



**Deutsche eSport Bundesliga**  
**Rainbow Six Siege [PS4]**  
**Speedcup**  
**Regelwerk V1.00**

# Inhaltsverzeichnis

Präambel	5
1 - Support	5
2 - Ermessen der Admins	5
3 - Erklärung und Erläuterung der Ultimate Season (PC)	5
4 - Ablauf Pokal während der Season	6
§1 Allgemeines	8
§1.1 - Geltungsbereich	8
§1.2 - Teamanmeldung	8
§1.3 - Pflichten der Teams	9
§1.4 - Spielberechtigung	9
§1.5 - Ein Spieler, ein Season-/Cupteam	9
§1.6 - Season-/Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers	9
§1.7 - Ersatzteam	10
§1.8 - Schuldfrage	10
§1.9 - Zeiträume	10
§1.10 - Liveübertragungen von DeSBL Spielen	11

§2 Season- und Matchregeln	12
§2.1 - Vorbesprechung und Anmeldungsbestätigung (PC/Xbox)	12
§2.2 - Gesperrte Operator	12
§2.3 - Ping	12
§2.4 – Zusatzhardware	12
§2.5 - MOnitor System Status (MOSS) (PC)	13
§2.6 - Benutzung von MOSS (PC)	13
§2.7 - Absturz von MOSS (PC)	14
§2.8 - Illegale Programme und Konfigurations Modifikationen	14
§2.9 - Ausnutzen von Bugs/Glitch	14
§2.10 - Matchverschiebung	14
§2.11 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners	15
§2.12 - Aktueller Mappool	15
§2.13 - Map Ban Pick	16
§2.14 - Server/Teamzuweisung	16
§2.15 – Lobbyeinstellungen	17
§2.16 - Spielen in Unterzahl	19
§2.17 – Pflichten vor Start des Matches	20
§2.18 - Der Bereit-Status	20
§2.19 – Pausenzeit	20
§2.20 - Spielerwechsel	20
§2.21 - Rehost / Spielerdrop	21
§2.22 - Serverprobleme	21
§2.23 - Matchabbruch	21
§2.24 - Ergebniseintragung	21
§2.25 - Matchmedia	22
§2.26 - Match Protest	22

§3 Strafenkatalog	23
§3.1 - Missachtung des Geltungsbereiches	23
§3.2 - Vernachlässigung der Teampflichten	23
§3.3 - Fehlende / Fehlerhafte Spielerprofil-Daten	23
§3.4 - Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern	23
§3.5 - Versäumen der Ergebniseintragung	23
§3.6 - Erhöhung des Pings und Ping Probleme	24
§3.7 - Vorsätzliche Erhöhung des Pings	24
§3.8 - Verspäteter Match Protest	24
§3.9 - Team tritt zum Match nicht an	24
§3.10 - Unsportliches Verhalten eines Spielers	25
§3.11 - Bewiesenes Cheaten während eines DeSBL - Matches	25
§3.12 - Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL	25
§3.13 - Team/Spieler verlässt vorzeitig das Match	26
§3.14 - Fehlerhafte MOSS Datei	26
§3.15 - Fehlende MOSS Dateien	26
§3.16 - Manipulierte MOSS Dateien	26
§3.17 - Ausnutzen von Bugusing - Glitches - Spielfehler	27
§3.18 - Manipulierende Absprachen	27
§3.19 - Spieler in zwei Season-/Cupteams in demselben Wettbewerb	27
§3.20 - Ergebnis-Bestätigung	27
§3.21 - Teamauflösung/Austritt	28
§3.22 - Falsche Lobby/Server Einstellungen	28
§3.23 - Zuschauermodus (Spectator)	28
§3.24 - Gesperrte Operatoren	28
§3.25 - Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen	29
§4 Kartensystem	30
§4.1 - Straf-Karten/Verwarnung	30
§4.2 - Konsequenzen-Tabelle für Karten	30

