



**eDeutsche eSport Bundesliga**  
**Battlefield V [PC|PS4]**  
**Regelwerk V1.2**

## Inhaltsverzeichnis

Änderungsindex .....	5
Support .....	5
Präambel .....	5
§1 Allgemeines.....	6
§1.1 – Geltungsbereich.....	6
§1.2 – Teamanmeldung.....	7
§1.4 – Spielberechtigung.....	7
§1.5 – Ein Spieler, ein Season-/Cupteam.....	8
§1.6 – Season-/Cupteamwechsel – Neuanmeldung eines Spielers.....	8
§1.7 – Ersatzteam.....	8
§1.8 – Schuldfrage.....	8
§1.9 – Casten von DeSBL Spielen.....	9
§1.10 – Livestreams.....	9
§2 Season- und Matchregeln.....	10
§2.1 - Vorbesprechung und Anmeldungsbestätigung (PC/PS4.....	10
§2.2 - Allgemeines Punktesystem.....	10
§2.3 - Ping .....	10
§2.4 – Zusatzhardware.....	11
§2.5 - Illegale Programme und Konfigurations Modifikationen .....	11
§2.6 - Ausnutzen von Bugs/Glitch.....	11
§2.7 - Matchverschiebung .....	12
§2.8 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners.....	12
§2.9 - Aktueller Mappool.....	13
§2.10 - Map Ban Pick .....	13
§2.11 - Server/Teamzuweisung.....	13
§2.12 – Lobbyeinstellungen.....	14
§2.13 - Spielen in Unterzahl.....	14
§2.14 – Pflichten vor Start des Matches.....	14
§2.15 Waffenverbote.....	15
§2.16 - Der Bereit-Status.....	19
§2.17 – Pausenzeit.....	19
§2.18 - Spielerwechsel .....	19
§2.19 - Restart / Spielerdrop.....	20
§2.20 - Serverprobleme .....	20
§2.21 - Matchabbruch.....	20
§2.22 - Ergebniseintragung.....	21
§2.23 - Matchmedia .....	21
§2.24 - Match Protest.....	22
§3 Strafenkatalog.....	23
§3.1 – Missachtung des Geltungsbereich.....	23
§3.2 – Vernachlässigung der Teampflichten.....	23

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

## Änderungsindex

Version	Datum	Autor	Kapitel	Beschreibung
1.0		BFV Team	Alle	Erstauflage

## 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:

- Erste Anlaufstelle sollte immer der jeweilige Spielbereich im DeSBL-Forum sein. Eventuell gibt es hier auch schon eine Lösung für das momentane Problem. Bei Beiträgen von euch bitte möglichst genau die betroffene/unklare Regel und die Fragen dazu angeben. Dies erspart so manche Rückfrage und damit Zeit.
- Bei ungeklärten Fragen kontaktiert uns über das Support-Ticket-System. Hier kann genauer auf spezielle Problematiken eingegangen werden. Beachtet: Formuliert euer Problem so genau wie möglich.

## Präambel

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

**Mit der Anmeldung zu einer der Ligen oder Turnieren der Deutschen eSport Bundesliga wird das Regelwerk automatisch akzeptiert.**

**Das nutzen der DeSBL Regelwerke ist ausserhalb der DeSBL nicht ohne Genehmigung erlaubt!**

## §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](http://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. 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 Gegners 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.



## §2 Season- und Matchregeln

### §2.1 - Vorberechung und Anmeldebestätigung (PC/PS4)

1. Zur Bestätigung der Anmeldung, muss jedes angemeldete Team einen Vertreter zur Vorberechung/Check-In schicken. Das Datum ist dem Forum, bzw. der Anmeldung zu entnehmen.
2. Sollte ein Team nicht die Möglichkeit haben, an der Vorberechung teilzunehmen, müsst ihr euch bei einem Admin der DeSBL oder via Supportticket rechtzeitig für den Check-In abmelden.

### §2.2 - Allgemeines Punktesystem

Das Punktesystem funktioniert folgendermaßen:

3 Punkte für einen Sieg - 1 Punkt für ein Unentschieden - 0 Punkte für eine Niederlage

Die gewonnenen und verlorenen Runden werden ebenfalls in einer Wertung festgehalten (für eine Platzauswertung im Falle des Punktegleichstandes).

### §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 - 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.

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

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

## §2.7 - Matchverschiebung

Matchverschiebungen können entweder direkt durch die Funktion auf der DeSBL Seite, im Matchupkommentarbereich oder auf direktem Kontaktweg (Teamspeak, Discord, Chat etc.) bestimmt werden. Wichtig ist nur, dass es auf der DeSBL Seite im Matchup vermerkt wird.

1. Ein Match darf nicht vor Seasonstart gespielt werden. Bei Cups ist eine Matchverschiebung nicht zulässig.
2. Stimmen beide Teams zu, kann der Termin maximal zwei Wochen nach hinten verschoben werden. Dies ist im Matchupbereich zu dokumentieren.
3. Ein Match darf nicht später als 3 Tage nach der Saison gespielt werden.
4. Wenn ein Termin von beiden Parteien akzeptiert wurde, so muss auch eine Verschiebung von beiden Teams akzeptiert werden.
- 5) Bei Spielen in der Zeit von 23:00 Uhr bis 10:00 Uhr (Match-Start), welche durch das Terminscript festgelegt wurden, müssen beide Teams das Spiel im Matchup bestätigen. Bei Nicht-Bestätigung behält sich die DeSBL vor den Termin aufzuheben und einen neuen anzusetzen.

