



**Deutsche eSport Bundesliga**  
**Call of Duty Modern Warfare [PC]**  
**Season Regelwerk V1.0 Feuergefecht**

# 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 – Casten von DeSBL Spielen .....	7
§1.10 – Livestreams.....	7
§2 Season- und Matchregeln .....	8
§2.1 – Check-In .....	8
§2.2 - Allgemeines zum Punktesystem.....	8
§2.3 – Zeiträume .....	8
§2.4 - Spielen in Unterzahl .....	9
§2.5 - Dokumentation des Spielbetriebs.....	9
§2.6 - Serverwahl.....	9
§2.7 - Seitenwahl .....	9
§2.8 – Serverprobleme/Rehost/Spielerdrop.....	9
§2.9 – Matchabbruch/Verlassen während eines Matches .....	9
§2.10 – Verspätung/ Nichterscheinen des Gegners.....	10
§2.11 - Verbindungsabbruch vom Host.....	10
§2.12 - Spielerwechsel.....	10
§2.13 - Mappool .....	10
§2.14 - Spiel-Setup .....	10
§2.15 – Illegale Programme und Konfigurationsmodifikationen .....	12
§2.16 – MOnitoring System Status (MOSS).....	12
§2.17 – Nutzung von MOSS.....	13
§2.18 – MOnitoring System Status (MOSS).....	13
§2.19 - Zusatzhardware.....	13
§3 Strafenkatalog .....	14
§3.1 – Missachtung des Geltungsbereichs .....	14

§3.2 – Vernachlässigung der Teampflichten .....	14
§3.3 – Fehlende / Fehlerhafte Spielerprofil Daten.....	14
§3.4 – Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern.....	14
§3.5 – Versäumen der Ergebniseintragung .....	14
§3.6 – Verspäteter Match Protest .....	14
§3.7 – Team tritt zum Match nicht an.....	15
§3.8 – Unsportliches Verhalten eines Spielers .....	15
§3.9 – Bewiesenes Cheaten während eines DeSBL Matches .....	15
§3.10 – Fehlerhafte MOSS Datei .....	15
§3.11 – Fehlende MOSS Dateien.....	15
§3.12 – Manipulierte MOSS Dateien.....	16
§3.13 – Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL.....	16
§3.14 – Team/Spieler verlässt vorzeitig das Match .....	16
§3.15 – Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler.....	16
§3.16 – Manipulierende Absprachen .....	16
§3.17 – Spieler in zwei Season-/Cupteams in demselben Wettbewerb .....	17
§3.18 – Ergebnis Bestätigung .....	17
§3.19 – Teamauflösung/Austritt .....	17
§3.21 – Zuschauermodus (Spectator) .....	18
§3.22 – Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen .....	18
§3.23 – Zusatzhardware/Zusatzsoftware.....	18
§4 Kartensystem.....	19
§4.1 – Straf-Karten/Verwarnung.....	19
§4.2 – Konsequenzen- Tabelle für Karten .....	19

# 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. Um dies zu gewährleisten ist die Anwesenheit eines deutschsprachigen Spielers bei allen Matches (Kommunikation in den Matchups sowie aktive Teilnahme am laufenden Match) verpflichtend. 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, entfällt das Hostrecht der Teams und wir 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!

## §1.10 – Livestreams

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

## **§2 Season- und Matchregeln**

### **§2.1 – Check-In**

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.
3. Zusätzlich wird beim Check In über das mögliche Ligasystem und etwaige offene Punkte abgestimmt/diskutiert.

### **§2.2 - Allgemeines zum Punktesystem**

Das Punktesystem funktioniert folgendermaßen:

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

Pro Spieltag werden 4 Maps a 10 Runden gespielt. Um eine Map abzuschließen, müssen insgesamt 10 Runden gespielt werden (mögliche Ergebnisse z.B. 10:0, 8:2, 5:5). Sobald 10 Runden gespielt wurden, beendet der Host die Map. Als Ergebnis sind die Matchergebnisse der 4 Maps zusammen zu rechnen und ins Matchup einzutragen (z.B. 40:0, 25:15, 20:20). Alle Matches von inaktiven Teams werden als Verloren für dieses Team gewertet, dabei werden auch bereits gespielte Matches als Verloren gewertet. Als Ergebnis wird hier ein 40:0 eingetragen.

Vor dem Match muss im Matchup-Bereich der „Bereit-Button“ gedrückt werden. Dieser ist im Matchup 5 Minuten vor Matchtermin bis 15 Minuten nach Matchtermin verfügbar. Drückt ein Team nicht den Bereit-Button verliert es automatisch das Match. Drücken beide Teams den Bereit-Button können sie danach hier zwei Maps Voten.