# **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.

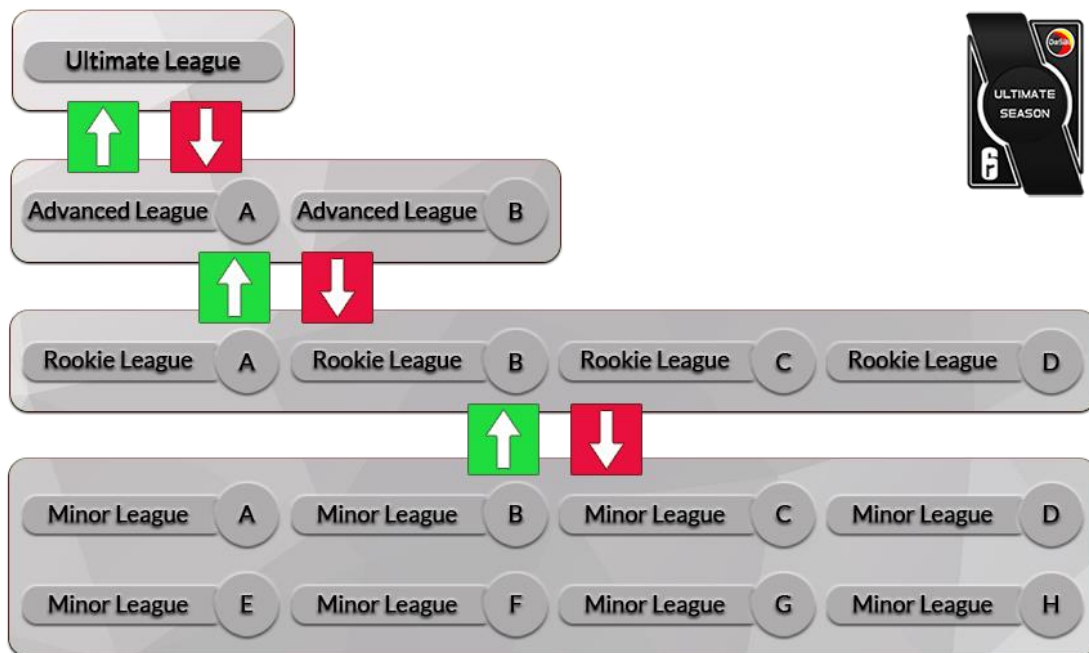
## **3 - Erklärung und Erläuterung der Ultimate Season (PC)**

Die maximale Anzahl der Ligen pro Stufe sieht wie folgt aus:

- 1. Ebene: Die Ultimate League (1 Gewinner / 4 Absteiger).
- 2. Ebene: 2 x Advanced League ( je 4 Absteiger / 2 Aufsteiger )
- 3. Ebene: 4 x Rookie League (je 4 Absteiger / 2 Aufsteiger)-
- 4. Ebene: 8 x Minor League (je 4 Absteiger / 2 Aufsteiger)

Durch die Steigerung der Anzahl der Ligen pro Stufe wird ein kurzer Aufstieg für neue Teams gewährleistet (von Rookie in Ultimate 2 Stufen statt 7). Des Weiteren gibt es pro Liga 2 Aufsteiger und bis zu 4 Absteiger, was einen stetigen Wechsel nach sich zieht, ohne dass eine Liga mit den gleichen Teams über mehrere Seasons stagniert.

Alle neuangemeldeten Teams starten immer in der untersten Ebene. Die oberen Ebenen werden mit den bestehenden Teams je nach ihren Platzierungen der letzten Season eingeteilt.



#### 4 - Ablauf Pokal während der Season

Alle Teams der Season werden automatisch in einen Turnierbaum eingefügt. Dieses Turnier läuft im KO-System (BO3). Die Termine der Spiele sind auf Freitags 19:00 angepeilt. Die Caster der DeSBL werden einige Spiele dieses Turniers übertragen. Die Informationen werden via Matchupnachricht überbracht. Sollte ein Spiel nicht übertragen werden, ist es den Teams gestattet den Termin **an dem jeweiligen Wochenende geringfügig** zu verschieben.

