



Deutsche eSport Bundesliga
Call of Duty MW [PS4]
Cup-Regelwerk V1.5

Inhaltsverzeichnis

Präambel	4
1 – Support	4
2 – Ermessen der Admins	4
§1 Allgemeines	5
§1.1 – Geltungsbereich	5
§1.2 – Teamanmeldung.....	5
§1.3 – Pflichten der Teams.....	6
§1.4 – Spielberechtigung.....	6
§1.5 – Ein Spieler, ein Season-/Cupteam	6
§1.6 – Season-/Cupteamwechsel – Neuanmeldung eines Spielers	6
§1.7 – Ersatzteam	6
§1.8 – Schuldfrage.....	6
§1.9 – Casten von DeSBL Spielen	7
§1.10 – Livestreams.....	7
§2 Season- und Matchregeln	8
§2.1 - Check-In.....	8
§2.2 - Allgemeines zum Punktesystem	8
§2.3 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners	8
§2.4 - Serverwahl.....	9
§2.5 - Pflichten vor Start des Matches	9
§2.6 - Spielen in Unterzahl	9
§2.7 - Rausfliegen/Verbindungsabbruch vom Host während des Matches	9
§2.8 - Mappool	10
§2.9 - Spiel-Setup	10
§2.10 - Waffen.....	11
§2.11 - Zusatz zum Sniper	15
§2.12 - Spielerwechsel	15
§2.13 - Pausenzeit	15
§2.14 - Matchprotest	15
§3 Strafenkatalog	16
§3.1 – Missachtung des Geltungsbereichs.....	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 – Verspäteter Match Protest.....	16

§3.7 – Team tritt zum Match nicht an.....	17
§3.8 – Unsportliches Verhalten eines Spielers.....	17
§3.9 – Bewiesenes Cheaten während eines DeSBL Matches.....	17
§3.10 – Bewiesenes Cheaten außerhalb der DeSBL	17
§3.11 – Team/Spieler verlässt vorzeitig das Match	17
§3.12 – Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler	18
§3.13 – Manipulierende Absprachen.....	18
§3.14 – Spieler in zwei Season-/Cupteams in demselben Wettbewerb.....	18
§3.15 – Ergebnis Bestätigung	18
§3.16 – Teamauflösung/Austritt	18
§3.17 – Falsche Lobby/Server Einstellungen/Klassen Einstellung	19
§3.18 – Zuschauermodus (Spectator)	19
§3.19 – Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen	19
§3.20 - Zusatzhardware.....	19
§4 Kartensystem.....	20
§4.1 – Straf-Karten/Verwarnung.....	20
§4.2 – Konsequenzen- Tabelle für Karten	20

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.
3. Zustimmungen/Ablehnungen oder sonstige Absprachen vor Matchbeginn erfolgen ausschließlich über das Matchup. Kommunikation während des Matches erfolgt nur über den Ingame-Chat.
4. Beide Teams sind verpflichtet nach jeder Map einen Screenshot zu erstellen und diese mindestens 14 Tage aufzubewahren. Diese sind bei Anfrage eines Admins vorzulegen. Dies dient unter anderem der Ergebnisbestätigung im Zweifelsfall oder der Abhandlung von Matchprotesten.

Screenshots werden über die Share-Taste gemacht! Somit sieht man in der Aufnahmegalerie bei Informationen auch das Datum und die Uhrzeit.

§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. Season spezifisch: 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 werden im Matchup durch den offiziellen DeSBL Caster oder einen Admin benachrichtigt. 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.

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.

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 Gegners in den Matchupkommentaren (Gegneranfrage in den Matchupkommentaren muss den Twitchnamen des externen Casters enthalten)

Wird eines dieser Kriterien nicht erfüllt wird der externe Cast vom Admin abgelehnt!

§1.10 – Livestreams

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

§2 Season- und Matchregeln

§2.1 - 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.

§2.2 - Allgemeines zum Punktesystem

Das Punktesystem funktioniert folgendermaßen:

Gruppenphase:

3 Punkte für einen Sieg – 1 Punkt für ein Unentschieden – 0 Punkte für eine Niederlage. Es werden pro Match 2 Maps 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 2 Maps zusammen zu rechnen und ins Matchup einzutragen (z.B. 20:0, 15:5, 10:10). Alle Matches von inaktiven Teams werden als Verloren für dieses Team gewertet.

K.O.-Phase:

Es werden pro Match 2 bzw. 3 Maps gespielt. Gespielt wird Best of 3, nach 2 gewonnenen Maps in Folge wird das Spiel abgebrochen. Das Team welches zuerst 6 Runden gewonnen hat, gewinnt die Map (mögliche Ergebnisse z.B. 6:0, 6:4, 6:1). Als Ergebnis sind die Runden anzugeben 2:0 oder 2:1 und ins Matchup einzutragen.

