroffene/unklare Regel und die Fragen dazu angeben. Dies erspart so manche Rückfrage und damit Zeit.
- Bei ungeklärten Fragen, kontaktiert uns über das Support-Ticket System. Hier kann genauer auf spezielle Problematiken eingegangen werden. Beachtet: Formuliert euer Problem so genau wie möglich.

Präambel

Bei Vorkommnissen, die nicht durch dieses Regelwerk abgedeckt werden, behält sich die Ligaleitung vor, eine entsprechende Regelung sofort in Kraft zu setzen. Bestrafung und Sanktionen liegen im Ermessen der Ligaleitung und müssen, sofern nicht dringend erforderlich, nicht weitergehend erläutert werden.

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

§1 Allgemeines

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

§1.1 Geltungsbereich

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

§1.2 Teamanmeldung

In der DeSBL können alle Spieler ein Team gründen/anmelden. Diesem dürfen beliebige Spieler beitreten, die nicht zwingend zum gleichen Clan gehören müssen (Clan-Kooperationen). Auf diese Weise ist es auch möglich ein Team aus mehreren Clans zu bilden. Generell gilt zunächst, dass Teams der deutschen Sprache mächtig sein müssen.

§1.3 Pflichten der Teams

Jedes Team in der DeSBL verpflichtet sich die Matches in den angegebenen Zeiträumen (im Matchup) zu spielen und sich regelmäßig in den Matchups über Kontaktaufnahmen eines Gegners informieren, um entsprechend zu reagieren. Die Spieler und Teams sind für ihre Organisation selbst verantwortlich.

§1.3.1 Ein oder mehrere Cupteams

Für jeden Cup kann ein Team mehrere Cupteams anmelden. Dem 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 Cups zu entnehmen.

§1.4 Spielberechtigung

- Jeder Spieler muss auf <https://www.desbl.de> registriert und einem Team beigetreten sein
- Jeder Spieler muss seine spielspezifischen Informationen in seinem Spielerprofil eingetragen haben
- Die Spielberechtigung kann jederzeit durch die Ligaleitung entzogen werden

§1.5 Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers

- Ein Cupteamwechsel während eines Cups ist nicht erlaubt

§1.6 Ein Spieler, ein Cupteam

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

§1.7 Ersatzteam

Ein ausgestiegenes oder inaktives Cupteam kann durch ein "Ersatzteam" ersetzt werden, sofern welche vorhanden sind. Dies kann nur vor dem Start des Cups erfolgen.

§1.8 Schuldfrage

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

§2 Cup- und Matchregeln

§2.1 Spielversion

Gespielt wird FIFA 19 auf der PS4 in der aktuellsten Version.

§2.2 Allgemeines zum Punktesystem

Das Punktesystem funktioniert folgendermaßen:

3 Punkte für einen Sieg - 1 Punkt für ein Unentschieden - 0 Punkte für eine Niederlage.

§2.3 Allgemeines zum Cupsystem

Die Ligaleitung generiert einen zufälligen Spielplan für einen Cup. Dieser umfasst die Begegnungen und die Zeiträume, in denen die Matches zu spielen sind.

§2.3.1 Cupregel

Wenn ein Spiel unentschieden endet, wird ein Golden Goal gespielt. Dies bedeutet, daß eine neue Partie gestartet werden muss und wer das erste Tor schießt ist der Gewinner des Spiels. Gelb-rote, sowie glatt rote Karten, während der ersten 90 Minuten, werden mit in das neue Spiel genommen. Der Spieler darf nicht auflaufen und darf auch nicht ersetzt werden. (Auch hier wieder Screenshots machen).

§2.3.2 Verhalten im Spiel

Torhüter blocken in jeglicher Hinsicht ist verboten - 5er Ketten sind untersagt -Jegliche Eckball Bug's sind verboten - Absichtliches Zeitspiel in der Form, das man mit dem Ball zur Ecklinie läuft und dort den Ball abschirmt ist verboten - Bei einem Freistoß ist das Positionieren eines Spielers im Raum hinter der Mauer oder auf der Torlinie untersagt (dazu wollen wir ein komplettes Video sehen, bis der Freistoß ausgeführt ist)

§2.4 Zeiträume

Der Zeitplan eines Cups ist immer den jeweiligen Cupnews zu entnehmen.

