



League of Legends

Version 3.1

Inhaltsverzeichnis

Präambel	4
Support	4
Ermessen der Admins	4
1 Allgemeines	5
1.1 Geltungsbereich.....	5
1.2 Teamanmeldung.....	6
1.3 Pflichten der Teams	6
1.4 Spielberechtigung	6
1.5 Ein Spieler, ein Season-/Cupteam	6
1.6 Season-/Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers	7
1.7 Ersatzteam.....	7
1.8 Schuldfrage.....	7
1.9 Zeiträume.....	7
1.10 Casten von DeSBL Spielen	8
1.11 Livestreams	8
2 Season- und Matchregeln	9
2.1 Allgemeines zum Punktesystem	9
2.2 Allgemeines zum Ligasystem	9
2.3 Spielerwechsel.....	9
2.4 Zeiträume.....	10
2.5 Matchups / Matchabsprachen.....	10
2.6 Ergebniseintragung	11
2.7 Matchprotest.....	11
2.8 14-Tagesperre.....	11
2.9 Spielen in Unterzahl	11
2.10 Verlassen während des Matches	11
2.11 FF (Forfeit)-Antrag	12
2.12 Cheats, Bugs & Modifikationen	12
2.13 Absprachen	12
2.14 Spielplanung.....	12
2.15 Servereinstellung	12
2.16 Auskunftspflicht.....	12

2.17	Einleitung einer regulären Spielunterbrechung	13
2.18	Dokumentation des Spielbetriebs.....	13
2.19	Zuschauer.....	13
2.20	Pfandliga	13
3	<i>Strafenkatalog</i>	14
3.1	Missachtung des Geltungsbereiches	14
3.2	Vernachlässigung der Teampflichten	14
3.3	Fehlende / Fehlerhafte Spielerprofil-Date	14
3.4	Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern	14
3.5	Versäumen der Ergebniseintragung	14
3.6	Verspäteter Match Protest	15
3.7	Team tritt zum Match nicht an	15
3.8	Unsportliches Verhalten eines Spielers	15
3.9	Bewiesenes Cheaten während eines DeSBL - Matches.....	15
3.10	Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL	16
3.11	Team/Spieler verlässt vorzeitig das Match.....	16
3.12	Ausnutzen von Bugusing - Glitches - Spielfehler	16
3.13	Manipulierende Absprachen	17
3.14	Spieler in zwei Season-/Cupteams in demselben Wettbewerb	17
3.15	Ergebnis-Bestätigung	17
3.16	Teamauflösung/Austritt.....	17
3.17	Zuschauermodus (Spectator).....	18
3.18	Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen.....	18
4	<i>Kartensystem</i>	18
4.1	Straf-Karten/Verwarnung.....	18
4.2	Konsequenzen-Tabelle für Karten.....	19

Präambel

Support

Falls es Fragen zum Regelwerk gibt, Probleme bei der Auslegung oder Fehler in diesem Regelwerk gefunden werden, stellt die Ligaleitung mehrere Support-Möglichkeiten zur Verfügung. Im Forum stehen für jedes Spiel Bereiche zur Verfügung, in welchen Fragen gestellt und beantwortet werden können. Hinzu kommt das Supportticketsystem (im Reiter Hilfe/Kontakt zu finden), oder Social Media Kanäle der DeSBL wie bspw. Twitter, Facebook oder auch der Discord Server.

Ermessen der Admins

Bei Vorkommnissen, die nicht durch dieses Regelwerk abgedeckt werden, behält sich die Ligaleitung vor, eine entsprechende Regelung sofort in Kraft zu setzen.

Bestrafungen und Sanktionen liegen im Ermessen der Admins des Spielbereiches und müssen, sofern nicht dringend erforderlich, nicht weitergehend erläutert werden.