Sollte ein Team anwesend sein, aber vergessen „Bereit“ zu drücken, könnt ihr das Match dennoch spielen und uns danach das Ergebnis per Supportticket einreichen. Das Ergebnis wird bei Bestätigung beider Teams (z.B. im Matchup) angepasst.

### **§2.3 – Zeiträume**

Es gibt ein variables Spieltagesystem. Die Ligaleitung generiert am Anfang der Season einen Spielplan. Dieser umfasst die Begegnungen, die zu spielenden Maps und die Zeiträume.

Der Termin muss von beiden Parteien im Matchupbereich festgelegt werden. Beide Teams sind verpflichtet, den Austragungszeitpunkt innerhalb der im Spielplan vorgesehenen Frist festzulegen.

Sollte es bis zum Beginn des Spieltages zu keiner Einigung kommen, wird durch das Termingscript automatisch ein zufälliger Termin innerhalb des Spieltages (Mo|Di|Mi|Do|Fr|Sa|So), jeweils 20:00 Uhr, 20:30 Uhr oder 21:00 Uhr festgelegt. Dieser Termin ist verbindlich! Beteiligt sich ein Team nicht an der Terminfindung, wird durch das Script zum Spieltagbeginn ein Termin festgelegt, der von dem Team vorgeschlagen wurde, welches sich um die Terminfindung bemüht.



## **§2.4 - Spielen in Unterzahl**

Bei 2vs2 ist ein Spielen in Unterzahl nicht gestattet.

## **§2.5 - Dokumentation des Spielbetriebs**

Beide Teams sind verpflichtet nach jeder Map einen Screenshot zu erstellen und diesen mindestens 14 Tage aufzubewahren. Diese sind auf Anfrage eines Admins vorzulegen. Dies dient unter anderem der Ergebnisbestätigung im Zweifelsfall oder der Abhandlung von Matchprotesten.

## **§2.6 - Serverwahl**

Das Team, welches im Matchup Bereich an erster Stelle steht (Heim-Team), hostet die erste beiden Maps. Die dritte und vierte Map wird dann durch das Gast-Team gehostet. Bei Problemen kann der Host gewechselt werden. Sollten beide Teams keinen geeigneten Host haben, darf man eine dritte neutrale Person hinzufügen.

Host-Location: Der Host muss sich im DACH-Raum befinden.

## **§2.7 - Seitenwahl**

Das hostende Team startet als Koalition, das Gegnerteam als Treuebund.

## **§2.8 – Serverprobleme/Rehost/Spielerdrop**

Generell gilt: Es ist nur ein Rehost pro Team und Map erlaubt. In beidseitigem Einverständnis sind mehrere Rehasts möglich.

1. Sollte die Verbindung zur Lobby unterbrochen werden muss eine Lobby neu erstellt werden und das Match wird weitergespielt wo das Match abgebrochen wurde.
2. Sollte ein Spieler während des Matches rausfliegen, so kann er der Lobby wieder joinen. Der nachjoinende Spieler muss in das richtige Team (Treuebund/Koalition) joinen.

## **§2.9 – Matchabbruch/Verlassen während eines Matches**

1. Sollte das Match abgebrochen werden/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. Das laufende Match darf grundsätzlich nicht von den Spielern verlassen werden. Die Matches sind grundsätzlich alle zu Ende zu spielen. Danach kann, falls notwendig, Protest eingelegt werden. (siehe §2.7 Matchprotest/Supportticket).

## §2.10 – Verspätung/ Nichterscheinen des Gegners

1. Sollte ein Team dem Spiel nicht beitreten (hat aber den Bereit-Knopf gedrückt), ist das anwesende Team verpflichtet 15 Minuten zu warten. In diesem Fall sind Screenshots der Lobby zu erstellen und ein Supportticket einzureichen. Das erstgenannte Team (Heimteam) ist für das Einladen des Gegners verantwortlich.
2. Sollte ein Team 15 Minuten nach Matchtermin nicht anwesend und spielbereit sein, so gilt das Match als verloren.
3. Sollte sich ein Team Verspäten und nicht rechtzeitig „Bereit“ gedrückt haben so verliert dieses Team automatisch das Match. In diesem Fall ist kein Supportticket erforderlich. Der Lose kann durch Einverständnis des Gegner Teams im Matchupbereich umgangen werden und muss vor Austragung des Matches via Supportticket mitgeteilt werden.