§2.5 Matchups / Matchabsprachen

In den Matchups sind sämtliche Absprachen zu treffen. Des Weiteren sind dort nach dem Match das Lineup, das Ergebnis und eine Bewertung (optional) einzutragen. Das im Matchup erstgenannte (linke) Team ist das Heim-Team.

§2.6 Ergebniseintragung

Das Ergebnis muss innerhalb von 10 Minuten nach dem Match im Matchupbereich eingetragen werden. Im Fall eines Matchprotest darf das Ergebnis nicht eingetragen werden. Versäumt eine Partei diese Frist oder trägt das Ergebnis ein, wird angenommen, dass dem Spielverlauf vorbehaltlos zugestimmt wird.

§2.7 Matchprotest

Der Matchprotest muss innerhalb von 10 Minuten nach Matchbeginn per Supportticket, eingereicht werden. Ausführliche Gründe zum Matchprotest müssen hierbei angeführt sein. Sollte der Matchprotest nach diesem Zeitpunkt eingereicht werden, ist die Ligaleitung nicht dazu verpflichtet diesen Protest anzunehmen.

§2.8 Nichterscheinen des Gegners

Sollte zum vereinbarten Zeitpunkt des Matches das gegnerische Team nicht anwesend sein, so ist das anwesende Team verpflichtet 15 Minuten zu warten. Nach Ablauf der Zeit kann ein Matchprotest (per Supportticket) einreicht werden.

- Hierzu muss ein Screenshot/Video angefertigt werden (+Uhrzeit und Datum), dass ein Team bereit zum Spielen auf dem Server war.

§2.9 Verlassen während des Matches

Das laufende Match darf grundsätzlich nicht von den Spielern verlassen werden. Bei Verlassen des Spiels (bspw. Disconnect) muss dieser Spieler schnellstmöglich versuchen wieder zu connecten. Gelingt dies nicht, muss in Unterzahl weitergespielt werden.

§2.10 Spielabbrüche

Sollte ein Spieler innerhalb der ersten 5 in Game Minuten aus dem Spiel fliegen, kann das betroffene Team das Spiel verlassen, wenn kein Tor gefallen, eine Karte vergeben oder ein Elfmeter vergeben worden ist. Anschließend muss das Spiel neu gestartet werden, maximale Neustarts sind zweimal. (Damit Probleme vermieden werden, sind die Teams dazu verpflichtet ein Video zu machen, das die Spielminuten bis zum Abbruch zeigt.) Wenn nachgewiesen werden kann, dass ein Team absichtlich das Spiel verlassen hat, muss dies auch anhand von Beweisen per Support Ticket eingereicht werden. (es wird dann mit 0:3 gewertet) Erscheint ein Team nicht zum festgesetzten Termin, kann das anwesende Team einen FFA Antrag stellen.

§2.11 Cheats, Bugs & Modifikationen

Zusatzprogramme, die verändernd ins Spielgeschehen eingreifen, sind verboten und werden mit sofortigem Ausschluss bestraft. Das Nutzen von Bugs, Scripts, DDos (welches strafrechtlich verfolgt werden kann) Exploits und Modifikationen ist verboten. Ausnahmen reglementiert die Ligaleitung.

§2.12 Absprachen

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

§2.13 Allgemeine Online Spieleinstellungen

	<u>85 Modus</u>	<u>Ultimate (FUT)</u>
SPIEL: FIFA 19		
Termin ausmachen	Feste Termine	Feste Termine
Host	Linkes Team im Matchup	Linkes Team im Matchup
Mannschaftsauswahl	Keine Nationalmannschaften	Keine Leihspieler
Halbzeitlänge	6 Minuten	6 Minuten
Steuerung	Alle	Alle
Spielgeschwindigkeit	Normal	Normal
Station	Alle	Alle
Aufstellungen (Taktiken)	Standard	Standard
Nicht Antritt	0:3	0:3

Nach dem Match muss das Ergebnis eingetragen und von der gegnerischen Partei bestätigt werden.

Sollte es zu Problemen vor, während oder nach dem Match kommen, muss das Team der DeSBL kontaktiert werden. Ist kein direkter Kontakt via Teamspeak möglich, muss ein Supportticket bis spätestens 10 Minuten nach dem Spiel eingereicht werden.

§2.14 Teamumbenennung

Ein Team darf während des laufenden Cups den Teamnamen und Cupteamnamen nicht ändern. Eine solche Namensänderung ist immer nur vor bzw. nach der einem Cup möglich. Gewisse Ausnahmen können im Sonderfall mit der Ligaleitung abgesprochen werden.

