



# Call of Duty: Modern Warfare 3

[XBO+PS] S&D Core / Allmode

Season #2

V2.0

# Inhaltsverzeichnis

Präambel .....	3
Erklärung und Erläuterung der Season.....	3
Ablauf Season Challenge .....	3
§1 Allgemeine Regeln.....	3
§2 Season-/ Cup-/ Matchregeln .....	4
§2.1 Bereichsspezifische Regelungen.....	4
§2.2 Spielregeln/ Spieleinstellungen .....	5
§2.2.1 Absprachen.....	5
§2.2.2 Punktesystem/ Wertung .....	5
§2.2.3 Spielplan/ Zeiträume .....	6
§2.2.4 Mapwahl/ Mappool.....	6
§2.2.5 Varianten.....	7
§2.2.5.1 Liga: Suchen und Zerstören .....	7
§2.2.5.2 Season Challenge.....	7
§2.2.6 Lobbyeinstellungen .....	8
§2.2.6.1 Suchen und Zerstören .....	9
§2.2.6.2 Stellung.....	12
2.2.6.3 Kontrolle.....	14
§2.3 Gesperrte Spieleinhalte.....	16
§2.4 Bereitstatus/ Pause .....	20
§2.5 Line-up/ Mindestanzahl von Spielern/ Spielerwechsel .....	20
§2.6 Spieler- und Teamlimits.....	21
§2.7 Team verlässt vorzeitig das Match/ Rehost/ Spielerdrop .....	21
§2.8 Verspätung/ Nichterscheinen des Gegners.....	21
§2.9 Matchverschiebung.....	22
§2.10 Ping.....	22
§2.11 Zusatzhardware und illegale Programme.....	22
§3 Strafenkatalog .....	23
§3.1 Bereichsspezifische Regelungen.....	23
§3.2 Spielregeln/ Spieleinstellungen .....	23
§3.3 Gesperrte Spieleinhalte.....	23
§3.4 Bereitstatus/ Pause .....	23
§3.5 Lineup/ Mindestanzahl von Spielern/ Spielerwechsel .....	23
§3.6 Spieler- und Teamlimits.....	24
§3.7 Team verlässt vorzeitig das Match/ Rehost/ Spielerdrop .....	24
§3.8 Verspätung/ Nichterscheinen des Gegners.....	24
§3.9 Matchverschiebung.....	24
§3.10 Ping.....	24
§3.11 Zusatzhardware und illegale Programme.....	24
§3.12 Monitor System Status (MOSS) .....	24

§3.13 Bewiesenes Cheaten während und außerhalb eines DeSBL Matches.....	25
§3.14 Ausnutzen von Bugusing – Glitches – Spielfehler.....	25
§3.15 Ergebniseintragung .....	25
§3.16 Manipulierende Absprachen .....	25
§3.17 Unsportliches Verhalten.....	26
§3.18 Teamauflösung / Inaktivstrafe/ Season- bzw. Cupteam ohne Spieler .....	26
§3.19 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern.....	26
§3.20 Zuschauermodus (Spectator) .....	27
§3.21 Missachtung des Geltungsbereiches .....	27
§3.22 Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen .....	27
§4 Kartensystem.....	28
§4.1 - Straf-Karten/Verwarnung.....	28
§4.2 - Konsequenzen- Tabelle für Karten .....	28

# Präambel

Die DeSBL bietet eSport Ligen und Turniere an, um allen Spielern eine kompetitive Plattform zu bieten. Die Administration erfolgt ehrenamtlich und dient rein dem Grundgedanken "von der Community, für die Community". Dadurch sind die angebotenen Events als Freizeitangebot zu sehen und sind von jeglichen Ersatzleistungen nach einem Ausschluss seitens der Ligaleitung befreit.

Falls es Fragen zum Regelwerk gibt, Probleme bei der Auslegung oder Fehler in diesem Regelwerk gefunden werden, steht das Forum, Supportticketsystem oder der TS-Server zur Verfügung.

Die Auslegung der allgemeinen und spielebezogenen Regeln obliegt den Admins. Die Entscheidungen der Admins sind bindend und können zum Erhalt des Fairplay- und Wettbewerbsgedanken vom Regelwerk abweichen. 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.

## Erklärung und Erläuterung der Season

Neuerungen zu Season 2 sind [blau](#) hervorgehoben.

### Ablauf Season Challenge

Alle Teams der Season werden automatisch in einen Turnierbaum eingefügt. Dieses Turnier läuft ab sofort als Single Elimination (Loser-Bracket entfällt auf Grund mangelnder Teilnahme).

Die Caster der DeSBL werden einige Spiele dieses Turniers übertragen. Die Informationen werden via Matchupnachricht überbracht. Sollte ein Spiel nicht übertragen werden, ist es den Teams gestattet den Termin in der jeweiligen Woche per Supportticket zu verschieben.

Teams, die in der Season inaktiv gesetzt werden, werden automatisch auch in der Season Challenge inaktiv gesetzt.

