



# Regelwerk

v2.0



# Inhaltsverzeichnis

|   |    |
|---|----|
| <b>Präambel</b>   | 4  |
| 1 - Support   | 4  |
| 2 - Ermessen der Admins                                     | 4  |
| <b>§1 Allgemeines</b>                                       | 5  |
| §1.1 - Geltungsbereich                                      | 5  |
| §1.2 - Teamanmeldung  | 5  |
| §1.3 - Pflichten der Teams                                  | 6  |
| §1.4 - Spielberechtigung                                    | 6  |
| §1.5 - Ein Spieler, ein Season-/Cupteam                     | 6  |
| §1.6 - Season-/Cupteamwechsel – Neuanmeldung eines Spielers | 6  |
| §1.7 - Ersatzteam   | 6  |
| §1.8 - Schuldfrage  | 6  |
| §1.9 - Casten von DeSBL Spielen                             | 7  |
| §1.10 - Livestreams   | 7  |
| <b>§2 Season- und Matchregeln</b>                           | 8  |
| §2.1 - Vorbesprechung und Anmeldebestätigung (PC/Xbox)      | 8  |
| §2.2 - Gesperrte Operator                                   | 8  |
| §2.3 - Ping   | 8  |
| §2.3.1 - Technische Fehler                                  | 8  |
| §2.4 - Zusatzhardware                                       | 8  |
| §2.5 - MOnitor System Status (MOSS) (PC)                    | 9  |
| §2.6 - Benutzung von MOSS (PC)                              | 9  |
| §2.7 - Absturz von MOSS (PC)                                | 9  |
| §2.8 - Illegale Programme und Konfigurations Modifikationen | 10 |
| §2.9 - Ausnutzen von Bugs/Glitch                            | 10 |
| §2.10 - Matchverschiebung                                   | 10 |
| §2.11 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners              | 10 |
| §2.12 - Aktueller Mappool                                   | 11 |
| §2.13 - Map Ban Pick  | 11 |
| §2.14 - Server/Teamzuweisung                                | 11 |
| §2.15 - Lobbyeinstellungen                                  | 12 |
| §2.16 - Spielen in Unterzahl                                | 13 |
| §2.17 - Pflichten vor Start des Matches                     | 13 |
| §2.17.2 - Falsche Server/Lobby Einstellungen                | 13 |
| §2.18 - Der Bereit Status                                   | 14 |
| §2.19 - Pausenzeit  | 13 |
| §2.20 - Spielerwechsel                                      | 13 |

|  |           |
|--|-----------|
| §2.21 - Rehost / Spielerdrop                                     | 13        |
| §2.22 Serverprobleme   | 16        |
| §2.23 - Matchabbruch   | 14        |
| §2.24 - Ergebniseintragung                                       | 14        |
| §2.25 - Matchmedia   | 14        |
| §2.26 Matchprotest   | 17        |
| <b>§3 Strafenkatalog</b>   | <b>16</b> |
| §3.1 - Missachtung des Geltungsbereich                           | 16        |
| §3.2 - Vernachlässigung der Teampflichten                        | 16        |
| §3.3 - Fehlende / Fehlerhafte Spielerprofil Daten                | 16        |
| §3.4 - Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern              | 16        |
| §3.5 - Versäumen der Ergebniseintragung                          | 16        |
| §3.6 - Erhöhung des Pings und Ping Probleme                      | 17        |
| §3.7 - Vorsätzliche Erhöhung des Pings                           | 17        |
| §3.8 - Verspäteter Match Protest                                 | 17        |
| §3.9 - Team tritt zum Match nicht an                             | 17        |
| §3.10 - Unsportliches Verhalten eines Spielers                   | 18        |
| §3.11 - Bewiesenes Cheaten während eines DeSBL Matches           | 18        |
| §3.12 - Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL                   | 18        |
| §3.13 - Team/Spieler verlässt vorzeitig das Match                | 18        |
| §3.14 - Fehlerhafte MOSS Datei                                   | 19        |
| §3.15 - Fehlende MOSS Dateien                                    | 19        |
| §3.16 - Manipulierte MOSS Dateien                                | 19        |
| §3.17 - Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler          | 19        |
| §3.18 - Manipulierende Absprachen                                | 20        |
| §3.19 - Spieler in zwei Season-/Cupteams in demselben Wettbewerb | 20        |
| §3.20 - Ergebnis Bestätigung                                     | 20        |
| §3.21 - Teamauflösung/Austritt                                   | 20        |
| §3.22 - Falsche Lobby/Server Einstellungen                       | 20        |
| §3.24 - Gesperrte Operatoren                                     | 21        |
| §3.25 - Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen                 | 21        |
| <b>§4 Kartensystem</b>   | <b>22</b> |
| §4.1 - Straf-Karten/Verwarnung                                   | 22        |
| §4.2 - Konsequenzen- Tabelle für Karten                          | 23        |

