



Deutsche eSport Bundesliga
Rainbow Six Siege Cup [PC|PS4|Xbox]
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	6
§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 – Casten von DeSBL Spielen	7
§1.10 – Livestreams	7
§2 Season- und Matchregeln	8
§2.1 - Vorbesprechung und Anmeldebestätigung (PC/Xbox)	8
§2.2 - Gesperrte Operator	8
§2.3 – Ping	8
§2.4 – Zusatzhardware	8
§2.5 - MOnitor System Status (MOSS) (PC)	9
§2.6 - Benutzung von MOSS (PC)	9
§2.7 - Absturz von MOSS (PC)	9
§2.8 - Illegale Programme und Konfigurations Modifikationen	10
§2.9 - Ausnutzen von Bugs/Glitch	10
§2.10 – Matchverschiebung	10
§2.11 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners	10
§2.12 - Aktueller Mappool	10
§2.13 - Map Ban Pick	11
§2.14 - Server/Teamzuweisung	11
§2.15 – Lobbyeinstellungen	12
§2.16 - Spielen in Unterzahl	13
§2.17 – Pflichten vor Start des Matches	13
§2.18 - Der Bereit-Status	13
§2.19 – Pausenzeit	13

§2.20 – Spielerwechsel	13
§2.21 - Rehost / Spielerdrop	14
§2.22 – Serverprobleme	14
§2.23 – Matchabbruch	14
§2.24 – Ergebniseintragung	14
§2.25 – Matchmedia	15
§2.26 - Match Protest	15
§3 Strafenkatalog	16
§3.1 – Missachtung des Geltungsbereich	16
§3.2 – Vernachlässigung der Teampflichten	16
§3.3 – Fehlende / Fehlerhafte Spielerprofil Daten	16
§3.4 – Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern	16
§3.5 – Versäumen der Ergebniseintragung	16
§3.6 – Erhöhung des Pings und Ping Probleme	17
§3.7 – Vorsätzliche Erhöhung des Pings	17
§3.8 – Verspäteter Match Protest	17
§3.9 – Team tritt zum Match nicht an	17
§3.10 – Unsportliches Verhalten eines Spielers	17
§3.11 – Bewiesenes Cheaten während eines DeSBL Matches	18
§3.12 – Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL	18
§3.13 – Team/Spieler verlässt vorzeitig das Match	18
§3.14 – Fehlerhafte MOSS Datei	18
§3.15 – Fehlende MOSS Dateien	18
§3.16 – Manipulierte MOSS Dateien	19
§3.17 – Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler	19
§3.18 – Manipulierende Absprachen	19
§3.19 – Spieler in zwei Season-/Cupteams in demselben Wettbewerb	19
§3.20 – Ergebnis Bestätigung	19
§3.21 – Teamauflösung/Austritt	20
§3.22 – Falsche Lobby/Server Einstellungen	20
§3.23 – Zuschauermodus (Spectator)	20
§3.24 – Gesperrte Operatoren	20
§3.25 - Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen	20
§4 Kartensystem	21
§4.1 – Straf-Karten/Verwarnung	21
§4.2 – Konsequenzen- Tabelle für Karten	21

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-Tagessperre. 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 – 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.

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!

§1.10 – Livestreams

Das Streamen aus der Egoperspektive ist immer erlaubt und Bedarf keine Zustimmung des Gegners oder der Ligaleitung. Sollte ein offizieller DeSBL Caster ein Spiel casten, wünschen wir keine weitere Liveübertragung der Spiele. Aufnahmen sind erlaubt.

§2 Season- und Matchregeln

§2.1 - Vorbesprechung und Anmeldungsbestätigung (PC)

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

2) Sollte ein Team nicht die Möglichkeit haben, an der Vorbesprechung 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:

- Kali
- Wamai

§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 (Nachricht an den Spieler/Team), 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.
- 5) Anfragen zu MOnitor System Status (MOSS), werden nur mit begründeten Zweifel angenommen.

§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

Bei Cups ist eine Matchverschiebung nicht zulässig.

§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	Kafe
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 / PS4 / Xbox):** Jedes Team darf 2x je eine Map bannen, aus den übrigen 3 wird je eine Map gewählt, die anschließend gespielt werden.

