



Deutsche eSport Bundesliga
Rocket League [ALL]
Regelwerk V3.00

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 Season- und Matchregeln.....	8
§2.1 – Spielversion	8
§2.2 – Spieler ID’s, Invite und Matchabsprachen	8
§2.3 – Ping	8
§2.4 – Illegale Programme und Modifikationen	8
§2.5 – Ausnutzen von Bugs/Glitches.....	8
§2.6 – Matchverschiebung	8
§2.7 – Bereit Button	9
§2.8 – Verspätung/Nichterscheinen des Gegners	9
§2.9 – Aktueller Mappool.....	9
§2.10 – Map Ban Pick.....	10
§2.11 – Server/Teamzuweisung	10
§2.12 – Lobbyeinstellungen.....	10
§2.13 – Spielen in Unterzahl.....	10
§2.14 – Pflichten vor Start des Matches	10
§2.15 – Spielerwechsel.....	11
§2.16 – Rehost/Spielerdrop.....	11
§2.17 – Serverprobleme.....	11
§2.18 – Matchabbruch	11
§2.19 – Ergebniseintragung.....	11
§2.20 – Matchmedia	12

§2.21 – Matchprotest.....	12
§3 Strafenkatalog.....	13
§3.1 – Missachtung des Geltungsbereich.....	13
§3.2 – Vernachlässigung der Teampflichten	13
§3.3 – Fehlende / Fehlerhafte Spielerprofil Daten	13
§3.4 – Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern	13
§3.5 – Versäumen der Ergebniseintragung	13
§3.6 – Erhöhung des Pings und Ping Probleme	13
§3.7 – Vorsätzliche Erhöhung des Pings.....	14
§3.8 – Verspäteter Match Protest	14
§3.9 – Team tritt zum Match nicht an.....	14
§3.10 – Unsportliches Verhalten eines Spielers	14
§3.11 – Bewiesenes Cheaten während eines DeSBL Matches	14
§3.12 – Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL	15
§3.13 – Team/Spieler verlässt vorzeitig das Match	15
§3.14 – Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler.....	15
§3.15 – Manipulierende Absprachen.....	15
§3.16 – Spieler in zwei Season-/Cupteams in demselben Wettbewerb	16
§3.17 – Ergebnis Bestätigung	16
§3.18 – Teamauflösung/Austritt.....	16
§3.19 – Falsche Lobby/Server Einstellungen	16
§3.20 – Zuschauermodus (Spectator)	16
§3.21 – 14 Tages Sperre ab dem 3. Spieltag.....	17
§3.22 – Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen	17
§4 Kartensystem	18
§4.1 – Straf-Karten/Verwarnung	18
§4.2 – Konsequenzen- Tabelle für Karten	18

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 Spieltagsbeginn 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 Season- und Matchregeln

§2.1 – Spielversion

Gespielt wird Rocket League in der aktuellsten Version.

§2.2 – Spieler ID's, Invite und Matchabsprachen

In den Spielerprofilfeldern müssen die Rocket ID (xxxx#1234) und die plattformbezogene ID (PSN, Steam, XBOX, Nintendo) eingetragen sein.

1. Die jeweiligen Manager müssen das gesamte Team via Rocket ID adden (bei gleicher Plattform wird eine private Lobby mit Raumname und Passwort erstellt, da eine Einladung über Rocket ID nicht möglich ist).
2. Alle Matchabsprachen sind in den Matchupkommentaren festzuhalten.

§2.3 – Ping

Hat ein Spieler einen Ping von 100+ , dann muss der Server neu erstellt werden. Wenn ein Spieler nach dem Rehost, erneut einen 100+ Ping hat, muss er die Runde zuende spielen und anschließend ausgetauscht werden.