## **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 und TS 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

- Alle Spieler in dieser Community haben das Recht, fair und mit dem nötigen Respekt behandelt zu werden.
- 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.
- Es wird erst nach Punkten gewertet, anschließend nach der Rundendifferenz. Zuletzt noch nach gewonnenen und verlorenen Runden. Sollte es danach immer noch keinen eindeutigen Tabellenplatz geben, wird nach dem direkten Vergleich entschieden.
- 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. Vor, nach und während des Matches muss ein deutschsprachiger Spieler anwesend sein.
- 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

- 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.
- 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.
- 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**

- Jedes Team in der DeSBL verpflichtet sich dazu, die Matches in den angegebenen Zeiträumen zu spielen und sich aktiv an der Terminfindung zu beteiligen.
- 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**

- Jeder Spieler muss auf [www.desbl.de](http://www.desbl.de) registriert und einem Team beigetreten sein.
- Jeder Spieler muss seine spielspezifischen Informationen in seinem Spielerprofil eingetragen haben.
- 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 (Achtung: ein Spieltag kann mehrere Tage haben) einem Seasonteam bei, tritt diese Sperre ebenso in Kraft.

### **§1.7 - Ersatzteam**

Ein inaktives Season-/Cupteam kann durch ein "Ersatzteam" ausgetauscht 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.

### **§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 mindestens 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 das Casten von nicht offiziellen Streamern grundsätzlich bei Zustimmung beider Teams möglich, jedoch ist auch die Zustimmung eines Admins erforderlich, welche ihr über ein Supportticket einholen könnt.

Spieler müssen bei offiziellen Casts - sofern in den Matchkommentaren angekündigt - mindestens 15 Minuten auf den Caster warten. Sollte dieser nicht erscheinen, ist das Spiel ohne ihn zu beginnen und der Caster darf, nur mit Zustimmung beider Teams, während einer Map mittels Rehost joinen. Zwischen den Maps ist keine Genehmigung zum joinen erforderlich. Abweichende Regulierungen können für Finalsplele in Kraft treten. Der Caster übernimmt den Host des Spiels.

Externe Caster werden von der DeSBL nur noch zugelassen wenn folgende Kriterien eingehalten werden:

Die Anfrage eines externen Casters muss via Supportticket Kategorie LiveStreamAnfrage mindestens 72 Stunden vor offiziellem Spielbeginn gestellt werden.

In diesem 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 eins dieser Kriterien nicht erfüllt, wird der externe Cast vom Admin abgelehnt!**

## §1.10 - Livestreams

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



## §2 Season- und Matchregeln

### §2.1 - Check-In

Zur Bestätigung der Teilnahme, muss jedes angemeldete Team kurz vor der Generierung, in der Anmeldung das Team nochmals „einchecken“. Das verhindert einen Großteil an inaktiven Teams zu Beginn der Season. Die Zeiten für den Check-In sind der Beschreibung, der Anmeldung oder der News zu entnehmen.

- Sollte ein Team nicht die Möglichkeit haben an der Vorbesprechung teilzunehmen, müsst ihr euch bei einem Admin der DeSBL oder via Supportticket rechtzeitig für den Check-In abmelden.

