



Deutsche eSport Bundesliga
FIFA 20 [PS4]
Regelwerk V1.01

Inhaltsverzeichnis

Präambel	4
1 – Support	4
2 – Ermessen der Admins	4
§1 Allgemeines	5
§1.1 – Geltungsbereich	5
§1.2 – Teamanmeldung.....	5
§1.3 – Pflichten der Teams	5
§1.4 – Spielberechtigung.....	6
§1.5 – Ein Spieler, ein Season-/Cupteam	6
§1.6 – Season-/Cupteamwechsel – Neuanmeldung eines Spielers.....	6
§1.7 – Ersatzteam	6
§1.8 – Schuldfrage	6
§1.9 – Zeiträume.....	6
§1.10 – Casten von DeSBL Spielen.....	7
§1.11 – Livestreams	7
§2 Cup- und Matchregeln	8
§2.1 – Spielversion.....	8
§2.2 – Allgemeines zum Punktesystem.....	8
§2.3 – Allgemeines zum Cupsystem.....	8
§2.3.1 – Cupregeln	8
§2.3.2 – Verhalten im Spiel	8
§2.4 – Zeiträume.....	8
§2.5 – Matchup / Machtabsprache.....	8
§2.6 – Ergebniseintragung.....	8
§2.7 – Matchprotest	9
§2.8 – Nichterscheinen des Gegners.....	9
§2.9 – Verlassen während des Matches.....	9
§2.10 – Spielabbrüche.....	9
§2.11 – Cheats, Bugs & Modifikationen	9
§2.12 – Absprachen	9
§2.13 – Allgemeine Online Spieleereinstellungen	10
§2.14 – Teamumbenennung	10
§2.15 – Bereit Button Funktion	10
§2.16 – Cleanfeed beim Casten	11
§3 Strafenkatalog.....	12
§3.1 – Missachtung des Geltungsbereich.....	12

§3.2 – Vernachlässigung der Teampflichten	12
§3.3 – Fehlende / Fehlerhafte Spielerprofil Daten	12
§3.4 – Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern	12
§3.5 – Versäumen der Ergebniseintragung	12
§3.6 – Vorsätzliche Erhöhung des Pings.....	12
§3.7 – Verspäteter Match Protest	12
§3.8 – Team tritt zum Match nicht an.....	13
§3.9 – Unsportliches Verhalten eines Spielers	13
§3.10 – Bewiesenes Cheaten während eines DeSBL Matches	13
§3.11 – Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL	14
§3.12 – Team/Spieler verlässt vorzeitig das Match	14
§3.13 – Fehlerhafte MOSS Datei.....	14
§3.14 – Fehlende MOSS Dateien	14
§3.15 – Manipulierte MOSS Dateien	14
§3.16 – Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler.....	14
§3.17 – Manipulierende Absprachen.....	15
§3.18 – Spieler in zwei Season-/Cupteams in demselben Wettbewerb	15
§3.19 – Ergebnis Bestätigung	15
§3.20 – Teamauflösung/Austritt.....	15
§3.21 – Falsche Lobby/Server Einstellungen	15
§3.22 – Zuschauermodus (Spectator)	15
§3.23 – Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen	16
§4 Kartensystem	17
§4.1 – Straf-Karten/Verwarnung	17
§4.2 – Konsequenzen- Tabelle für Karten	17

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 auch der Discord Server.

2 – Ermessen der Admins

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

§1 Allgemeines

1. Alle Spieler in dieser Community haben das Recht, fair und mit dem nötigen Respekt behandelt zu werden.
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 beliebig viele 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 Team beigetreten sein.
2. Jeder Spieler muss seine spielspezifischen Informationen in seinem Spielerprofil eingetragen haben.
3. Die Spielberechtigung kann jederzeit durch die Ligaleitung entzogen werden.

§1.5 – Ein Spieler, ein 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: Wechselt ein Spieler während einer Season das Seasonteam, erhält der Spieler eine 14-Tage Sperre. 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 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 – 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 einen 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 Kriterien eingehalten werden:

1. Die Anfrage eines externen Casters muss via Supportticket Kategorie LiveStream-Anfrage mindestens 72 Stunden vor offiziellem Spielbeginn gestellt werden.
2. In besagtem Ticket müssen folgende Informationen vorhanden sein:
 - Twitchadresse des externen Casters
 - Link zu einem CAST VOD des externen Casters (Beispiel Cast)
 - 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 Cup- und Matchregeln

§2.1 – Spielversion

Gespielt wird FIFA 20 auf der PS4 in der aktuellsten Version.