## §2.11 - Verbindungsabbruch vom Host

Sollte die Verbindung zur Lobby unterbrochen werden, muss eine neue Lobby erstellt werden und dort weiter gespielt werden wo die Runde abgebrochen wurde (die abgebrochene Runde wird wiederholt).

## §2.12 - Spielerwechsel

Eine Auswechslung von Spielern ist nach jeder Map erlaubt. Es darf im 2vs2 maximal 1 Spieler ersetzt werden.

## §2.13 - Mappool

Mappool 2vs2 Feuertgefecht			
Atrium	Gulag Showers	Pine	Speedball
Cargo	Hill	Shipment	Stack
Docks	King	Shoot House	

## §2.14 - Spiel-Setup

### Spielregeln: Suchen & Zerstören

SPIEL	2vs2 Feuertgefecht
Runden-Zeitlimit	40 Sekunden
Rundensieg-Limit	10 Runden
Zwei Vorsprung-Regel	Deaktiviert
Zwei Vorsprung-Max.-Runden	Unverändert
Rundenwechsel	2 Runden
Spiel-Countdown	15 Sekunden
Runden-Countdown	5 Sekunden
Infiltration Überspringen	Aktiviert
Übungsrunde	Deaktiviert
Eingabewechsel erlauben	Deaktiviert
CoDCaster	Deaktiviert

<b>ERWEITERT</b>	<b>2vs2 Feuergesecht</b>
Zeit zum Einnehmen der Zone	3 Sekunden
Eroberungszone erzeugen	Aktiviert
Zielmodifikatoren	Deaktiviert
Marken heilen	Deaktiviert
Siegbedingungen	Gesundheit
Einstiege wechseln	Aktiviert
Explosionsschild-Modifikator	65%
Explosionsschild-Schadengrenze	100 Punkte
Taktikausrüstungsdauer	2 Sekunden
Ausrüstungen	Zufall
Ausrüstung wählen	2 Runden

<b>SPIELER</b>	<b>2vs2 Feuergesecht</b>
Lebenszahl	1 Leben
Maximale Gesundheit	100 (Normal)
Gesundheitsgeneration	ohne
Taktiksprint	Aktiviert
Waffen Aufstützen	Aktiviert
Wiederbeleben zulassen	Deaktiviert
Abschussorte von Feinden anzeigen	Deaktiviert
Gesundheit wenn Niedergestreckt	Unverändert (40 Punkte)
Gesundheit nach Wiederbelebung	Unverändert (Halb 50)
Verblutungszeit	Unverändert (Unbegrenzt)
Wiederbelebungsdauer	Unverändert (2.5 Sekunden)
Aufgabenverzögerung	Unverändert (1 Sekunde)

<b>TEAM</b>	<b>2vs2 Feuergesecht</b>
Zuschauen	Nur Teams
Externe Zuschauer-Ansicht	Deaktiviert
Abschusskamera	Aktiviert
Letzte Abschusskamera	Bester Spielzug
Übersichtskarte aktivieren	Nein
Radar immer an	Deaktiviert
Waffenpings auf der Übersichtskarte	Deaktiviert
Waffenpings auf dem Kompass	Deaktiviert
Feind auf dem Kompass	Deaktiviert
Einstiegsverzögerung	Ohne
Welleneinstiegsverzögerung	Ohne
Einstiegsverzögerung nach Suizid	Ohne
Einstieg erzwingen	Aktiviert
Teamzuweisung	Aktiviert
Teambeschuss	Deaktiviert
Teamabschuss-Strafgrenze	Unverändert (2 Abschüsse)

<b>GAMEPLAY</b>	<b>2vs2 Feuergesecht</b>
Einstiegskamera	Deaktiviert
Hardcore-Modus	Deaktiviert
Realismus-Modus	Deaktiviert
Magazine beim Einstieg	3 (Normal)
Realismus-Modus	Deaktiviert
Nur Kopfschüsse	Deaktiviert
Gesundheit stehlen	Deaktiviert
Aufgeputscht-Timer	Deaktiviert
Feldverbesserungen erlauben	Deaktiviert
Feldausrüstung-Ladegeschwindigkeit	Unverändert ( Normal)
Feldausrüstung-Modifikator	Unverändert ( Normal)
Extras	Deaktiviert
Ausrüstungsverzögerung	Unverändert (5 Sekunden)
Schutz vor Ausrüstung	Deaktiviert
Serien nach Tod behalten	Deaktiviert
Kampfdialoge	Deaktiviert
Ansagerdialoge	Aktiviert

## §2.15 – Illegale Programme und Konfigurationsmodifikationen

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.