One Map Series

Gespielt wird Best of 1. Das Team welches zuerst 6 Runden gewonnen hat, gewinnt die Map (mögliches Ergebnis 1:0). Als Ergebnis ist der Mapsieg ins Matchup einzutragen.

§2.3 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners

1. Sollte nach erfolgtem Map Vote ein Team nicht dem Spiel beitreten, ist das anwesende Team dazu verpflichtet 5 Minuten zu warten.
2. Sollte ein Team nach 5 Minuten des geplanten Matchbeginns nicht anwesend und spielbereit sein, so gilt das Match als Verloren.
3. Das Nichterscheinen beider Teams wird als unentschieden gewertet und mit 0 Punkten für beide Teams eingetragen.
4. Sollte sich ein Team also Verspäten und nicht rechtzeitig Bereit gedrückt haben, so verliert dieses Team automatisch das Match. Die Niederlage kann durch Einverständnis des gegnerischen Teams im Matchupbereich umgangen und muss via Supportticket mitgeteilt werden.

Screenshots werden über die Share-Taste gemacht! Somit sieht man in der Aufnahmegalerie bei Informationen auch das Datum und die Uhrzeit.

§2.4 - Serverwahl

Jedes Team hostet seine 2 Maps und wählt das Team Koalition aus. Das Team, welches im Matchupbereich an erster Stelle steht (Heim-Team), hostet als erstes. Anschließend hostet das Gast-Team seine Maps. Sollte eines der Teams keinen geeigneten Host haben, kann nach Absprache und festhalten im Matchup, das andere Team alle Maps hosten. Wenn beide Teams keinen geeigneten Host haben, müssen sie sich selbstständig um eine neutrale dritte Partei als Host bemühen.

Probleme dem Host zu joinen, dürfen nur mit klaren Beweisen protestet werden (NAT-Typ beachten). Sollten nur wenige Spieler der Lobby nicht joinen können, so müssen diese ausgewechselt oder in Unterzahl gespielt werden. Hierbei ist eine sofortige Lösungsfindung zwischen den Teammanagern gewünscht.

§2.5 - Pflichten vor Start des Matches

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

§2.6 - Spielen in Unterzahl

Die Spieleranzahl entspricht der im Format festgelegten Anzahl der Spieler. Sind beim Match nicht genügend Spieler anwesend, ist es Sache der Teamleader eine Lösung auszuhandeln. Ein Spiel in Unterzahl ist aber grundsätzlich möglich.

1. a) Es wird 6vs6 gespielt – Die Mindestspieleranzahl liegt bei 4 Spielern pro Team.
b) Es wird 4vs4 gespielt – Die Mindestspieleranzahl liegt bei 2 Spielern pro Team.
c) Es wird 2vs2 gespielt – Ein Match in Unterzahl ist nicht gestattet.
2. Bei Antritt in Unterzahl darf der zu spät kommende Spieler erst nach Ende der Map nach joinen. Das Hinzufügen des Spielers mit Hilfe eines Rehost (während der Map) ist nicht gestattet.

Ein Antrag zur Spielverschiebung kann im Fall eines Updates am Spieltag im Matchup gestellt werden. Der Gegner MUSS in diesem Fall der Verschiebung zustimmen und kann diese nicht ablehnen.

Der neue Termin muss am Tag des festgesetzten Matches - spätestens bis zum eigentlichen Matchbeginn - im Matchup von beiden Parteien ausgemacht und festgehalten werden und innerhalb der nächsten 7 Tage nachgeholt werden.

§2.7 - Rausfliegen/Verbindungsabbruch vom Host während des Matches

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

Sollte ein Spieler während des Matches rausfliegen, so ist die laufende Runde zu Ende zu spielen. Nach Ablauf der Runde wird das Match unterbrochen. Das hostende Team ist verpflichtet 10 Minuten zu warten und kann nach Ablauf der Zeit, sollte der Spieler nicht wieder in der Lobby erscheinen, mit den verbliebenen Spielern starten. Der fehlende Spieler darf erst nach Abschluss der Map in die Lobby joinen. Eine Map wird maximal 2-mal neugestartet, danach wird die Map in Unterzahl zu Ende gespielt. Sobald die Map beendet ist, darf der fehlende Spieler wieder rein joinen.

§2.8 - Mappool

Bei einigen Cups kann es vorkommen, dass Maps vorgegeben sind, dann sind diese zu spielen und dürfen nicht geändert werden.

Müssen die Teams selbst wählen, sind die wählbaren Maps dem Matchup zu entnehmen und auszuwählen.

Bei der One Map Series, wird nur einmal die für den Cup vorgegebene Map gespielt.