**Aufstiegschance durch Pokalfinale:**

Als faire Chance Ligen zu überspringen, wurde folgende Regel festgelegt:

Die beiden Finalisten des Pokals bekommen in der darauffolgenden Season die Plätze von inaktiv oder nicht wieder angemeldeten Teams höherer Ligen. Diese Chance wird ausdrücklich nur den Finalisten gewährt. Wenn kein Team inaktiv geht, oder sich nicht erneut anmeldet, so verfällt diese Chance selbstverständlich. Zu beachten ist, dass dieses inaktive Team absteigt und der Platz nach dem Abstieg dann dem Finalisten gegeben wird. Ein drittplatziertes Team, welches sich nicht erneut anmeldet kann in der aktuellen Liga ersetzt werden. Es wird zur Generierung der neuen Season immer der maximale Aufstieg der Finalisten berücksichtigt.



# **§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.

4) Bei Turnieren oder Ligen mit Preisen werden die jeweiligen Preise von Preissponsoren zur Verfügung gestellt. Diese Preissponsoren sind namentlich in News, Grafiken oder den Namen der Ligen/Cups erwähnt und dadurch klar erkennbar. Die Passion eSport UG (DeSBL) lobt die Preise lediglich im Namen der Preissponsoren aus und wird hierdurch nicht zu einer eigenen Leistung verpflichtet. Auslobender gemäß § 657 BGB und damit allein verantwortlich für sämtliche Ansprüche in Bezug auf die ausgelobten Preise ist ansonsten der jeweilige Preissponsor. Gewinnausschüttung erfolgt nur an Personen ab 18 Jahren.

## **§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 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](http://www.desbl.de) registriert und einem Cup- / Seasonteam 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**

- 1) 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**

- 1) Jeder Spieler darf nur 1x das Season-/Cupteam pro Spielmodus wechseln.  
Seasonspezifisch: Wird bei einem Seasonwechsel oder einer Neuanmeldung innerhalb einer Season 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.

### **§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 - Zeiträume**

Im Falle eines vorgegebenen Zeitraums sind beide Teams verpflichtet, den Austragungszeitpunkt innerhalb der im Spielplan vorgesehenen Frist festzulegen. Sollte es bis zum Beginn des Spieltages zu keiner Einigung kommen, wird durch das Terminscript automatisch ein zufälliger Termin innerhalb des Spieltages, 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 Spieltagbeginn ein Termin festgelegt, der von dem Team vorgeschlagen wurde, welches sich um die Terminfindung bemüht.

## §1.10 - Liveübertragungen von DeSBL Spielen

### 1) Ego-Perspektive

- a) Das Streamen aus der Ego-Perspektive ist erlaubt, sofern nicht §1.10.2 oder §1.10.3 entgegenstehen
- b) Das Aufzeichnen des Matches aus der Ego-Perspektive und ggf. ein späterer Upload sind jederzeit erlaubt.

### 2) DeSBL-Caster

- a) DeSBL-Caster können im Matchup Bereich über den Button „Livestream-Anfrage“ angefordert werden. Eine Garantie auf einen Caster beinhaltet diese Anfrage nicht.
- b) DeSBL-Caster werden im Matchup benannt und müssen von den Teams geaddet werden. Sie genießen das Vorrecht jedes Turnier- und Ligaspiel casten zu dürfen und können nicht durch einzelne Teams abgelehnt werden.
- c) Die betroffenen Teams müssen jedoch min. 24 Stunden vor Spielbeginn durch den offiziellen DeSBL Caster oder einem Admin benachrichtigt werden.
- d) Sofern das Match offiziell gecastet wird ist ein Stream aus der Ego-Perspektive nicht gewünscht.

### 3) Externe Caster

- a) Das Casten von nicht offiziellen Streamern ist grundsätzlich bei Zustimmung beider Teams erlaubt.
- b) Bei nicht offiziellen Streamern ist auch die Zustimmung eines Admins erforderlich (Supportticket)
- c) Zulassungsvoraussetzungen:
  - Die Anfrage eines Externes Casters muss via Supportticket Kategorie LiveStream-Anfrage mindestens 60 Stunden vor offiziellen Spielbeginn gestellt werden.
  - In besagtem Ticket müssen folgende Informationen vorhanden sein
    - Twitchadresse des externen Casters
    - Link zu einem CAST VOD des externen Casters
    - Match-ID des zu castenden Spieles
    - Einverständnis des Gegner in den Matchupkommentaren (Gegneranfrage in den Matchupkommentaren muss den Twitchnamen des externen Casters enthalten)
  - Wird eines dieser Kriterien nicht erfüllt wird der externe Cast vom Admin abgelehnt!