§2.4 – Illegale Programme und Modifikationen

1. Alle Zusatzprogramme, die Verändert ins Spielgeschehen eingreifen, sowie das Nutzen von Macros, Bugs, Exploits und oder Modifikationen, ist verboten und werden mit sofortigem Ausschluss von der gesamten Plattform der DeSBL bestraft. Dazu zählen auch Mods, die die eigene Grafik bzw Design verändern.
2. Programme die Dinge wie Kontrast, Farbintensität, Helligkeit usw in einem Maß verändern, wie es auch die meisten hauseigenen Grafikkartentreiber können, sind erlaubt.
3. Sofern der Verdacht besteht, dass ein Spieler cheatet, muss ein Supportticket erstellt werden. Der Cheat und die Auswirkung sind genauestens zu schildern. Entsprechende Beweise müssen vorgelegt werden. Ein unbegründeter Vorwurf wird nicht verfolgt.

§2.5 – Ausnutzen von Bugs/Glitches

Das Ausnutzen von Bugs und Glitches sind verboten.

§2.6 – Matchverschiebung

Matchverschiebungen während eines Cups sind nicht möglich.

§2.7 – Bereit Button

Der Bereit Button wird 5 Minuten vor Matchbeginn im Matchup aktiv, dieser kann von jedem Manager und Warorga eines Cupteams gedrückt werden.

1. Der Button bleibt insgesamt 20 Minuten aktiv.
2. Drückt ein Team nicht auf Bereit, erhält das Team welches bereit ist, automatisch den Sieg nach Ablauf der Zeit (Es muss kein Supportticket erstellt werden).
3. Drücken beide Teams nicht auf Bereit so wird das Match mit einem 0:0 gewertet und keins der beiden Teams erhält Punkte.
4. Sobald der Bereit Button aktiv ist, ist eine Verschiebung des Termins nicht mehr möglich.

§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. Der Lose kann durch Einverständnis des Gegner Teams im Matchupbereich umgangen werden und muss via Supportticket mitgeteilt werden.

§2.9 – Aktueller Mappool

a)

DFH Stadium	Mannfield	Beckwith Park
Utopia Kolosseum	Urban Central	Finale Cup Map: Championsfield

b)

	<i>Hoops</i>	<i>Rumble</i>	<i>Dropshot</i>	<i>Schneefrei</i>
<i>Maps</i>	Dunk House	§2.9a	Core 707	§2.9a
<i>Regeln</i>	2vs2	3vs3	3vs3	3vs3
<i>Mutatoren</i>	Standard	Standard	Standard	Standard

§2.10 – Map Ban Pick

1. Die Mapwahl muss(!) über das DeSBL Script im Matchup durchgeführt werden.
2. Beide Teams müssen “Bereit“ sein, bevor das Script starten kann.
3. Für das Bannen der Maps, hat jedes Team **4 Minuten** pro Map Zeit.
4. Sind alle Map Bans eingereicht und anschließend die letzte Map gepickt, wird dies im Matchup vom Script festgehalten. Das Match kann jetzt beginnen!

Bei einigen Modis ist der Map Ban ausgeschlossen!

§2.11 – Server/Teamzuweisung

1. Das Spiel wird Privat erstellt.
2. Das erstgenannte Team (das Heimteam) erstellt hierbei das Match und startet als orangenes Team.

§2.12 – Lobbyeinstellungen

Der Server muss mit Standardeinstellungen versehen sein. Die korrekten Einstellungen sind vor dem Spielbeginn zu überprüfen. Modus und Teamgröße sind der Turnierinfo zu entnehmen.

- Match Time: 5 Minuten
- Server: EU

§2.13 – Spielen in Unterzahl

1. Es wird im vorgegeben Modus gespielt: 3vs3, 2vs2, 1vs1
2. Die Mindestspielerzahl liegt bei einem 3vs3 bei 2.
3. Bei Cups mit der Einstellung 2vs2 oder 1vs1, ist das spielen in Unterzahl nicht möglich.
4. Sind zum vereinbarten Zeitpunkt des Matches (+15min) weniger als die erforderliche Mindestanzahl der Spieler anwesend, wird dem gegnerischen Team ein FreeWin zugesprochen. Eine Matchverschiebung ist bei beidseitiger Einwilligung möglich.

§2.14 – Pflichten vor Start des Matches

Jedes Team ist vor Beginn des Spieles verpflichtet, das Lineup zu überprüfen. Sollte sich im Gegnersteam ein nicht spielberechtigter Spieler befinden, muss dieser per Nachricht darauf hingewiesen. Eine Antwort des Gegners ist hierbei nicht erforderlich.