§2.9 - Spiel-Setup

Spielregeln: Suchen & Zerstören

	6vs6 4vs4 HC & Core	3vs3 2vs2 HC & Core
SPIEL		
Runden-Zeitlimit	1 min 45 s	1 Minute
Rundensieg-Limit	10 Runden	
Zwei Vorsprung-Regel	Deaktiviert	
Zwei Vorsprung-Max.-Runden	Unverändert	
Rundenwechsel	Jede Runde	
Spiel-Countdown	15 Sekunden	
Runden-Countdown	5 Sekunden	
Infiltration Überspringen	Aktiviert	
Übungsrunde	Deaktiviert	
Eingabewechsel erlauben	Deaktiviert	
CoDCaster	Deaktiviert	
ERWEITERT		
Bomben-Timer	45 Sekunden	
Platzierungszeit	5 Sekunden	
Entschärfungszeit	7,5 Sekunden	
Multibombe	Deaktiviert	
Lautloses Platzieren	Aktiviert	
Platzieren/Entschärfen zurücksetzen	HC: Deaktiviert Core: Aktiviert	
SPIELER		
Lebenszahl	1 Leben	
Maximale Gesundheit	HC: 30 (Hardcore) Core: 100	
Gesundheitsregeneration	HC: ohne Core: Normal	
Taktiksprint	Aktiviert	
Waffe aufstützen	Aktiviert	
Wiederbeleben zulassen	Deaktiviert	
Abschussorte von Feinden zeigen	Deaktiviert	
Gesundheit wenn Niedergestreckt	Unverändert	
Gesundheit nach Wiederbelebung	Unverändert	
Verblutungszeit	Unverändert	
Wiederbelebungsdauer	Unverändert	
Aufgabenverzögerung	Unverändert	

TEAM	
Zuschauen	Nur Teams
Externe Zuschauer-Ansicht	Deaktiviert
Abschusskamera	Aktiviert Deaktiviert
Letzte Abschusskamera	Bester Spielzug
Übersichtskarte Aktivieren	HC: Nein Core: Ja
Radar immer an	Deaktiviert
Waffenpings auf der Übersichtskarte	HC: Deaktiviert Core: Aktiviert
Waffenpings auf dem Kompass	HC: Deaktiviert Core: Aktiviert
Feind auf dem Kompass	HC: Deaktiviert Core: Aktiviert
Einstiegsverzögerung	Ohne
Welleneinstiegsverzögerung	Ohne
Einstiegsverzögerung nach Suizid	Ohne
Einstieg erzwingen	Aktiviert
Teamzuweisung	Aktiviert
Teambeschuss	Aktiviert
Teamabschuss-Strafgrenze	Deaktiviert
GAMEPLAY	
Einstiegskamera	Aktiviert
Hardcore-Modus	HC: Aktiviert Core: Deaktiviert
Realismus-Modus	Deaktiviert
Magazine beim Einstieg	Normal
Nur Kopfschüsse	Deaktiviert
Gesundheit stehlen	Deaktiviert
Aufgepusht-Timer	Deaktiviert
Feldverbesserungen erlauben	Aktiviert
Feldaufrüstung-Ladegeschwindigkeit	Normal
Feldaufrüstung-Modifikator	Normal
Extras	Aktiviert
Punkteserien	Deaktiviert
Ausrüstungsverzögerung	Deaktiviert
Schutz vor Ausrüstung	10 Sekunden
Kampfdialoge	Deaktiviert
Ansagerdialoge	Deaktiviert

§2.10 - Waffen

Alle aufgeführten Waffen, Aufsätze usw. sind erlaubt.	
Fahrzeuge auf der Map sind verboten!	
	6vs6 4vs4 2vs2 Hardcore 6vs6 4vs4 2vs2 Core
WAFFEN PRIMÄR	
Sturmgewehre	Alle erlaubt
MPS	Alle erlaubt
Schrotflinten	Alle verboten
Leichte MGS	Alle verboten
DMRS	EBR-14 MK2 Karabiner Kar 98K SKS

Nahkampf	Alle verboten	
AUFSÄTZE PRIMÄR		
Mündung	Alle erlaubt	
Lauf	Alle erlaubt	
Laser	Alle erlaubt	
Visier	Schützen Reflexvisier Holo Visier (Korpskampf) Zielhilfen Reflexvisier G.I.-Mini-Rotpunkt APX5 Holo Visier Mini-Reflexvisier Solozero Viper-Reflexvisier PBX Holo 7 Sicht Mini-Reflexvisier Cronen LP945 Monokel Reflexvisier	
Schaft	Alle erlaubt	
Unterlauf	Kommando Vordergriff Söldner Vordergriff Taktischer Vordergriff Schützen Vordergriff Ranger-Vordergriff Zweibein	
Munition	24-Schuss-Magazin 25-Schuss-Magazin 30-Schuss-Magazin 32-Schuss-Magazin 40-Schuss-Magazin 45-Schuss-Magazin 50-Schuss-Magazin	
Griff	Alle erlaubt	
Extra	Fingerfertigkeit Salve Geistesgegenwärtig	Fingerfertigkeit Salve Geistesgegenwärtig Vollmantelgeschoss
Scharfschützengewehr		
	HDR AX50	
Mündung	Alle erlaubt	
Lauf	Alle erlaubt	
Laser	Alle erlaubt	
Visier	Alle verboten	
Schaft	Alle erlaubt	
Unterlauf	Zweibein	
Munition	7-Schuss Magazin	
Griff	Alle erlaubt	
Extra	Fingerfertigkeit Geistesgegenwärtig	
WAFFEN SEKUNDÄR		
Handfeuerwaffen	X16 1911 .357 M19 .50 GS	X16 1911 .357 (Aufsätze verboten) M19 .50 GS (Aufsätze verboten)