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

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

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:

Ligamodus	Bombe
Allgemeine Einstellungen	
Spielereihenfolge	Normaler Modus
Tageszeit	Tag
HUD-Einstellungen	Profiliga

Match-Einstellungen	
Bans	
Anzahl der Bans	4
Ban-Timer	20
Runden	
Anzahl der Runden	12
Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger	6
Runden in Verlängerung	3
Verlängerung-Punktedifferenz	2
Rollenwechsel Verlängerung	1
Zielwechsel-Parameter	2
Zielwechseltyp	Gespielte Runden
Einzigartiger Angreifer-Spawn	Ein
Pick-Phase-Timer	15
6.Pick-Phase	Ein
Timer für 6. Pick-Phase	15
Aufdeckphase-Timer	5
Gesundheit & Schaden	
Schaden-Handicap	100
„Friendly Fire“-Schaden	100
„Friendly Fire“-Umkehr	Aus
Verletzt	20
Charaktersteuerung	
Sprinten	Ein
Lehnen	Ein
Tod	
Todwiderholung	Aus

Spielmodus/Parameter	Bombe
Platzierungsdauer	7
Entschärfungsdauer	7
Zünderzeit	45
Entschärfer-Träger wählen	Ein
Phasen	
Dauer der Vorbereitungsphase	45
Dauer der Aktionsphase	180

§2.16 - Spielen in Unterzahl

- 1) Es wird ein 5vs5 gespielt
- 2) Die Mindestspieleranzahl liegt bei 4 Spielern pro Team
- 3) Bei Antritt in Unterzahl darf der 5. Spieler erst nach Ende der Map nachjoinen. Das Hinzufügen des 5. Spielers mit Hilfe eines Rehost (während der Map) ist nicht gestattet.
- 4) Sind nach erfolgreicher Mapban- Mapvotephase (+15min) weniger als 4 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 Gegnersteam 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 10 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 sowie gebannte Operator).

§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

- 1) **Allgemein gilt, das Ergebnis wird nach Maps und nicht nach gewonnen Runden eingetragen.** (Ausnahme PS4: dort wird in der Gruppenphase das Ergebnis in gewonnen Runden angegeben)
- 2) Nach Ende des Matches muss das Ergebnis innerhalb von 10 Minuten nach Matchende im Matchupbereich der DeSBL Seite eingetragen werden.
- 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
TOM - 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		Score	Kills	Assists	Deaths	Connection
bombess	🔫	1670	5	0	5	80
He.Vodnik	🔫	1357	3	1	6	-
InF-Kermit	🔫	1250	3	0	5	101
OeterB	🔫	1155	1	2	[ALL] InF-Kermit: gg	38
InF-C0bal7	🔫	1130	2	1	6	41

60 FPS 1 ms 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 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 – Erhöhung des Pings und Ping Probleme

1. Ein erhöhter Ping wird erst ab mindestens 2 Runden anerkannt. Dafür sind Screenshots (bevorzugt Videobeweise) einzureichen.
2. Das benachteiligte Team kann das Gegnerteam auf die Pingerhöhung 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. 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 wie §3.14 (Cheating) geahndet.
2. In Sonderfällen und/oder nicht erfassten Vorkommnissen unterliegt es den Admins, entsprechende Entscheidungen zu treffen.

§3.8 – Verspäteter Match Protest

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

§3.9 – 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.

§3.10 – 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 für Verstöße 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 1 roten Karte bestraft.

§3.12 – 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).

§3.13 – 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.

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

§3.15 – 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.

§3.16 – Manipulierte MOSS Dateien

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

§3.18 – 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 rote Karte.
3. Über organisatorische Folgen für den laufenden Wettbewerb entscheidet die Ligaleitung.

§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

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 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.

§3.23 – 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 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.

§3.24 – Gesperrte Operatoren

1. Das Benutzen eines gesperrten Operators gilt als Regelverstoß und wird rundenweise geahndet. Die gesperrten Operator sind auch dann gesperrt, wenn beide Teams eines Matches der Benutzung zustimmen würden. Jegliche Art von nicht genannten unfairen oder unsportlichen Verhalten wird von der Ligaleitung (je nach Grad des Verstoßes und der jeweiligen Situation) bestraft.
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
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.