### §2.2 - Gesperrte Operator

- Bis auf weiteres gesperrte Operator:
  - Iana
  - Oryx

### §2.3 - Ping

Das Ping Limit ist 100 ms. Falls ein Spieler diesen Wert überschreitet, muss zuerst ein re-host durchgeführt werden bevor ein Protest eröffnet wird.

Sollte ein zu hoher Ping festgestellt werden, muss das protestierende Team auf diesen Umstand hinweisen, darf das laufende Match aber nicht beenden. Außerdem müssen mindestens drei Screenshots vom Scoreboard gemacht werden, die zu verschiedenen Zeiten über mindestens zwei Runden in der Action-Phase aufgenommen werden. Hier muss der zu hohe Ping des gleichen Spielers sichtbar sein. Mit den genannten Beweisen muß anschließend ein Matchprotest erstellt werden. Der Spieler darf erst zum Mapwechsel ausgewechselt werden.

#### §2.3.2 - Technische Fehler

Die Spieler sind für ihre eigene Hardware, Software und Internetverbindung selbst verantwortlich. Spiele werden aus technischen Gründen nicht verschoben oder pausiert. Wenn eine Mannschaft, nicht mit der in den Anforderungen angegebenen Anzahl an Spielern spielen kann, wird dies als Verlust gewertet.

### §2.4 - Zusatzhardware für die verschiedenen Bereiche gelten folgende Regularien:

- PC: Grundsätzlich ist das Verwenden von Controllern ohne Macrofunktion erlaubt.
- PS4 und XBox: Maus, Tastatur, Rapid Fire Controller, Titan One Adapter, Cronus Max Macro und ähnlich funktionelle Hardware, sind verboten und führen zum Ausschluss aus der DeSBL.

Hinweis: Scuf Controller, Elite Controller, Razer Controller und Modifikationen wie z.B. FPS Freaks / GAIMX sind erlaubt.



## §2.5 - MOnitor System Status (MOSS) (PC)

Moss kann von der offiziellen Seite „<http://nohope.eu/>“ heruntergeladen werden

- MOnitor System Status (MOSS) ist verpflichtend für alle Spieler und muss in allen Season- und Cupspielen aktiv sein.
- 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.
- 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, zu übersenden.
- Es ist untersagt, jegliche Änderungen an der MOSS Datei vorzunehmen.
- Anfragen zu MOnitor System Status (MOSS), werden nur mit begründeten Zweifel angenommen.

## §2.6 - Benutzung von MOSS (PC)

- Ladet euch das MOnitor System Status (MOSS) Programm herunter und führt die .exe als Administrator aus (eventuelle Antivirus Programme deaktivieren). Eine Installation ist nicht erforderlich.
- Wenn sich das Programm geöffnet hat, klickt ihr auf „File“ und dann auf „Parameters“. Dort wählt ihr dann „Rainbow Six Siege“ aus und klickt auf „OK“.
- Im Anschluss klickt ihr auf „Capture“ und dort dann auf „Start“. Nun das Spiel starten und das Match wie gewohnt spielen.
- 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.
- Hinweis: Sollte es durch MOSS zu Fehlern oder Schäden an Soft- oder Hardware kommen, lehnt die DeSBL jegliche Haftung ab. Um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, empfehlen wir euch, MOSS als Administrator auszuführen.

## §2.7 - Absturz von MOSS (PC)

Sollte MOSS aus irgendwelchen Gründen abstürzen, so ist das Match sofort zu unterbrechen, bis der betreffende Spieler MOSS neu gestartet hat (nicht von der Rehost-Regel betroffen). 2) Ferner muss der Spieler einen Screenshot vom Absturz machen und diesen bis 14 Tage nach dem Vorfall der DeSBL Ligaleitung auf Anfrage zusenden können.

## **§2.8 - Illegale Programme und Konfigurations Modifikationen**

- 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.
- Jegliche Ausnahmen und nicht namentlich erwähnte Zwischenfälle reglementiert die Ligaleitung.
- Programme die Dinge wie Kontrast, Farbintensität, Helligkeit usw in einem Maß verändern, wie es auch die meisten hauseigenen Grafikkartentreiber können, sind erlaubt.
- Sofern der Verdacht besteht, dass ein Spieler cheatet, muss ein Supportticket erstellt werden. Der Cheat und die Auswirkung ist genauestens zu schildern. Entsprechende Beweise müssen vorgelegt werden. Ein unbegründeter Vorwurf wird nicht verfolgt.