## **§2 Season- und Matchregeln**

### **§2.1 - Vorberechung und Anmeldebestätigung (PC/Xbox)**

1) Zur Bestätigung der Anmeldung, muss jedes angemeldete Team einen Vertreter zur Vorberechung/Check-In schicken. Das Datum ist dem Forum, bzw. der Anmeldung zu entnehmen.

2) Sollte ein Team nicht die Möglichkeit haben, an der Vorberechung teilzunehmen, müsst ihr euch bei einem Admin der DeSBL oder via Supportticket rechtzeitig für den Check-In abmelden.

### **§2.2 - Gesperrte Operator**

1) Operator, welche während der Season / Pokals / Cups erscheinen, sind gesperrt.

2) Bis auf weiteres gesperrte Operator:

- Amaru
- Goyo

### **§2.3 - Ping**

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

### **§2.4 – 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.

## §2.5 - MOnitor System Status (MOSS) (PC)

Moss kann von der offiziellen Seite „<http://nohope.eu/>“ heruntergeladen werden

- 1) MOnitor System Status (MOSS) ist verpflichtend für alle Spieler und muss in allen Season- und Cupspielen aktiv sein.
- 2) Wenn ein Spieler nicht in der Lage ist, das MOnitor System Status (MOSS) zu verwenden, so darf er nicht an Cups und Seasons teilnehmen. Sollte MOSS für alle Spieler nicht verfügbar sein (Serverprobleme o.Ä.), so ist es im beiderseitigen Einvernehmen gestattet, dass Spiel auch ohne MOSS auszutragen.
- 3) MOnitor System Status (MOSS) Dateien sind in der Eigenverantwortung der Teams und Spieler bis zu 14 Tage nach dem jeweiligen Match aufzubewahren und auf Verlangen der Ligaleitung, dieser zu übersenden.
- 4) Es ist untersagt, jegliche Änderungen an der MOSS Datei vorzunehmen.

## §2.6 - Benutzung von MOSS (PC)

- 1) Ladet euch das MOnitor System Status (MOSS) Programm herunter, und führt die exe als Administrator aus (eventuell Antivirus Programme deaktivieren). Eine Installation ist nicht erforderlich.
- 2) Wenn sich das Programm geöffnet hat, klickt ihr auf „File“ und dann auf „Parameters“. Dort wählt ihr dann „Rainbow Six“ aus und klickt auf „OK“.
- 3) Im Anschluss klickt ihr auf „Capture“ und dort dann auf „Start“. Nun das Spiel starten und das Match wie gewohnt spielen.
- 4) Nach dem Match das Spiel schließen. Anschließend wieder unter „Capture“ auf „Stop“ Klicken. Die MOnitor System Status (MOSS) Dateien werden in einem Ordner namens „MOSS“ auf eurem Desktop gespeichert.
- 5) **Hinweis:** Sollte es durch MOSS zu Fehlern oder Schäden an Soft- oder Hardware kommen, lehnt die DeSBL jegliche Haftung ab. Um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, empfehlen wir euch, MOSS als Administrator auszuführen.

## **§2.7 - Absturz von MOSS (PC)**

- 1) Sollte MOSS aus irgendwelchen Gründen abstürzen, so ist das Match sofort zu unterbrechen und zu pausieren, bis der betreffende Spieler MOSS neu gestartet hat. (nicht von der Rehost-Regel betroffen)
- 2) Ferner muss der Spieler einen Screenshot vom Absturz machen und diesen bis 14 Tage nach dem Vorfall der DeSBL Ligaleitung auf Anfrage zusenden können.

## **§2.8 - 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.

## **§2.9 - Ausnutzen von Bugs/Glitch**

- 1) Das Ausnutzen von Bugs und Glitches sind verboten.

## **§2.10 - 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 im Matchup vermerkt wird.

- 1) Ein Match darf nicht vor Seasonstart gespielt werden. Bei Cups ist eine Matchverschiebung nicht zulässig.
- 2) Stimmen beide Teams zu, kann der Termin maximal zwei Wochen nach hinten verschoben werden. Dies ist im Matchupbereich zu dokumentieren.
- 3) Ein Match darf nicht später als 3 Tage nach der Saison gespielt werden.