§2.15 – Spielerwechsel

1. Spieler können zu jedem Mapwechsel ausgewechselt werden.
2. Der neue Spieler muss für sein Team spielberechtigt sein.
3. Es darf pro Spiel nur 1 Spieler gewechselt werden. Ausgewechselte Spieler dürfen im restlichen Spielverlauf nicht wieder eingewechselt werden.
4. Sollte aufgrund technischer Probleme (Disconnect, PC Crash etc.) ein erneutes Beitreten nicht möglich sein, so kann dieser durch einen spielberechtigten Spieler während eines Rehosts ersetzt werden.

§2.16 – Rehost/Spielerdrop

Grundsätzlich gilt: Ein Rehost darf nur einmal pro Team und Match angefordert werden. Im beidseitigen Einvernehmen sind mehrfache Rehosts erlaubt.

§2.17 – Serverprobleme

Ist das Match durch Probleme mit dem Server nicht durchführbar, so muss das Match nachgeholt werden. Die Matchverschiebung wird im Matchupbereich durchgeführt. Stürzt der Server während der Runde ab wird das Match neu gestartet

§2.18 – Matchabbruch

Sollte das Match abgebrochen werden bzw. werden müssen, so muss in jedem Falle ein Supportticket eingelegt werden. Das Ergebnis darf auf keinen Fall selbst eingetragen werden, dies wird als manipulierende Absprache gewertet.

§2.19 – Ergebniseintragung

Das Ergebnis wird nach gewonnen Runden und nicht nach erzielten Toren eingetragen.

1. Die jeweilige Rundenaufteilung ist aus der Matchbeschreibung zu entnehmen.
2. Best of 3 – Das Team, welches zuerst 2 Runden gewonnen hat, gewinnt das Bo3. Mögliche Ergebnisse = 2:0 / 2:1 / 0:2 / 1:2
3. Best of 5 – Das Team welches zuerst 3 Runden gewonnen hat, gewinnt das Bo5. Mögliche Ergebnisse = 3:0 / 3:1 / 3:2 / 0:3 / 1:3 / 2:3
4. Best of 7 – Das Team welches zuerst 4 Runden gewonnen hat, gewinnt das Bo7. Mögliche Ergebnisse = 4:0 / 4:1 / 4:2 / 4:3 / 0:4 / 1:4 / 2:4 / 3:4
5. Die Ergebniseintragung muss innerhalb von 10 Minuten nach dem Matchende geschehen.
6. Im Falle eines Matchprotestes darf das Ergebnis nicht eingetragen oder bestätigt werden.

§2.20 – Matchmedia

1. Ein Screenshot des Scoreboards muss nach Ende jeder Runde angefertigt und im Falle eines Protestes auf <https://pics.desbl.de> hochgeladen werden (Link zum Bild abspeichern). Kann ein Team keine Screenshots vorweisen, so wird angenommen, dass dem Screenshot des Gegners zugestimmt wird.
2. Alle Matchmedia sind als Originale 14 Tage nach Matchabschluss aufzubewahren.
3. Das Manipulieren der Dateien ist verboten.

§2.21 – Matchprotest

1. Nur Teams, die an einem Match teilgenommen haben, dürfen einen Protest einlegen, bzw. ein Supportticket zum jeweiligen Match schreiben.
2. Ein Matchprotest muss innerhalb von 24 Stunden (bei Live Cups innerhalb von 10 Minuten) nach Matchende per Supportticket eingereicht werden. Ausführliche Gründe zum Matchprotest müssen hierbei aufgeführt sein.
3. Beweise sind beizufügen oder ggf. nachzureichen.
4. Jegliche Ausnahmen obliegen der Ligaleitung.

§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 – 14 Tages Sperre ab dem 3. Spieltag

1. Alle Spieler die ab dem 3. Spieltag dem Season/-Cupteam joinen erhalten eine 14 tägige Sperre, um hopping der Teams zu vermeiden.
2. Diese wird vom System automatisch eingetragen und ist im Match-Up bei dem jeweiligen Spieler vermerkt.
3. Die Sperre ist mit dem Gegner verhandelbar.

§3.22 – 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.