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

Das Ausnutzen von Bugs und Glitches sind verboten

## **§2.10 - 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.

- Ein Match darf nicht vor Seasonstart gespielt werden. Bei Cups ist eine Matchverschiebung nicht zulässig.
- Stimmen beide Teams zu, kann der Termin maximal zwei Wochen nach hinten verschoben werden. Dies ist im Matchupbereich zu dokumentieren.
- Ein Match darf nicht später als 3 Tage nach der Saison gespielt werden.
- Wenn ein Termin von beiden Parteien akzeptiert wurde, so ist eine Verschiebung nur nach erneute Zustimmung beider Teams möglich.
- 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.

## **§2.11 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners**

- 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.
- Das Nichterscheinen beider Teams wird als unentschieden gewertet und mit 0 Punkten für beide Teams eingetragen.

## **§2.12 - Aktueller Mappool**

- Border
- Clubhouse
- Coastline
- Consulate
- Kafe Dostoyevsky
- Themepark
- Villa

## **§2.13 - Map Ban/Teamzuweisung**

Die Mapwahl muss (!) über das DeSBL Script im Matchup durchgeführt werden. Das erstgenannte Team (im folgenden Heimteam) erstellt nach Mapban das Match. Das Heimteam darf auf der Map des Gastteams die Startseite wählen. Das Gastteam darf auf der Map des Heimteams die Startseite wählen.

## §2.15 – Lobbyeinstellungen

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

### Spielereinstellungen

- Spielereinstellungen Erstellen: Normaler Modus
- Chat: Nur Team
- Tageszeit: Tag
- HUD-Einstellungen: Profiliga

### Match-Einstellungen

- Anzahl der Bans: 4
- Ban-Timer: 20
- Anzahl der Runden: 12
- Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger: 6
- Runden in Verlängerung: 3
- Verlängerung-Punktedifferenz: 2
- Rollenwechsel Verlängerung: 1
- Zielwechsel-Parameter: 2
- Zielwechseltyp: Gespielte Runden
- Einzigartiger Angreifer-Spawn: Ein
- Pick-Phase-Timer: 15
- 6. Pick-Phase: Ein
- Timer für 6. Pick-Phase: 15
- Aufdeckphase-Timer: 5
- Schaden-Handicap: 100
- ‚Friendly Fire‘-Schaden: 100
- ‚Friendly Fire‘-Umkehr: Aus
- Verletzt: 20
- Sprinten: Ein
- Lehnen: Ein
- Todwiederholung: Aus

### Spielmodus: Geisel

- Geiseltod: Ein
- Dauer der Vorbereitungsphase: 45
- Dauer der Aktionsphase: 180

## §2.16 - Mindestanzahl der Spieler

- Es wird 5vs5 gespielt
- Die Mindestspieleranzahl liegt bei 4 Spielern pro Team

## §2.17 – Spielen in Unterzahl

Wenn ein Team das Spiel mit nur 4 Spielern antritt, darf erst bei Mapwechsel ein weiterer Spieler hinzugeholt werden.

## **§2.17 - Pflichten vor und während des Matches**

Jedes Team ist verpflichtet das Lineup des Gegners zu überprüfen.

- Sollte sich im Gegnerteam ein nicht spielberechtigter Spieler befinden, muss das betroffene Team darüber informiert werden. Sollte eine direkte Kommunikation nicht möglich sein, ist ein Matchup-Kommentar zu verfassen.
- Wenn sich im Gegnerteam ein nicht spielberechtigter Spieler befindet, muss das dem Team bis zum Start der 3. Runde mitgeteilt werden. Vor Spielstart ist das auswechseln des nicht Spielberechtigten Spielers erlaubt.
- Das Team welches den Matchprotest aufgrund nicht spielberechtigter Spieler stellt, steht in der Pflicht uns die benötigten Beweise via Supportticket zukommen zulassen.