1 Allgemeines

1. Alle Spieler in dieser Community haben das Recht, fair und mit dem nötigen Respekt behandelt zu werden.
2. 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.
3. 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.
4. 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.
5. Gewinnausschüttung: 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

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 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

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

1.6 Season-/Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers

Jeder Spieler darf nur 1x das Season-/Cupteam pro Spielmodus wechseln. Seasonspezifisch: 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

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 Termingscript 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 Casten von DeSBL Spielen

Die offiziellen Streaming Partner der DeSBL genießen das Vorrecht jedes Turnier- und Ligaspiel casten zu dürfen. Dabei wird bei der Auswahl, welches Spiel gestreamt wird keine Zustimmung der jeweils betroffenen Teams benötigt. Die betroffenen Teams müssen jedoch min. 24 Stunden vor Spielbeginn durch den offiziellen DeSBL Caster oder einem Admin benachrichtigt werden. Sollte ein offizieller DeSBL Caster ein Spiel casten, wünschen wir keine weitere Liveübertragung der Spiele. Aufnahmen sind erlaubt. Darüber hinaus ist casten von nicht offiziellen Streamern grundsätzlich bei Zustimmung beider Teams möglich, jedoch ist auch die Zustimmung eines Admins erforderlich, diese wird über ein Supportticket eingeholt.

Externe Caster werden von der DeSBL nur noch zugelassen wenn folgende Regelungen eingehalten werden:

1. Die Anfrage eines Externes Casters muss via Supportticket Kategorie LiveStream-Anfrage mindestens 72 Stunden vor offiziellen Spielbeginn gestellt werden.
2. 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!

1.11 Livestreams

Das Streamen aus der Egoperspektive ist immer erlaubt und Bedarf keine Zustimmung des Gegners oder der Ligaleitung

2 Season- und Matchregeln

2.1 Allgemeines zum Punktesystem

Das Punktesystem funktioniert folgendermaßen: 3 Punkte für einen Sieg, 1 Punkt für ein Unentschieden und 0 Punkte für eine Niederlage. Bei Punktegleichstand in der Tabelle wird der direkte Vergleich gewertet. Sollte dieser ebenfalls gleich sein, wird ein Entscheidungsspiel stattfinden.

Runden und Punkte gegen Teams, die vor Saison-Ende aus der DeSBL ausgeschieden sind werden folgendermaßen gewertet:

Gespielte und noch ausstehende Spiele gegen solche Teams werden mit Defwin (FF-Win) gewertet.

2.2 Allgemeines zum Ligasystem

Es gibt ein festes Spieltagesystem. Die Ligaleitung lost am Anfang der Saison einen Spielplan aus. Dieser umfasst die Begegnungen, die am jeweiligen Spieltag gespielt werden müssen. Gespielt wird im Format 5vs5 auf Kluft der Beschwörer.

2.3 Spielerwechsel

Ein Spielerwechsel ist erlaubt, jedoch darf nur 1 Spieler pro DeSBL Spiel ausgewechselt werden

2.4 Zeiträume

Die Ligaleitung gibt zu jedem Spieltag einen festen Termin für jeden Spieltag oder einen Zeitraum von 7 Tagen (Montag – Sonntag) an. 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 (Mo|Di|Mi|Do|Fr|Sa|So, jeweils 20.00|20.30|21.00) 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.

Sollte es für beide Teams im Vorfeld klar sein, dass die Begegnung nicht fristgerecht gespielt werden kann, besteht die Möglichkeit, einen alternativen Termin festzulegen. Diese Sondertermine dürfen maximal zwei Wochen vor bis zwei Wochen nach den festgelegten Spielzeiträumen liegen. Diese Termine müssen aber nicht vom Gegner akzeptiert oder kommentiert werden; auch werden sie nicht vom automatischen Terminscript berücksichtigt. Matchtermine dürfen nicht vor Saisonstart und nicht später als eine Woche nach Saisonende liegen.

Sollten sich die Teams nach Generierung eines automatischen Termins auf einen anderen Termin einigen, können sie diesen in den Matchups unter „Terminänderung“ eintragen und bestätigen.

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 24 Stunden nach dem Match im Matchupbereich eingetragen werden. Auch im Fall eines Matchprotest (siehe §2.6). Versäumt eine Partei diese Frist wird angenommen, dass dem Spielverlauf vorbehaltlos zugestimmt wird.

