



Deutsche eSport Bundesliga

Fortnite

[PC | PS4 | XBOX]

Version 3.0

Inhaltsverzeichnis

Präambel	4
Support	4
Ermessen der Admins	4
Wie wird FNBR in der DeSBL gespielt?	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	7
§1.6 Season-/Cupteamwechsel - Neuanmeldung eines Spielers	7
§1.7 Ersatzteam	7
§1.8 Ergebniseintragung/Stellen von Matchprotesten	7
§1.9 Schuldfrage	7
§1.10 Livestreams	7
§1.11 Casten von DeSBL Spielen	8
§2 Matchregeln	9
§2.1 Allgemeines	9
§2.2 Match- und Verhaltensregeln	11
§2.3 Spielen in Unterzahl	11
§2.4 Spielerwechsel/Ersatzspieler	12
§2.5 Cheats/Bugs/Modifikationen/Zusatzhardware	12
§3 Strafenkatalog	13
§3.1 Missachtung des Geltungsbereiches	13
§3.2 Vernachlässigung der Teampflichten	13
§3.3 Fehlende/Fehlerhafte Spielerprofilaten	13
§3.4 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern	13
§3.5 Ergebnis Reporting	13
§3.6 Verspäteter Matchprotest	13
§3.7 Team/Spieler tritt nicht zum Match an	14
§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers	14

§3.9	Bewiesenes Cheaten während eines DeSBL Matches	14
§3.10	Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL	14
§3.11	Ausnutzen von Bugusing - Glitches – Spielfehlern	15
§3.12	Manipulierende Absprachen.....	15
§3.13	Spielen in mehreren Season-/Cupteams des Selben Wettbewerbes.....	15
§3.14	Teamauflösung/Austritt	15
§3.15	Nutzung verbotener Gegenstände etc.....	16
§3.16	Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen.....	16
§4	Kartensystem	17
§4.1	Straf-Karten/Verwarnungen	17
§4.2	Kartenübersicht	17

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.

Wie wird FNBR in der DeSBL gespielt?

Ab sofort werden alle unsere Cups in privaten Lobbys (Custom Matches) stattfinden. Die Matches werden durch ein Mitglied des Adminteams gehostet. Der Code wird euch 5 Minuten vor Matchbeginn im Event und im Fortnite Channel unseres Discord Channels bekannt gegeben. Alle Details findet ihr unter §2.

§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

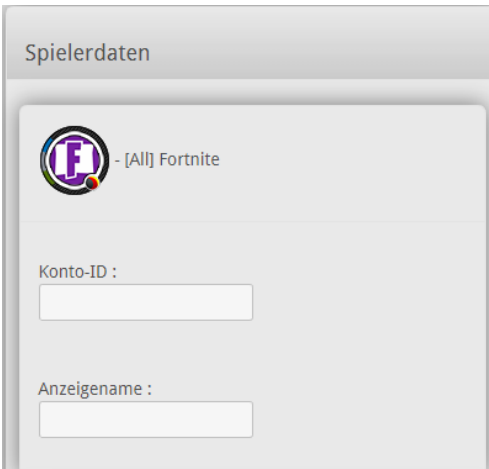
1. In der DeSBL können alle Spieler ein Team gründen/anmelden. Diesem dürfen beliebige Spieler beitreten, die nicht zwingend zum gleichen Clan gehören müssen (Clan-Kooperationen). Auf diese Weise ist es auch möglich, ein Team aus mehreren Clans zu bilden.
2. Für jeden Wettbewerb kann ein Team mehrere Season-/Cupteams anmelden. Dem Season-/Cupteam können durch den Team-Manager die jeweiligen Spieler zugeordnet und die Warorgas 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 Season-/Cupteam beigetreten sein.
2. Jeder Spieler muss seine spielspezifischen Informationen (Epic-ID und Anzeigename) in seinem Spielerprofil eingetragen haben.
3. Das gegnerische Team ist vor Matchbeginn auf Spielberechtigung zu prüfen. Reklamationen nach dem Match sind nicht möglich.
4. Die Spielberechtigung kann jederzeit durch die Ligaleitung entzogen werden.



Spielerdaten

 - [All] Fortnite

Konto-ID :

Anzeigename :

§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: Der jeweilige Spieler wird bei einem Seasonwechsel oder einer Neuanmeldung innerhalb einer Season 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 Ergebniseintragung/Stellen von Matchprotesten

Das Ergebnis bzw. der Matchprotest, muss innerhalb der vorgegebenen Fristen erfolgen.

§1.9 Schuldfrage

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

§1.10 Livestreams

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

§1.11 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 zugelassen, wenn folgende Regelungen eingehalten werden:

1. Die Anfrage eines externen Casters muss via Supportticket, Kategorie LiveStream-Anfrage, mindestens 72 Stunden vor dem 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!

§2 Matchregeln

§2.1 Allgemeines

Da wir für die Veranstaltung der Fortnite Cups etwas von unserem normalen Ablauf abweichen müssen, findet ihr die Fortnite Cups nicht wie gewohnt unter Cups sondern unter **Ligen**. Das gilt auch für die Anmeldungen!