	Renetti	Renetti (Aufsätze verboten)
Werfer	Alle verboten	
Nahkampf	Alle erlaubt	
AUFSÄTZE SEKUNDÄR		
Mündung	Alle erlaubt	
Lauf	Alle erlaubt	
Laser	Alle erlaubt	
Visier	Mini-Reflexvisier Solozero G.I.-Mini-Rotpunkt Mini-Reflexvisier Cronen LP945 Schützen Reflexvisier Zielhilfen Reflexvisier Holovisier (Korpskampf) APX5 Holovisier Viper-Reflexvisier Monokel Reflexvisier	
Abzug	Alle erlaubt	
Munition	17-Schuss-Magazin 10-Schuss-Magazin 21-Schuss-Magazin	
Griff	Alle erlaubt	
Extra	Fingerfertigkeit	
AUSRÜSTUNG		
Primär	Splittergranate Semtex	
Taktik	Betäubung Blendgranate Rauchgranate Täuschgranate	Betäubung Blendgranate Rauchgranate Täuschgranate Stim
EXTRAS		
Extra 1	Eiltempo KRD Abschusskette	
Extra 2	Hardliner Geist Punktefreund	
Extra 3	Aufdrehen Eifrig Kampfgestählt	
FELDAUFRÜSTUNG		
Totenstille (pro deaktiviert)		
WAFFENKAMMER	Dürfen verwendet werden, wenn die Aufsätze (dürfen getauscht werden) mit dem Regelwerk übereinstimmen	
COSMETICS		
Operatoren	Alle erlaubt	
Tarnungen	Alle erlaubt	
Baupläne	Dürfen verwendet werden, wenn die Aufsätze (dürfen getauscht werden) mit dem Regelwerk übereinstimmen	

Farbmunition/ Leuchtmunition/ Tracerpacks	Alle verboten
---	---------------

§2.11 - Zusatz zum Sniper

Pro Team darf nur ein Sniper mit dem Scharfschützengewehr spielen. Das Scharfschützengewehr darf nicht aufgehoben, aber der Sniper darf Waffen aufheben. Es sind keine Visiere auf der Sniper erlaubt. Der Sniper darf die Waffenklasse wechseln. Der Sniper darf jede Map gewechselt werden.

§2.12 - Spielerwechsel

1. Spieler können zu jedem Matchwechsel ausgewechselt werden.
2. Der neue Spieler muss für sein Team spielberechtigt sein.
3. Es dürfen pro Map nur (6vs6 – 2 Spieler, 4vs4 – 2 Spieler, 3vs3 – 1 Spieler, 2vs2 – 1 Spieler, Female & Male – kein Spieler) gewechselt werden. Ausgewechselte Spieler dürfen beim nächsten Mapwechsel nicht wieder eingewechselt werden.

§2.13 - Pausenzeit

Die Pausendauer darf maximal 5 Minuten dauern. Sollte die Zeit abgelaufen sein und das gegnerische Team hat weder die richtige Seitenwahl getroffen noch ist es vollständig/spielberechtigt in der Lobby, so verliert dieses Team eine Map und das Spiel wird mit der nächsten Map fortgesetzt. Der Gegner muss darüber (Ingame-Chat) in Kenntnis gesetzt werden.

§2.14 - Matchprotest

Der Matchprotest muss innerhalb von 5 Minuten nach Matchbeginn per Supportticket, eingereicht werden. Ausführliche Gründe sowie Beweise zum Matchprotest müssen hierbei angeführt sein. Sollte der Matchprotest nach diesem Zeitpunkt eingereicht werden, wird dieser nicht mehr berücksichtigt.

§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) 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 – 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 – 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).

§3.11 – 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.

§3.12 – 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.

§3.13 – 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.

§3.14 – 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.

§3.15 – 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.

§3.16 – 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.

§3.17 – Falsche Lobby/Server Einstellungen/Klassen Einstellung

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.

§3.18 – 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.

§3.19 – 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.

§3.20 - Zusatzhardware

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.

§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.