## §2.8 - 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.

## §2.9 - Aktueller Mappool

Al Sundan	Iwo Jima	Merkur	Pazifiksturm	Vernichtung
Arras	Lofoten	Narvik	Provence	
Hamada	Marita	Operation Unterground	Rotterdam	

### §2.10 - Map Ban Pick

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

- **Pokal:** Jedes Team darf 5x je eine Map bannen, also bleiben aus dem Mappool von 13 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!

### §2.11 - Server/Teamzuweisung

1. Die Spiele werden auf den dedizierten Servern von Dice gehostet.

2. Das erstgenannte Team (im folgenden Heimteam) erstellt hierbei das Match.

## §2.12 – Lobbyeinstellungen

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

Ligamodus	Trup Eroberung
<b>Allgemeine Einstellungen</b>	
Spielgröße	16
Spielmodie & Karten	6 Maps 2x jede Gewählte Karte
Min Spieler	16

## §2.13 - Spielen in Unterzahl

1. Es wird ein 8vs8 gespielt
2. Die Mindestspieleranzahl liegt bei 7 Spielern pro Team
3. Bei Antritt in Unterzahl darf der 8. Spieler erst nach Ende der Map nachjoinen. Das Hinzufügen des 8. Spielers mit Hilfe eines Rehost (während der Map) ist nicht gestattet.
4. Sind nach erfolgreicher Mapban- Mapvotephase (+15min) weniger als 7 Spieler anwesend, wird dem gegnerischen Team ein FreeWin zugesprochen. Eine Machtverschiebung ist bei beiderseitiger Einwilligung möglich.

## §2.14 – Pflichten vor Start des Matches

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

## §2.15 Waffenverbote

Trupp Eroberung:

Waffen:

Sturmsoldat:

- Selbstlader 1916
- Gewehr 43
- Karabiner M1A1
- Turner-SMLE
- AGM/42
- Gewehr 1-5
- MAS 44
- Karabiner 1938M
- M1907 SF
- M1 Garand

Sannitäter:

- Commando Carbine
- Jungle Carbine
- M28 Con Tromboncino

Sannitäter Gadget:

- M1928A1 / Suomi KP/-31 ohne die Spezialisierung Leichter Kammerverschluss

Versorger:

- Alle Schrotflinten
- MG 34
- MG 42
- VGO
- M1922 MG
- S2-200
- M1919A6

Späher:

- ZH-29
- RSC
- Panzerbüchse Boys
- Selbstlader 1906
- Modell 8
- Ross-Gewehr MK3
- Panzerbüchse 39
- Karabiner P08
- Grabenstutzen

Gadget:

- Piat
- Fliegerfaust
- Splitter-Granatgewehr
- Ap-Minen
- Signalpistole
- Spawn-Funkfeuer

#### Fahrzeuge:

- Tiger 1
- Flakpanzer 4
- Sturmgeschütz 4
- Churchill MK7
- Valentine-Flugabwehr MK1
- Churchill Gun Carrier
- Valentine Archer
- LVT
- KA-MI

#### Fahrzeug gadget:

- Signalwerfer
- S-Minenwerfer
- Brandsatzwerfer
- Koaxialer Flammenwerfer

Damit sind erlaubt Valentine MK VIII, T17E1 Staghound, Panzer IV, Panzer 38 T, Sherman, TYP 97



## **§2.16 - 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.

## **§2.17 – Pausenzeit**

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

## **§2.18 - 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.

## §2.19 - Restart / Spielerdrop

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

1. Der Restart darf nur bis zum Ende der Joinphase durchgeführt werden. Ein geschlossenes Verlassen der Lobby durch ein Team zählt als Ankündigung eines Restart. 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 Restart ist der bisherige Spielverlauf exakt durch die Einstellungen vorzunehmen (gewonnene Runden und Orte sowie gebannte Operator).

## §2.20 - 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 gewonnene Spots dürfen nicht erneut bespielt werden, andernfalls muss erneut gehostet werden.
3. Bereits gespielte Runden werden zurückgesetzt, nur beendete Runden werden gewertet

## §2.21 - 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.

## §2.22 - Ergebniseintragung

Allgemein gilt, das Ergebnis wird nach Maps und nicht nach gewonnen Runden eingetragen.

1. Bei Matches innerhalb der Season muss das Ergebnis innerhalb von 24 Stunden nach dem Match im Matchupbereich der DeSBL Seite eingetragen werden.
2. Bei Cups muss dies innerhalb von 10 Minuten nach Matchende geschehen.
3. Im Fall eines Matchprotests darf das Ergebnis nicht eingetragen/bestätigt werden.

## §2.23 - 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:



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.

## **§2.24 - 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 Gegnersteam 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 – 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.



### **§3.15 – 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.

### **§3.16 – 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.

### **§3.17 – 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.

### **§3.18 – 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.

### **§3.19 – 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.

### **§3.20 – 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.

### **§3.21 - Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen**

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

## §4 Kartensystem

### §4.1 - Straf-Karten/Verwarnung

1. Für Regelverstöße werden Karten gegenüber Teams oder Spielern ausgesprochen.
2. Sofern einem Team eine Verwarnung ausgesprochen wird, bekommt es Auflagen, die es innerhalb eines bestimmten Zeitraums erfüllen muss. Diese Auflagen müssen vollständig und fristgerecht erfüllt werden. Sofern diese Auflagen nicht erfüllt werden, wandelt sich die Verwarnung in eine rote Karte um.
3. Ein Team wird nicht mehrmals in einer gleichen oder ähnlichen Situation verwarnt.

### §4.2 - Konsequenzen-Tabelle für Karten

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

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

<b>Härtefall</b>	<b>Verweis aus der Liga</b>	
------------------	-----------------------------	--

Alle im Text genannten Warenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber und werden als geschützt anerkannt.

© 2017, DeSBL. 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.