Vor dem Cup:

Um an einem Fortnite Cup teilnehmen zu können, müsst ihr vor dem Cup (spätestens 15 Minuten vor der ersten Runde) folgende Anforderungen erfüllen:

- Eure spielespezifische Information (Epic-ID und Anzeigename) in euer Spielerprofil eingetragen haben
- Eure Spieler in das Seasonteam des Cups geschoben haben (wie das geht findet ihr unter Hilfe & Kontakt, in unseren FAQ)

So kommt ihr in unser Custom Match:

Ihr betretet die Lobby (bei Doubles, Trio oder Squad mit allen Spielern eures Teams), wählt den richtigen Modus aus und geht danach unten rechts auf "Benutzerdefinierte Option". Dort gebt ihr dann den Code ein, den wir euch 5 Minuten vor Start im Turnier (Matchups) und auf dem Fortnite Discord Channel bekannt geben.

Ergebnis-Reporting:

Ihr habt nach der letzten Runde eine Stunde Zeit, um uns eure Ergebnisse per Supportticket (unter Hilfe & Kontakt) mitzuteilen. Teams, die ihre Ergebnisse nicht innerhalb der Frist einreichen, müssen leider aus der Wertung ausgeschlossen werden. Um den Aufwand für euch möglichst gering zu halten, genügt es wenn ihr ein Supportticket erstellt, in dem ihr uns die Ergebnisse aus allen 3 Runden mitteilt.

Ticketdaten

Spiel: [Alle] Fortnite

Kategorie: Turnier spezifisch

Betreff: Ergebnis Fortnite Cup

Text: Team ID: 123456
Runde 1:
Kills: 5
Platzierung: 7
Link zum Screenshot: www.pics.desbl.de/nald98w8u23ipnmccq34563
Runde 2: ...

Support-Ticket erstellen

Ergebnis-Screens:

Um euch eure Punkte in der Tabelle gutzuschreiben benötigen wir von jeder Runde einen Screenshot. Es werden nur Original Screenshots (Xbox: Xbox live Taste + Y, PS4: Sharetaste und Screenshot speichern) anerkannt. Diese Screenshots müsst ihr auf pics.desbl.de hochladen und uns den dort angezeigten Link mit in euer Supportticket stellen.

Auf den Screenshots muss zu sehen sein:

- Eure Platzierung
- Eure Kills / die Kills eures Teams



§2.2 Match- und Verhaltensregeln

Mögliche Cup Varianten:

Solo, Duo, Trio, Squad. Welche Variante in welchem Cup gespielt wird findet ihr in den Anmeldungen.

Regeln:

Die Cups werden als Crossplay Event veranstaltet und es werden jeweils 3 Runden gespielt.

Punktesystem:

Jeder Kill gibt einen Punkt für das Team

Platz 1 10 Punkte

Platz 2 8 Punkte

Platz 3 6 Punkte

Platz 4-10 4 Punkte

Platz 11-20 2 Punkte

Kommunikation:

Die Teams sind in unterschiedlichen Sprachpartys oder gegenseitig gestummt. TeamSpeak/Discord/PS-Partys/Xbox-Partys sind erlaubt.

Skins: Keine Einschränkungen

Werkzeuge: Keine Einschränkungen

Hängegleiter: Keine Einschränkungen

Emotes: Keine Einschränkungen

Verbote: Roboter

§2.3 Spielen in Unterzahl

Ein Spielen in Unterzahl ist bei den Fortnite Battle Royale Cups nicht erlaubt.

§2.4 Spielerwechsel/Ersatzspieler

Spieler können bei jedem Rundenwechsel getauscht werden. Der neue Spieler muss für sein Team spielberechtigt sein.

§2.5 Cheats/Bugs/Modifikationen/Zusatzhardware

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

Bei Xbox und PS4 Cups ist die Nutzung von Maus und Tastatur verboten.

§3 Strafenkatalog

§3.1 Missachtung des Geltungsbereiches

1. Sofern ein Team/ein Spieler nicht mit dem Regelwerk einverstanden ist und sich entschließt, sich nicht daran zu halten, wird das Team/der Spieler des Wettbewerbes 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, so kann gegen das Team eine gelbe Karte verhängt werden.

§3.3 Fehlende/Fehlerhafte Spielerprofilaten

Hat ein Spieler die erforderlichen Spielerprofil-Daten nicht oder fehlerhaft eingetragen, so ist dieser Spieler nicht spielberechtigt.

§3.4 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

1. Spielt ein Season-/Cupteam mit einem oder mehreren nicht spielberechtigten Spielern ohne ausdrückliche Erlaubnis der Ligaleitung, so verliert dieses Team jede Runde, an der der nicht spielberechtigte Spieler teilgenommen hat und der Spieler erhält eine rote Karte.
2. Bei vorsätzlicher Handlung droht dem Spieler/dem Team eine höhere Strafe.

§3.5 Ergebnis Reporting

1. Teilt ein Team/ein Spieler seine Ergebnisse nicht innerhalb der vorgegebenen Frist per Supportticket mit, erhält es keine Punkte.
2. Bei wiederholtem Verstoß können Teams/Spieler von der Teilnahme ausgeschlossen werden.
3. Bei nicht vorhersehbaren Problemsituationen unterliegt die Entscheidung den Admins.