4) Wenn ein Termin von beiden Parteien akzeptiert wurde, so muss auch eine Verschiebung von beiden Teams akzeptiert werden.

5) Bei Spielen in der Zeit von 23:00 Uhr bis 10:00 Uhr (Match-Start), welche durch das Terminscript festgelegt wurden, müssen beide Teams das Spiel im Matchup bestätigen. Bei Nicht-Bestätigung behält sich die DeSBL vor den Termin aufzuheben und einen neuen anzusetzen.

### §2.11 - 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. Die Niederlage kann durch Einverständnis des gegnerischen Teams im Matchupbereich umgangen und muss via Supportticket mitgeteilt werden.

### §2.12 - Aktueller Mappool

Bank	Clubhaus
Grenze	Konsulat
Küste	Kafé
Villa	



## §2.13 - Map Ban Pick

1) Die Mapwahl muss (!) über das DeSBL Script im Matchup durchgeführt werden. Das Heimteam greift zuerst an. Die Seite wechselt von nun an mit jeder Map.

- **Pokal:** Jedes Team darf 2x je eine Map bannen, also bleiben aus dem Mappool von 7 Maps noch 3 übrig. Zum Schluss hat jedes Team einen Map Pick (dt. Auswahl), wodurch die Reihenfolge der ersten beiden Maps festgelegt wird. Die übrig gebliebene Map ist Entscheider Karte (Decider).
- **Season (PC / Xbox):** Jedes Team darf 2x je eine Map bannen, aus den übrigen 3 wird je eine Map gewählt, die anschließend gespielt werden.
- **Season (PS4):** Jedes Team darf 2x je eine Map bannen, also bleiben aus dem Mappool von 7 Maps noch 3 übrig. Zum Schluss hat jedes Team einen Map Pick (dt. Auswahl), wodurch die Reihenfolge der ersten beiden Maps festgelegt wird. Die übrig gebliebene Map ist Entscheider Karte (Decider).

3) Ab 10 Minuten vor Matchbeginn kann im Matchup der "Bereit" Knopf gedrückt werden. (PC / Xbox)

4) Ab 5 Minuten vor Matchbeginn kann im Matchup der "Bereit" Knopf gedrückt werden. (PS4)

5) Sind beide Teams bereit, beginnt der Map-Ban. Von nun an hat jedes Team 4 Minuten Zeit für jeden Map-Ban.

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

## §2.14 - 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 greift zuerst an. Die Seite wechselt von nun an mit jeder Map.

## §2.15 – Lobbyeinstellungen

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

<b>Ligamodus</b>	<b>Bombe</b>
<b>Allgemeine Einstellungen</b>	
Spiellisten	Normaler Modus
Tageszeit	Tag
HUD-Einstellungen	Profiliga

<b>Match-Einstellungen</b>	
<b>Bans</b>	
Anzahl der Bans	4
Ban-Timer	20
<b>Runden</b>	
Anzahl der Runden	12
Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger	6
Runden in Verlängerung	3
Verlängerung-Punktedifferenz	2
Rollenwechsel Verlängerung	1
Zielwechsel-Parameter	2
Zielwechselltyp	Gespielte Runden

Einzigartiger Angreifer-Spawn	Ein
Pick-Phase-Timer	15
6. Pick-Phase	Ein
Timer für 6. Pick-Phase	15
Aufdeckphase-Timer	5
<b>Gesundheit &amp; Schaden</b>	
Schaden-Handicap	100
„Friendly Fire“-Schaden	100
„Friendly Fire“-Umkehr	Aus
Verletzt	20
<b>Charaktersteuerung</b>	
Sprinten	Ein
Lehnen	Ein
<b>Tod</b>	
Todwiederholung	Aus

<b>Spielmodus/Parameter</b>	<b>Bombe</b>
Platzierungsdauer	7
Entschärfungsdauer	7

Zünderzeit	45
Entschärfer-Träger wählen	Ein
Sichern-Dauer (PS4)	15
Sichern-Rückgängig-Dauer (PS4)	15
<b>Phasen</b>	
Dauer der Vorbereitungsphase	45
Dauer der Aktionsphase	120

Datenzentrum	weu
Chat	Nur Team

## §2.16 - Spielen in Unterzahl

- 1) Es wird ein 3vs3 gespielt
- 2) Die Mindestspieleranzahl liegt bei 3 Spielern pro Team
- 3) Sind nach erfolgreicher Mapban- Mapvotephase (+15min) weniger als 3 Spieler anwesend, wird dem gegnerischen Team ein FreeWin zugesprochen. Eine Machtverschiebung ist bei beiderseitiger Einwilligung möglich.