2.7 Matchprotest

Der Matchprotest muss innerhalb von 24 Stunden 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 14-Tagesperre

Spieler, die bis vor dem 3. Spieltag ins Seasonteam eingetragen werden, sind sofort spielberechtigt. Spieler, die zu einem späteren Zeitpunkt dem Team beitreten werden mit einer 14-Tage-Sperre belegt. Das betrifft auch Spieler, die während der laufenden Saison das Team wechseln. Die 14-Tage-Sperre ist grundlegend verhandelbar und im Matchup festzuhalten.

2.9 Spielen in Unterzahl

Die Spieleranzahl entspricht der im Format festgelegten Anzahl der Spieler. Sind beim Match nicht genügend Spieler anwesend, ist es Sache der Teamleader eine Lösung auszuhandeln. Ein Spiel in Unterzahl ist aber grundsätzlich möglich (Ausnahme: Formate 1vs1 und 2vs2). Eine Terminverschiebung ist mit Zustimmung des anderen Teams möglich., Das Match muss dann schnellstmöglich nachgeholt werden. Sollte das vollständige Team beides verneinen dann bekommt das anwesende Team welches in Unterzahl ist einen Free-Win. Dies ist immer in den Matchups zu dokumentieren.

2.10 Verlassen während des Matches

Das laufende Match darf grundsätzlich nicht von den Spielern verlassen werden. Bei unverschuldetem Verlassen des Spiels (bspw. Reconnect) ist nach §2.17 zu handeln.

2.11 FF (Forfeit)-Antrag

Erscheint ein Team nicht zum festgesetzten Termin, siehe §2.10, kann das anwesende Team einen FF-Antrag stellen.

2.12 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.

2.13 Absprachen

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

2.14 Spielplanung

Alle Handlungen, die zum Spielablauf im Rahmen des Spieltags führen, werden als Spielplanung bezeichnet. Mutwilliges Behindern oder Verzögern der Spielplanung wird nach §3.8 geahndet.

2.15 Servereinstellung

1. Team Size - Teamgröße: 5
2. Allow Spectators - Zuschauer erlauben: All - Alle
3. Game Type - Spieltyp: Tournament Draft – Turniermodus

Der Name des Raumes und das Passwort müssen im Matchup dem Gegnerteam bekannt gegeben werden, wenn keine direkte Einladung erfolgt.

2.16 Auskunftspflicht

Im Rahmen der Auskunftspflicht muss der Gegner so früh wie möglich, spätestens unmittelbar vor dem Beginn des Spiels über alle Abweichungen vom Reglement informiert werden. Eine Verletzung der Auskunftspflicht wird nach §3.8 geahndet.

2.17 Einleitung einer regulären Spielunterbrechung

Der Nutzen der Spielunterbrechung im Tournament-Modus muss immer begründet werden und sollte ausschließlich in Extremfällen, wie bspw. Disconnects verwendet werden. Des Weiteren hat jedes Team in einem Match bis zu drei Mal á 5 Minuten die Möglichkeit, die Pausefunktion zu verwenden

2.18 Dokumentation des Spielbetriebs

Beide Teams sind verpflichtet einen Screenshot des Scoreboards am Ende des Matches zu machen und diesen mindestens 14 Tage aufzubewahren. Diese sind bei Anfrage eines Admins vorzulegen. Dies dient der Ergebnisbestätigung im Zweifelsfall.

2.19 Zuschauer

Zuschauer sind grundsätzlich erlaubt, da diese nicht nennenswert ins Spielgeschehen eingreifen können und der integrierte Zuschauermodus außerhalb der Reglementierungsbereichweite der DeSBL liegt.

2.20 Pfandliga

Eine Pfandliga findet zurzeit nicht statt.

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

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-Date

Sollte ein Spieler ein Match gespielt haben, ohne dass die erforderlichen Spielerprofil-Daten (Beschwörername) 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 Match, 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.