## **§2.18 - Der Bereit-Status**

- Vor Match-Start zeigen alle Spieler mittels Bereit-Status an, dass sie spielbereit sind
- Der Status muss zeitnah gegeben werden. Bei Verzögerungen ist der Gegner zu informieren.
- Sollten binnen 5 Minuten nach Beitritt des letzten Spielers nicht alle Spieler bereit sein, darf das Spiel gestartet werden. Das Gastteam darf das Heimteam nach 5 Minuten darauf hinweisen die Lobby zuzustarten. Sollte nach insgesamt 10 Minuten keine Antwort kommen, darf das Spiel verlassen werden. Ein Matchprotest muss in beiden Fällen via Supportticket mit den nötigen Beweisen eingereicht werden.

## **§2.19 - Pausenzeit**

- Die Pausendauer zwischen den Maps darf nicht länger als 5 Minuten betragen.
- Sollte nach einer Wartezeit von 5 Minuten ein Team nicht bereit sein verliert dieses Team die Map.
- Ausnahmen müssen per Ingame-Chat oder Matchup-Bereich festgehalten werden.

## **§2.20 - Spielerwechsel**

- Es dürfen pro Map nur 2 spielberechtigte Spieler ausgewechselt werden. 2) Ausgewechselte Spieler dürfen beim nächsten Mapwechsel nicht wieder eingewechselt werden.
- Nach Beitritt der Lobby dürfen nur noch nicht spielberechtigte Spieler ausgewechselt werden.

## **§2.21 - Rehost / Spielerdrop**

Allgemein gilt: Ein Rehost darf nur einmal pro Team und Map durchgeführt werden. In beidseitigem Einvernehmen sind mehrfache Rehosts erlaubt (der Paragraph über vorzeitiges Verlassen des Matches tritt dann nicht in Kraft).

- Der Rehost darf nur bis zum Ende der Drohnenphase durchgeführt werden. Ein geschlossenes Verlassen der Lobby durch ein Team zählt als Ankündigung eines Rehost. Das hostende Team hat unverzüglich eine neue Lobby zu starten.
- Nach Beginn der Aktionsphase ist die Runde zu Ende zu spielen.
- Sollten beim Start einer neuen Runde nicht alle Spieler auf dem Server sein, so ist die Karte beim aktuellen Ergebnis neuzustarten.
- Bei erneutem Verbindungsverlust muss das Team in Unterzahl die Map zu Ende spielen.
- Nach einem Rehost ist der bisherige Spielverlauf durch die exakten Einstellungen vorzunehmen (gewonnene Runden und Orte sowie gebannte Operator).

## **§2.22 - Serverprobleme**

- Ist das Match durch Probleme mit dem Server nicht durchführbar, so muss das Match nachgeholt werden. Die Matchverschiebung wird im Matchup-Bereich durchgeführt.
- 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 gerehostet werden.
- Bereits gespielte Runden werden zurückgesetzt, nur beendete Runden werden gewertet

## **§2.23 - Matchabbruch**

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

## **§2.24 - Ergebniseintragung**

- Allgemein gilt: Das Ergebnis wird nach Maps eingetragen.
- Bei Matches innerhalb der Season muss das Ergebnis innerhalb von 24 Stunden/bei Cups innerhalb von 10 Minuten nach dem Match eingetragen werden.
- Im Fall eines Matchprotests darf das Ergebnis nicht eingetragen/bestätigt werden.

## **§2.25 - Matchmedia**

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). Kann ein Team keine Screenshots vorweisen, so wird angenommen, dass den Screenshots des Gegners zugestimmt wird.

- Alle Matchmedias sind als Original 14 Tage nach Matchabschluss aufzubewahren und auf Anfrage einem Admin vorzulegen.
- Ein Manipulieren der Dateien ist verboten.