## **§2.17 – Pflichten vor Start des Matches**

- 1) Jedes Team ist verpflichtet, vor Beginn einer Map das Lineup zu überprüfen.
- 2) Sollte sich im Gegnerteam ein nicht spielberechtigter Spieler befinden, muss das Team darüber informiert werden. Sollte eine direkte Kommunikation nicht möglich sein ist ein Matchup-Kommentar zu verfassen.

## **§2.18 - Der Bereit-Status**

- 1) Vor Match-Start zeigen alle Spieler mittels Bereit-Status an, 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.

## **§2.19 – Pausenzeit**

- 1) Die Pausendauer zwischen den Maps darf nicht länger als 10 Minuten betragen.
- 2) Sollte nach einer Wartezeit von 15 Minuten das gegnerische Team nicht bereit sein verliert dieses Team die Map.
- 3) Ausnahmen von dieser Regelung müssen im Matchup festgehalten werden.

## **§2.20 - 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 Mapwechsel nicht wieder eingewechselt werden.

## §2.21 - Rehost / Spielerdrop

Allgemein gilt: Ein Rehost darf nur einmal pro Team pro Map durchgeführt werden. Im **beidseitigen Einvernehmen** sind mehrfache Rehosts erlaubt. (der Paragraph über vorzeitiges Verlassen des Matches tritt dann nicht in Kraft)

- 1) Der Rehost darf nur bis zum Ende der Drohnenphase durchgeführt werden. Ein geschlossenes Verlassen der Lobby durch ein Team zählt als Ankündigung eines Rehost. Das hostende Team hat unverzüglich eine neue Lobby zu starten.
- 2) Nach Beginn der Aktionsphase ist die Runde zu Ende zu spielen.
- 3) Sollten beim Start einer neuen Runde nicht alle Spieler auf dem Server sein so ist die Karte beim aktuellen Ergebnis neu zu starten.
- 4) Bei erneutem Verbindungsverlust muss das Team in Unterzahl die Map zu Ende spielen.
- 5) Nach einem Rehost ist der bisherige Spielverlauf exakt durch die Einstellungen vorzunehmen (gewonnene Runden und Orte).

## §2.22 - 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. Bereits gewonnen Spots dürfen nicht erneut bespielt werden, andernfalls muss erneut gerehostet werden.
- 3) Bereits gespielte Runden werden zurückgesetzt, nur beendete Runden werden gewertet

## §2.23 - Matchabbruch

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

## §2.24 - 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 Match im Matchupbereich der DeSBL Seite eingetragen werden.
- 2) Bei Cups muss dies innerhalb von 10 Minuten nach Matchende geschehen.
- 3) Im Fall eines Matchprotests darf das Ergebnis nicht eingetragen/bestätigt werden.

## §2.25 - 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:



POST-ACTION REPORT  
TDM - BOMB - CUSTOM GAME  
0:08

### MATCH SCOREBOARD

VICTORY

BLUE TEAM	Score	Kills	Assists	Deaths	Connection
Puv_Makka	4829	8	4	4	78
Wild.Saukko	4630	10	3	3	79
Arlo_	4315	6	2	2	78
Golden..	3580	1	2	3	78
Gruffyy..	3510	3	1	2	141

ORANGE TEAM

ORANGE TEAM	Score	Kills	Assists	Deaths	Connection
bombsss	1670	5	0	5	80
He.Vodnik	1357	3	1	6	-
InF-Kermit	1250	3	0	5	101
OeterB	1155	1	2	6	[ALL] InF-Kermit: gg
InF-C0bal7	1130	2	1	6	41

60 FPS 1 ms stb v: 10963119 RETURN TO MENU REMATCH UNAVAILABLE

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 Match Abschluss aufzubewahren.