3.5 Versäumen der Ergebniseintragung

1. Sollte ein Team es versäumen, ein Ergebnis ordnungsgemäß einzutragen, so wird davon ausgegangen, dass das bereits eingetragene Ergebnis stimmt und dem eingetragenen Spielverlauf vollständig zugestimmt wird.
2. Bei nicht vorhersehbaren Problemsituationen unterliegt die Entscheidung den Admins.

3.6 Verspäteter Match Protest

Sollte ein Match Protest nach der dafür vorgesehenen Frist erfolgen, gilt er als verspätet und wird nicht berücksichtigt.

3.7 Team tritt zum Match nicht an

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

3.8 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.

3.9 Bewiesenes Cheaten während eines DeSBL - Matches

1. Der Spieler wird auf Lebenszeit aus der DeSBL und von allen DeSBL-Angeboten ausgeschlossen. Das Kartensystem greift 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 Karten bestraft.

3.10 Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL

Sollte ein aktiver DeSBL-Spieler in einem anderen Spiel bzw. außerhalb der DeSBL gecheatet haben, wissentlich mit gesperrten Accounts spielen oder in Verbindung zu solchen stehen, so wird der Spieler auf Lebenszeit aus der DeSBL verbannt. Dies betrifft beispielsweise Anti Cheat-Systeme wie Punkbuster, VAC, BattleEye etc. Das Kartensystem greift bei bewiesenem Cheaten nicht, da hier keine Bestrafung, sondern eine Verbannung stattfindet. Ausnahmen können für Einzelfälle von der Ligaleitung ausgesprochen werden. (Bspw: VAC Ban durch unabsichtliches Joinen auf Cheat-Server)

3.11 Team/Spieler verlässt vorzeitig das Match

1. Sollte das gesamte Team eines Matchups das laufende Match, ohne nachgewiesenen Grund, verlassen, wird dieses Match 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 geltenden Regelwerk, selbst zuständig.

3.12 Ausnutzen von Bugusing - Glitches - Spielfehler

1. Sollte einem Spieler ein unfairer Vorteil durch Bugusing, Glitches oder sonstige Spielfehler nachgewiesen werden, erhält dieser Spieler 1 rote Karte.
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.

3.13 Manipulierende Absprachen

1. Sollten Teams manipulierende Absprachen mit konkreten Folgen für die laufende Season oder den laufenden Cup gemacht haben, entfällt das Match aus der Wertung.
2. Beide betroffene Season-/Cupteams erhalten je 1 rote Karte.
3. Über organisatorische Folgen für den laufenden Wettbewerb entscheidet die Liga-Leitung

3.14 Spieler in zwei Season-/Cupteams in demselben Wettbewerb

1. Jeder Spieler darf nur in einem Season-/Cupteam in demselben Wettbewerb spielen.
2. Wird diese Regel missachtet 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.

3.15 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.

3.16 Teamauflösung/Austritt

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

3.17 Zuschauermodus (Spectator)

1. Befindet sich ein Zuschauer in der Lobby oder auf dem Server während eines Matches, der weder zur Ligaleitung gehört noch durch beide Teams oder einen Admin genehmigt wurde, wird das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl als verloren gewertet.
2. Sollte ein DeSBL-Spieler diesen Verstoß begangen haben, erhält dieser Spieler 1 rote Karten.
3. Das Team dieses Spielers erhält ebenfalls 1 rote Karten. Sollte eine noch nicht genannte Absprache zwischen Team und Zuschauer bestehen (Zuschauer ist kein DeSBL-Spieler), erhält das hostende Team ebenfalls 1 gelbe Karte.

3.18 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 unfairen oder unsportlichen 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
Gelbe Karte	Verwarnung	Ergibt eine rote Karte
Rote Karte	Spielsperre 7 bis 21 Tage	Ergibt eine schwarze Karte
Schwarze Karte	Spielsperre 4 bis 24 Wochen	Ergibt Härtefall
Härtefall	Spielsperre mindestens 24 Wochen	

Karten für Teams		
	1. Karte	2. Karte
Gelbe Karte	Verwarnung	Ergibt eine rote Karte
Rote Karte	2 Punkte Abzug	Ergibt eine schwarze Karte
Schwarze Karte	4 Punkte Abzug	
Härtefall	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.