§2.15 Bereit Button Funktion

Der Bereit Button ist in jedem Matchup vorhanden. Er ist 20 Minuten freigeschaltet und kann immer 10 Minuten vor einem Matchtermin bis 10 Minuten danach gedrückt werden. Versäumt ein Team den Button zu betätigen, verliert es automatisch das Match.

Hinweis: Da diese Funktion neu ist, kann in Absprache zwischen den Teams das Match dennoch gespielt werden. Nach dem Match muß ein Ticket erstellt werden, in dem dem

Adminteam mitgeteilt wird, das das Match gespielt wurde. Beide Teams müssen im Matchup das erspielte Ergebnis per Kommentar angeben. Ein Admin korrigiert dann das Ergebnis.

§3 Strafenkatalog

Die höchstmögliche Niederlage als Wertung gegen ein Cupteam beträgt: 0:3.

§3.1 Fehlende Spielerprofil-Daten

Spieler, die an Cups teilnehmen, müssen für das jeweilige Spiel die Daten im Spielerprofil vollständig und korrekt eingetragen haben. Passiert dies nicht, ist der Spieler nicht spielberechtigt.

§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 nicht Antritt wird das Team inaktiv gesetzt und verliert jedes Match mit der höchstmöglichen Punktzahl. Teams werden nicht gelöscht!

§3.4 Team verlässt ohne Grund das Match

Das Team, welches das Match ohne Grund verlässt

- verliert das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl
- das Team wird mit 1 gelben Karten bestraft

§3.5 Bewiesenes Cheaten während eines Matches

- Ligabann des Teams
- das Team verliert das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl
- das Team wird mit 1 roten Karte bestraft

§3.6 Bewiesenes Cheaten außerhalb eines Matches

- Ligabann des Spielers

§3.7 Bugusing - Glitches - Spielfehler

Ausnutzen von Bugusing - Glitches – Spielfehler während des Matches

- 1 gelbe Karte für den überführten Spieler
- jede Runde, in der dies nachgewiesen werden kann, geht an den Gegner
- 1 gelbe Karte für das Team

Die Einschätzung von Bugusing - Glitches – Spielfehler liegt im Ermessen der Admins.

§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers in Matches

- je nach Härte: 1 gelbe Karte bis 1 schwarze Karte für den Spieler
- je nach Härte: bis zu 3 gelbe Karten für das Team

Die Einschätzung von unsportlichen Verhalten liegt im Ermessen der Admins.

§3.9 Grobes unsportliches Verhalten eines Spielers

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

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

§3.10 Manipulierende Absprachen

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

§3.11 Spielen in zwei 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 ein Cupteam in der selbigen Liga/Cup sein.

§3.12 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

Spielt ein Cupteam mit nicht spielberechtigten Spielern, ohne ausdrückliche Erlaubnis der Ligaleitung oder des Gegners (im Matchup)

- verliert dieses Team das Match, an dem der nicht spielberechtigte Spieler teilnimmt
- das verursachende Team bekommt 1 gelbe Karte

§3.13 Ergebnis-Bestätigung

Bestätigt ein Team nach dem Match nicht innerhalb von 10 Minuten das Ergebnis (ausgenommen Matchprotest)

- bekommt das Team 1 gelbe Karte

§3.14 Teamauflösung/Austritt

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

§3.15 Falsche Server Einstellungen

Stellt der Host den Server falsch ein und korrigiert die Einstellungen nicht "sofort" auf Hinweis des Gastteams

- verliert das hostende Team das Match in dem die Lobby/Server falsch eingestellt waren
- das Team bekommt 1 gelbe Karte

§3.16 Joinen während des Matches

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

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

§3.17 Zuschauermodus (Spectator)

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

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

§3.18 Kick von Gegenspielern

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

§3.20 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 gegeben werden oder ergeben sich aus jeweils 2 gelben Karten. Bei 1 rote Karte verliert das Team 2 Punkte in der Tabelle.
- ☒ Schwarze Karten können direkt gegeben werden oder ergeben sich aus 2 roten Karten. Bei einer schwarzen Karte werden dem Team 4 Punkte in der Tabelle abgezogen. Bei der 2. schwarzen Karte erhält das Team eine Spielsperre und alle Spiele werden als verloren gewertet.

§4.3 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	--	--	--

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.