## **§2.26 - Match Protest**

- Nur Teams, die an dem Match teilgenommen haben, dürfen einen Protest einlegen bzw. ein Supportticket zu diesem Match schreiben. Über Ausnahmen bestimmt die Ligaleitung.
- Ein Match Protest muss innerhalb von 24 Stunden (bei Cups innerhalb von 10 Minuten) nach Matchende per Supportticket eingereicht werden. Ausführliche Gründe zum Match Protest müssen hierbei angeführt sein.
- In jeden Matchprotest sind unaufgefordert ausreichende Beweise vorzulegen. Unzureichende Beweise, oder dass Einreichen nach mehrfachen nachfragen, kann zum Ablehnen des Protestes führen.

## **§3 Strafenkatalog**

### **§3.1 – Missachtung des Geltungsbereich**

- 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.
- 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**

- 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.
- 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.
- Bei vorsätzlicher Handlung droht dem Spieler und/oder dem Team eine höhere Bestrafung.

### **§3.5 – Versäumen der Ergebniseintragung**

- 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.
- Bei nicht vorhersehbaren Problemsituationen unterliegt die Entscheidung den Admins.



### **§3.6 – Erhöhung des Pings und Ping Probleme**

- Ein erhöhter Ping wird erst ab mindestens 2 Runden anerkannt. Dafür sind Screenshots (bevorzugt Videobeweise) einzureichen über mindestens zwei Runden in der Action Phase aufgenommen wurden, auf denen der zu hohe Ping des gleichen Spielers sichtbar ist.
- Das benachteiligte Team kann das Gegnerteam auf die Pingerhöhung aufmerksam machen, in diesem Fall ist das Team mit den erhöhten Pings dazu verpflichtet die Internet Probleme sofort (maximal 2 Runden) zu beheben oder den Spieler aus der Lobby zu entfernen. Nach Ende der Map kann ein neuer Spieler wieder eingewechselt werden.
- In Sonderfällen und/oder nicht erfassten Vorkommnissen unterliegt es den Admins, entsprechende Entscheidungen zu treffen.

### **§3.7 – Vorsätzliche Erhöhung des Pings**

- Sollte ein Spieler seinen Ping künstlich erhöhen, (durch Zusatzprogramme, besondere Einstellungen, Downloads, etc.) so wird dies wie §3.14 (Cheating) geahndet.
- 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**

- Das anwesende Team erhält einen Def-Win mit der höchstmöglichen Punktzahl.
- 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**

- Die Einschätzung von unsportlichem Verhalten, wie z.B. trolling, spamming und generell unsportliches Verhalten gegenüber anderen Spielern, Teams, Caster und den Admins, liegt im Ermessen des Admins und wird dementsprechend geahndet.
- Je nach Härte des Vorgefallenen können Matches als Niederlage gewertet werden.
- 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**

- 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.
- Das Team des verursachenden Spielers verliert alle Matches mit der höchstmöglichen Punktzahl, bei denen der cheatende Spieler eingesetzt wurde.
- 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 Cheat Systeme 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**

- 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.
- 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.

### **§3.14 – Fehlerhafte MOSS Datei**

- Sollte aufgrund eines Einstellungsfehlers MOSS nur (oder größtenteils) schwarze Bilder machen, so liegt das weitere Verfahren im Ermessen des Admins.
- Sollten Screenshots, aber keine MOSS-Protokolldateien vorhanden sein, zählen diese als unvollständig und werden als fehlende MOSS-Dateien gewertet.
- Sollte ein Spieler aufgrund nicht nachvollziehbarer technischer Probleme regelmäßig schwarze Screenshots aufnehmen, so ist dies bei den Admins anzukündigen. Dies geschieht über ein Support-Ticket.

### **§3.15 – Fehlende MOSS Dateien**

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

### **§3.16 – Manipulierte MOSS Dateien**

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

### **§3.17 – Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler**

- Sollte einem Spieler ein unfairer Vorteil durch Bugusing, Glitches oder sonstige Spielfehler nachgewiesen werden, erhält dieser Spieler 1 rote Karten.
- Jede einzelne Runde (nicht die ganze Karte), in der dieses Verhalten nachgewiesen werden kann, geht an den Gegner.
- Das Liga-Team kann ( vor allem bei schweren Fällen ) mit bis zu einer 1 roten Karte bestraft werden.
- Da die Möglichkeiten, unfaire Vorteile im Spiel auszunutzen sich durch Patches und andere Updates ständig ändern und verändern können, liegt die Einschätzung von Bugusing, Glitches und Spielfehler im Ermessen der Admins.