## §2.16 – MOnitoring System Status (MOSS)

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.

## §2.17 – Nutzung von MOSS

1. Ladet euch das MOnitor System Status (MOSS) Programm herunter, und führt die exe als Administrator aus (eventuell Antivirus Programme & Ransomware-Schutz deaktivieren). Eine Installation ist nicht erforderlich. Wir empfehlen euch die normale Version passend zu eurem Betriebssystem (nicht die Beta).
2. Wenn sich das Programm geöffnet hat, klickt ihr auf „File“ und dann auf „Parameters“. Dort wählt ihr dann „Call of Duty Modern Warfare“ 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.

## §2.18 – MOnitoring System Status (MOSS)

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.

## §2.19 - 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.

## **§3 Strafenkatalog**

### **§3.1 – Missachtung des Geltungsbereichs**

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, Xbox GT, Activision ID) antreten, oder sollten diese fehlerhaft sein, zählt er als nicht spielberechtigter Spieler.

#### Hinweis:

Hierbei gelten immer die Angaben im Spielerprofil. Namensänderungen müssen vor Matchbeginn abgeschlossen sein. Wir empfehlen euch deshalb, eure IDs nicht kurz vor einem Match zu ändern.

### **§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 – Verspäteter Match Protest**

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

### **§3.7 – 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.

### **§3.8 – 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.

### **§3.9 – Bewiesenes Cheaten während eines DeSBL Matches**

1. Der Spieler wird auf Lebenszeit aus der DeSBL und von allen DeSBL-Angeboten ausgeschlossen. Das Kartensystem greift 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.

### **§3.10 – 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

### **§3.11 – 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.

### **§3.12 – Manipulierte MOSS Dateien**

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

### **§3.13 – 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).

### **§3.14 – 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 geltendem Regelwerk, selbst zuständig.

### **§3.15 – 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 Karte.
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.

### **§3.16 – 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.



### **§3.17 – 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.

### **§3.18 – 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 Karte für das Team verliehen werden, sowie das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl zugunsten des Gegners entschieden werden.

### **§3.19 – 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.

### **§3.20 – Falsche Lobby/Server/Klasse/Operator Einstellungen**

1. Stellt der Host die 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. Mit Start der dritten Liverunde gelten die Einstellungen als akzeptiert.
2. Außerdem erhält das hostende Team 1 gelbe Karte.
3. Bei falschen Klasseneinstellungen ist der Gegner unverzüglich zu benachrichtigen, sollte dies nicht geschehen, wird im Nachhinein kein Protest angenommen. Korrigiert der Gegner die Klasse nicht, wird jede Runde als Niederlage für das Team gewertet. Beweise sind vorzulegen!
4. Bei falsch Eingestellten Operator ist der Gegner unverzüglich zu benachrichtigen, sollte dies nicht geschehen, wird im Nachhinein kein Protest angenommen. Korrigiert der Gegner den Operator nicht, wird jede Runde als Niederlage für das Team gewertet. Beweise sind vorzulegen!

### **§3.21 – 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 Karte.
3. Das Team dieses Spielers erhält ebenfalls 1 rote Karte. Sollte eine noch nicht genannte Absprache zwischen Team und Zuschauer bestehen (Zuschauer ist kein DeSBL-Spieler), erhält das hostende Team ebenfalls 1 gelbe Karte.

### **§3.22 – 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.

### **§3.23 – Zusatzhardware/Zusatzsoftware**

Jegliche Zusatzhardware/Zusatzsoftware die verändernd ins Spielgeschehen eingreift ist verboten und führt zum Ausschluss aus der DeSBL.

Rapid Fire Controller sind verboten und führen zum Ausschluss aus der DeSBL.

**Hinweis:** Elite Controller, Scuf Controller und Modifikationen wie z.B. FPS Freek sind erlaubt.

## **§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**

<b>Karten für Spieler</b>		
	<b>1. Karte</b>	<b>2. Karte</b>
<b>Gelbe Karte</b>	Verwarnung	Ergibt eine rote Karte
<b>Rote Karte</b>	Spielsperre 7-21 Tage	Ergibt eine schwarze Karte
<b>Schwarze Karte</b>	Spielsperre 4-24 Wochen	Ergibt den Härtefall
<b>Härtefall</b>	Spielsperre mind. 24 Wochen	-

<b>Karten für Teams</b>		
	<b>1. Karte</b>	<b>2. Karte</b>
<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	Ergibt den Härtefall
<b>Härtefall</b>	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.