§2.2 – Allgemeines zum Punktesystem

Das Punktesystem funktioniert folgendermaßen:

3 Punkte für einen Sieg

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 – Cupregeln

Wenn ein Spiel unentschieden endet, wird das Spiel wiederholt, bis ein Endgültiger Sieger feststeht. 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 in der Abwehr 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 – Matchup / Machtabsprache

Im Matchupbereich 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 Matchprotestes 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/Screenshot 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 FF-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 20		
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 der Ligaleitung mitgeteilt wird, dass das Match gespielt wurde. Beide Teams müssen im Matchup das erspielte Ergebnis per Kommentar angeben. Ein Admin korrigiert dann das Ergebnis.

§2.16 – Cleanfeed beim Casten

Damit allen Castern ein problemloser Cleanfeed zur Verfügung steht, hat der Spieler folgende Punkte zu beachten:

Kameraeinstellung

Es kann zwischen 3 Kameraeinstellungen ausgesucht werden:

- Koop
- Tele
- Übertragungstele

Audioeinstellungen

Lautstärke Menümusik – Aus

Lautstärke Kommentatoren – Aus

Torwiederholung

Alle Torwiederholungen sind durchlaufen zu lassen.

Spielbeginn

Die Anfangssequenz darf nicht übersprungen werden.

Halbzeit

In der Halbzeit ist die Statistik des Spiels aufzurufen und bis zum Ablauf der Zeit zu warten.

Dies ermöglicht den Caster eine kleine Halbzeitanalyse.

Spielende

Nach dem Spiel sollte erneut, für den gleichen Zeitraum, die Statistik aufgerufen werden.

Zudem sind im Anschluss die Highlights (Sofortwiederholung) zu zeigen, bis der Caster den Stream beendet hat.

§3 Strafenkatalog

§3.1 – Missachtung des Geltungsbereich

1. Sofern ein Team/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 nicht aktiv an Terminfindungen, Kontaktaufnahmen usw. beteiligen, so kann gegen das Team eine gelbe Karte verhängt werden.

§3.3 – Fehlende / Fehlerhafte Spielerprofil Daten

Sollte ein Spieler vor Spielantritt ohne erforderlichen Spielerprofil-Daten (z.B. Uplay-ID, Steam ID) antreten, oder sollten diese fehlerhaft sein, 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. Vor dem Match sind die gegnerischen Spieler auf Spielberechtigung zu prüfen. Ein Protest ist nur dann möglich, wenn der gegnerische Spieler auf die fehlende Spielberechtigung hingewiesen wurde.
3. 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 – Vorsätzliche Erhöhung des Pings

1. Sollte ein Spieler seinen Ping künstlich erhöhen, (durch Zusatzprogramme, besondere Einstellungen, Downloads, etc.) so wird dies wie §3.14 (Cheating) geahndet.
2. In Sonderfällen und/oder nicht erfassten Vorkommnissen unterliegt es den Admins, entsprechende Entscheidungen zu treffen.

§3.7 – Verspäteter Match Protest

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

§3.8 – 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 Seasonteams ihren Ligaplatz und müssen bei einer Neuanmeldung zur nächsten Season von der untersten Liga beginnen.

§3.9 – 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 für Verstöße gegen die Netiquette oder die Nutzungsbedingungen.

§3.10 – 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 1 roten Karte bestraft.

§3.11 – 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 CheatSysteme 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 (Z.B.: VAC Ban durch unabsichtliches Joinen auf Cheat-Server).

§3.12 – 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 Punktzahl als 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.

§3.13 – 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 den Admins anzukündigen. Dies geschieht über ein Support-Ticket.

§3.14 – Fehlende MOSS Dateien

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

§3.15 – Manipulierte MOSS Dateien

Alle Änderungen an den MOSS Dateien sind strengstens verboten und werden als Cheaten gewertet.

§3.16 – 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 Karten.
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, liegt die Einschätzung von Bugusing, Glitches und Spielfehler im Ermessen der Admins.

§3.17 – 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 Ligaleitung.

§3.18 – 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.

§3.19 – 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.

§3.20 – 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.

§3.21 – Falsche Lobby/Server Einstellungen

1. Stellt der Host Lobby falsch ein und korrigiert die Einstellungen nachweislich nicht unverzüglich auf Hinweis, verliert das verursachende Team jede Runde, in der die Lobby falsch eingestellt war.
2. Außerdem erhält das hostende Team 1 gelbe Karte.

§3.22 – 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.

§3.23 – 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 den 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.