3) Ein Manipulieren der Dateien ist verboten.

## §2.26 - Match Protest

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

2) Ein Match Protest muss innerhalb von 24 Stunden (bei Cups innerhalb von 10 Minuten) nach Matchende per Support Ticket eingereicht werden. Ausführliche Gründe zum Match Protest müssen hierbei angeführt sein.

3) 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 kann gegen das Team eine gelbe Karte verhängt werden.

### **§3.3 - Fehlende / Fehlerhafte Spielerprofil-Daten**

- 1) Sollte ein Spieler ein Match gespielt haben, ohne dass die erforderlichen Spielerprofil-Daten (Uplay-ID/PSN-ID/Xbox-Gamertag) vorhanden waren, oder diese fehlerhaft sind, so zählt er als nicht spielberechtigter Spieler.

### **§3.4 - Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern**

- 1) Spielt ein Season-/Cupteam mit einem oder mehreren nicht spielberechtigten Spielern ohne ausdrückliche Erlaubnis der Ligaleitung oder des Gegners (im Matchup zu vermerken), so verliert dieses Team jedes Map, an dem der nicht spielberechtigte Spieler teilgenommen hat und der Spieler erhält eine rote Karte.
- 2) Bei vorsätzlicher Handlung droht dem Spieler und/oder dem Team eine höhere Bestrafung.
- 3) Sollte eine Map gestartet werden, ohne dass das gegnerische Team über einen nicht spielberechtigten Spieler informiert wurde, wird ein nachträglicher Protest abgelehnt. Ausnahmen und Härtefälle werden durch die Ligaleitung geregelt.

### **§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 gespielten Runden anerkannt. Dafür ist ein Videobeweis anzufertigen, auf welchem man während der laufenden Runde immer mal wieder das Scoreboard einblendet, um einen konstant hohen Ping nachzuweisen.
- 2) Das benachteiligte Team kann das Gegnersteam auf die Ping-Erhöhung aufmerksam machen, in diesem Fall ist das Team mit den erhöhten Pings dazu verpflichtet die Internet Probleme sofort (maximal 2 Runden) zu beheben, oder den Spieler aus der Lobby zu entfernen. Nach Ende der Map kann ein neuer Spieler wieder eingewechselt werden.
- 3) Wurde das Team nachweislich informiert und reagiert nicht binnen 2 gespielten Runden so gilt die Map als gewonnen für das benachteiligte Team.
- 4) 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 mit einer roten Karte geahndet.
- 2) In Sonderfällen und/oder nicht erfassten Vorkommnissen unterliegt es den Admins, entsprechende Entscheidungen zu treffen.

### **§3.8 - Verspäteter Match Protest**

- 1) Sollte ein Match Protest nach der dafür vorgesehenen Frist erfolgen, gilt er als verspätet und wird nicht berücksichtigt.
- 2) Ausnahmen und Härtefälle werden durch die Ligaleitung geregelt.

### **§3.9 - Team tritt zum Match nicht an**

- 1) Das anwesende Team erhält einen FFW-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. Ebenfalls verlieren die Season Teams ihren Ligaplatz und müssen bei einer Neuanmeldung zur nächsten Saison von der dann untersten Liga beginnen.

### **§3.10 - Unsportliches Verhalten eines Spielers**

- 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 Spieler und Teams entsprechend dem Kartensystem bestraft werden. In extremen Fällen (rassistischen, sexistischen, volksverhetzenden oder anderen, auch verbotenen, Äußerungen) greifen neben dem Regelwerk auch Bestrafungen gegen die Netiquette oder die Nutzungsbedingungen.

### **§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 beim Beweis von 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 einer 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 ohne nachgewiesenen Grund verlassen, wird dieses Map mit der höchstmöglichen Niederlage gewertet. Außerdem erhält das betroffene Team 1 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, nach geltendem Regelwerk, selbst zuständig.