§3.6 Verspäteter Matchprotest

Sollte ein Matchprotest nach der vorgegebenen Frist erfolgen, so gilt dieser als verspätet und wird nicht berücksichtigt.

§3.7 Team/Spieler tritt nicht zum Match an

1. Das Team/der Spieler entfällt aus der Wertung.
2. Bei wiederholter Inaktivität kann ein Ausschluss aus den Cups erfolgen.

§3.8 Unsportliches Verhalten eines Spielers

1. Die Einschätzung von unsportlichem Verhalten, wie z.B. Beleidigungen, respektlosem Umgang, provozierende Sprache oder Verhalten liegt im Ermessen der Admins.
2. Je nach Härte des Vergehens können Matches als Niederlage gewertet werden.
3. Je nach Härte können Spieler/Teams entsprechend dem Kartensystem bestraft werden.
4. Bei Extremfällen (rassistische, sexistische, volksverhetzende oder andere, verbotene Äußerungen) greifen neben dem Regelwerk auch Bestrafungen gegen die Nettiquette und/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 bei bewiesenem Cheaten nicht, da hier keine Bestrafung, sondern eine Verbannung stattfindet.
2. Das Team des Spielers verliert alle Matches mit der höchstmöglichen Punktzahl, an denen der cheatende Spieler teilgenommen hat.
3. Das Team des cheatenden Spielers wird außerdem mit einer roten Karte 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 Ausnutzen von Bugusing - Glitches – Spielfehlern

1. Sollte einem Spieler ein unfairer Vorteil durch die Nutzung von Bugusing, Glitches oder sonstigen Spielfehlern nachgewiesen werden, erhält der Spieler eine rote Karte.
2. Jede Runde (nicht die ganze Map), an der dieses Verhalten nachgewiesen werden kann, wird für den Gegner gewertet.
3. Das Team des Spielers kann je nach Härte, mit bis zu einer roten Karte bestraft werden.
4. Da sich die Möglichkeiten der Nutzung von unfairen Vorteilen im Spiel durch Patches und Updates ständig ändern können, obliegt die Einschätzung von Bugusing, Glitches und Spielfehlern den Admins.

§3.12 Manipulierende Absprachen

1. Sollten einem oder mehreren Teams manipulierende Absprachen mit konkreten Folgen für eine laufende Season/einem laufenden Cup nachgewiesen werden, entfällt das Match aus der Wertung.
2. Die betroffenen Season-/Cupteams erhalten je eine rote Karte.
3. Über organisatorische Folgen des laufenden Wettbewerbes entscheidet die Ligaleitung.

§3.13 Spielen in mehreren Season-/Cupteams des Selben Wettbewerbes

1. Jeder Spieler darf nur in einem Season-/Cupteam eines Wettbewerbes spielen.
2. Wird diese Regel missachtet oder technisch umgangen (Accountsharing, Nutzung von mehreren oder fremden Accounts), so wird dieser Spieler und alle seine Accounts, bis auf Weiteres wegen Verstoßes gegen die Nutzungsbedingungen aus der DeSBL gebannt. Verbannungen und deren Reglementierungen legt die Ligaleitung fest.
3. Alle Matches die von diesem Verstoß betroffen sind werden mit der höchstmöglichen Punktzahl gegen das verursachende Team gewertet.

§3.14 Teamauflösung/Austritt

Verlässt ein Team einen laufenden Cup/eine laufende Season oder meldet sich inaktiv, werden alle Matches mit der höchstmöglichen Punktzahl als verloren gewertet. Das betrifft auch bereits gespielte Matches. Season-/Cupteams werden nicht gelöscht.

§3.15 Nutzung verbotener Gegenstände etc.

1. Das Nutzen eines gesperrten Gegenstandes gilt als Regelverstoß und wird mit 3 Punkten Abzug geahndet.
2. Der verursachende Spieler erhält eine gelbe Karte.

§3.16 Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen

1. Was ein nicht erfasstes Vergehen ist und wie dieses gewertet wird, unterliegt der Entscheidung der Ligaleitung.
2. Jegliche Arten von nicht genanntem, unfairem oder unsportlichem Verhalten wird von der Ligaleitung (je nach Grad des Verstoßes und der jeweiligen Situation) bestraft.

§4 Kartensystem

§4.1 Straf-Karten/Verwarnungen

1. Für Verstöße werden Karten gegenüber Spielern/Teams ausgesprochen.
2. Sofern einem Spieler/Team eine Verwarnung ausgesprochen wird, bekommt er/es Auflagen, die innerhalb eines vorgegebenen Zeitraumes erfüllt werden müssen. Werden die Auflagen nicht vollständig und fristgerecht erfüllt, wandelt sich die Verwarnung in eine rote Karte um.
3. Ein Team wird nicht mehrmals in einer gleichen/ähnlichen Situation verwarnt.

§4.2 Kartenübersicht

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: mind. 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	Ergibt Härtefall
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.