### **§3.18 – Manipulierende Absprachen**

- Sollten Teams manipulierende Absprachen mit konkreten Folgen für die laufende Season oder den laufenden Cup gemacht haben, entfällt das Match aus der Wertung.
- Beide betroffene Season-/Cupteams erhalten je 1 rote Karte.
- Über organisatorische Folgen für den laufenden Wettbewerb entscheidet die Ligaleitung.

### **§3.19 – Spieler in zwei Season-/Cupteams in demselben Wettbewerb**

- Jeder Spieler darf nur in einem Season-/Cupteam in demselben Wettbewerb spielen.
- 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.
- Die Matches, die von diesem Regelverstoß betroffen sind, werden von den Admins als Niederlage mit der höchstmöglichen Punktzahl gewertet.

### **§3.20 – Ergebnis Bestätigung**

- Bestätigt ein Team das Matchergebnis nicht innerhalb von 24 Stunden oder legt innerhalb dieses Zeitraumes einen Protest ein, erhält das Team 1 gelbe Karte.
- Bei Verzögerungen über die genannte Frist hinaus, liegt die Entscheidung im Ermessen der Admins. Es kann bis zu 1 rote Karten für das Team verliehen werden, sowie das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl zugunsten des Gegners entschieden werden.

### **§3.21 – Teamauflösung/Austritt**

Alle Matches von Teams, die sich während einer Season/Cup z.B. auflösen, werden mit der höchstmöglichen Punktzahl als verloren gewertet. Das betrifft auch bereits gespielte Matches. Das Seasonteam wird nicht gelöscht.

### **§3.22 – Falsche Lobby/Server Einstellungen**

- Stellt der Host die Lobby falsch ein und korrigiert die Einstellungen nachweislich nicht unverzüglich auf Hinweis des Gastteams, verliert das Heimteam jede Runde, in der die Lobby falsch eingestellt war.
- Nach den Korrigieren der Einstellungen muss das Spiel bei einen Stand von 0:0 wieder gestartet werden.

- Der Hinweis kann nur bis zur 3. Runde gestellt werden und muss via Screenshots nachgewiesen werden.
- Außerdem erhält das hostende Team 1 gelbe Karte

### §3.23 – Zuschauermodus (Spectator)

- Befindet sich ein Zuschauer in der Lobby oder auf dem Server während eines Matches, der weder zur Ligaleitung gehört noch durch beide Teams ~~oder~~ und einen Admin genehmigt wurde, wird das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl als verloren gewertet.
- Sollte der Zuschauer keinem der Teams angehören und mehrmalige Verstöße erfolgen, folgt eine Strafe für beide Teams nach Ermessen der Ligaleitung und das Spiel wird für ungültig erklärt
- (Ergebnis 0:0 - Match wird aus der Wertung entfernt). Das Spiel kann in beidseitigem Einverständnis
- wiederholt werden.

### §3.24 – Gesperrte Operatoren

- Das Benutzen eines gesperrten Operators gilt als Regelverstoß und wird rundenweise geahndet. Die gesperrten Operatoren sind auch dann gesperrt, wenn beide Teams eines Matches der Benutzung zustimmen würden. Jegliche Art von nicht genannten unfairen oder unsportlichen Verhalten wird von der Ligaleitung (je nach Grad des Verstoßes und der jeweiligen Situation) bestraft.
- Jede einzelne Runde, in der gegen diese Regel verstoßen wird, wird als verloren gewertet
- Der Spieler, der gesperrte Operatoren benutzt, erhält eine gelbe Karte.

### §3.25 - Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen

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

# **1. §4 Kartensystem**

## **§4.1 – Straf-Karten/Verwarnung**

- Für Regelverstöße werden Karten gegenüber Teams oder Spielern ausgesprochen.
- 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.
- 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>      | 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.