### **§3.14 - Fehlerhafte MOSS Datei**

- 1) Sollte aufgrund eines Einstellungsfehlers MOSS nur (oder größtenteils) schwarze Bilder machen, so liegt das weitere Verfahren im Ermessen des Admins.
- 2) Sollten Screenshots, aber keine MOSS-Protokolldateien vorhanden sein, zählen diese als unvollständig und werden als fehlende MOSS-Dateien gewertet.
- 3) Sollte ein Spieler aufgrund nicht-nachvollziehbarer technischer Probleme regelmäßig schwarze Screenshots aufnehmen, so ist dies bei Liga-Admins anzukündigen. Dies geschieht über ein Support-Ticket.

### **§3.15 - Fehlende MOSS Dateien**

- 1) Der Spieler mit fehlenden MOSS-Dateien bekommt eine rote Karte.
- 2) Das Team des Spielers verliert das jeweilige Match mit der höchstmöglichen Punktzahl.

### **§3.16 - Manipulierte MOSS Dateien**

- 1) Jede Änderung an den MOSS Dateien ist strengstens verboten und wird als Cheaten gewertet.

### **§3.17 - 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. Bei besonders schweren Fällen kann das Admin-Team den Spieler auch bis zu einer schwarzen Karte bestrafen.
- 2) Jede einzelne Runde (nicht die ganze Karte), in der dieses Verhalten nachgewiesen werden kann, geht an den Gegner.
- 3) Das Liga-Team kann (vor allem bei schweren Fällen) mit bis zu einer 1 roten Karte bestraft werden.
- 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.

### **§3.18 - 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.

### **§3.19 - 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 und technisch umgangen (Accountsharing / Doppelaccount), so wird dieser Spieler bis auf weiteres, auf Grundlage der Nutzungsbedingungen, aus der DeSBL gebannt. Verbannungen und deren Regulierungen legt die Ligaleitung fest.
- 3) Die Matches, die von diesem Regelverstoß betroffen sind, werden von den Admins als Niederlage mit der höchstmöglichen Punktzahl gewertet.

### **§3.20 - Ergebnis-Bestätigung**

- 1) Bestätigt ein Team das Matchergebnis nicht innerhalb von 24 Stunden 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 Karten für das Team verliehen werden sowie das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl zugunsten des Gegners entschieden werden.

### **§3.21 - 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.

### **§3.22 - Falsche Lobby/Server Einstellungen**

1) Stellt der Host die Lobby falsch ein und korrigiert die Einstellungen nachweislich nicht unverzüglich auf Hinweis, verliert das hostende Team die Maps (nicht Runden), in denen die Lobby falsch eingestellt waren.

2) Nach Beginn der vierten Runde gelten die Lobbyeinstellungen als akzeptiert.

3) Außerdem erhält das hostende Team 1 gelbe Karte.

### **§3.23 - 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 eine 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 1 rote Karte.

### **§3.24 - Gesperrte Operatoren**

1) Das Benutzen eines gesperrten Operators gilt als Regelverstoß und wird rundenweise geahndet. Die gesperrten Operatoren sind auch dann gesperrt, wenn beide Teams eines Matches der Benutzung zustimmen würden.

2) Jede einzelne Runde, in der gegen diese Regel verstoßen wird, wird als verloren gewertet.

3) Der Spieler, der gesperrte Operatoren benutzte, erhält eine gelbe Karte.

### **§3.25 - 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 rote Karte um.
- 3) Ein Team wird nicht mehrmals in einer gleichen oder ähnlichen Situation verwarnt.

### §4.2 - Konsequenzen-Tabelle für Karten

Karten für Spieler		
	1. Karte	2. Karte
<b>Gelbe Karte</b>	Verwarnung	ergibt eine rote Karte
<b>Rote Karte</b>	Spielsperre: 7 bis 21 Tage	ergibt eine schwarze Karte
<b>schwarze Karte</b>	Spielsperre: 4 bis 24 Wochen	ergibt den Härtefall
<b>Härtefall</b>	Spielsperre: mindestens 24 Wochen	--

Karten für Teams		
	1. Karte	2. Karte
<b>Gelbe Karte</b>	Verwarnung	ergibt eine rote Karte
<b>Rote Karte</b>	2 Punkte Abzug	ergibt eine schwarze Karte
<b>schwarze Karte</b>	4 Punkte Abzug	--
<b>Härtefall</b>	Verweis aus der Liga	

**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.