## §1 Allgemeine Regeln

Allgemeine Regeln, welche spieleübergreifend gültig sind, findet ihr unter: <https://desbl.de/index.php?rules/>

# §2 Season-/ Cup-/ Matchregeln

## §2.1 Bereichsspezifische Regelungen

### Beweisbilder/ -Videos

Wird ein Matchprotest gestellt (siehe auch 1.6 allg. Regelwerk) sind Nachweise folgendermaßen zu erbringen:

- **Die Ingame Uhr muss im Spiel aktiviert und auf allen Videos/ Bildern sichtbar sein!**
- **Hinweise an den Gegner nur noch per Matchup oder Xbox/PSN Nachricht**
- Bilder werden auf [www.pics.desbl.de](http://www.pics.desbl.de) hochgeladen und die Links im Ticket angegeben
- Videos werden ungelistet auf YouTube hochgeladen und die Links im Ticket angegeben
- Videos müssen mindestens 15 Sekunden lang sein und eine Qualität von 720p haben
- *Alternativ Xbox: wenn es eure Privatsphäre-Einstellungen zulassen, könnt ihr uns auch einen Link zu Bildern/ Videos auf <https://gamerdvr.com> ins Ticket stellen*

**Screenshots werden folgendermaßen gemacht:**

**PS4/PS5: Share-Taste / Create Taste**

**Xbox: Guide + Y (Screenshot) / Guide + X (Clip)**

### Matchprotest erstellen bei Regelverstößen Ingame

Für Matchproteste bei Regelwerksverletzungen z.B. Nutzung verbotener Items, falschen Einstellungen etc. werden ab sofort **keine** Bilder mehr akzeptiert! Die Beweise müssen per Clip (siehe Beweisbilder/ -videos) vorgelegt werden!

Grundsätzlich gilt, eine gewonnene Runde kann nicht protestiert werden. Punkte werden nur für verlorene Runden vergeben, wenn die Nutzung von Verbotenem nachgewiesen werden kann.

**Auf den Clips muss ersichtlich sein:**

- Wer hat den Verstoß begangen?
- Was wurde genutzt?
- Wie ging die Runde aus?

### Mehrere Teams einer Orga/ eines Clans

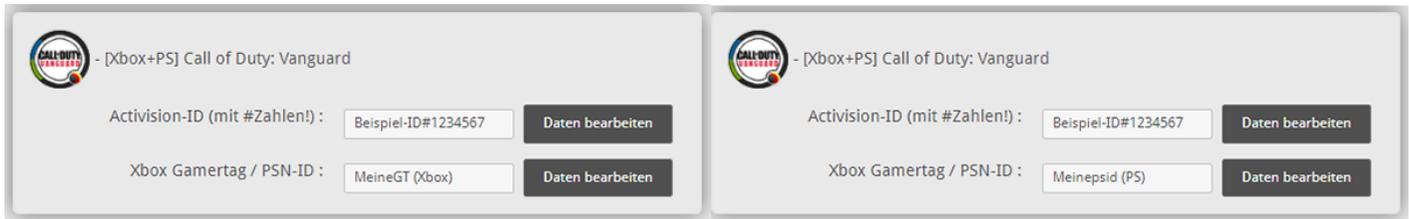
Befinden sich mehrere Teams einer Orga/ eines Clans in derselben Liga/ Gruppe eines Cups, müssen die Spiele der Teams, unabhängig vom Spielplan, vorgezogen werden. Geschieht dies nicht, wird das betroffene Match aus der Wertung genommen. Terminanpassungen per Supportticket.

**Liga:** Betroffene Matches müssen bis spätestens zum Ende des zweiten Spieltages ausgetragen werden.

**Cup:** Infos erfolgen im jeweiligen Matchup, abhängig vom Cup.

## Spielerdaten/ Spielberechtigung/ Eingabegeräte

- Activision-ID (mit #Zahlen)
- Plattformbezogene ID (PSN-ID oder Xbox Live Gamertag) mit Plattformbezeichnung (XBOX oder PS)
- PC Spieler (mit Controller) nur mit Erlaubnis des Gegners
- *Die Plattformangabe dient rein der leichteren Kommunikation unter den Teams und ist für die Spielberechtigung nicht relevant, da die Identifizierung Ingame über die Activision-ID erfolgt*



Die gegnerischen Spieler sind vor Spielbeginn auf Spielberechtigung zu prüfen. Ein nichtspielberechtigter Spieler muss bis vor Start der 3. Liverunde dem Gegner per Ingamechat/ Matchkommentar mitgeteilt werden! Der betroffene Spieler entscheidet selbst, ob er weiterspielt oder ausgewechselt wird. Über die letztendliche Spielberechtigung entscheidet das Adminteam (=>> Supportticket).

## §2.2 Spielregeln/ Spieleinstellungen

### §2.2.1 Absprachen

Jegliche, das Match betreffende, Absprachen (z.B. Terminverschiebungen, Vereinbarungen zur Spielberechtigung eines Spielers, ggf. Ergebnisse) sind im Matchup-Bereich zu dokumentieren.

Darüber hinaus habt Ihr ab sofort die Möglichkeit, euch zu jedem Match einen Matchchat auf unserem Discord-Server zu erstellen. Das soll euch gerade bei Matches zwischen Xbox- und Playstation-Teams die Kommunikation während der Matches erleichtern. Achtet dabei darauf, dass ihr die Benachrichtigungen aktiviert habt, um nichts zu verpassen. Zusätzlich stehen euch 4 Sprach-Channel zur Verfügung, die unter der Kategorie "Match Channel" sichtbar werden, sobald ihr einem Matchchat beigetreten seid.

Absprachen außerhalb des Matchups/ Discord, werden im Protestfall nicht anerkannt.

**Discord Chat:** Mit dem Command `"/match [match-id]"` erstellt ihr den Channel bzw. tretet bei, sollte der Channel schon von einem Teammitglied/ Gegner erstellt worden sein. Schreibt direkt danach eure Activision-ID in den Chat. Die Chats werden nach den Matches, in regelmäßigen Abständen, durch das Adminteam gelöscht.

### §2.2.2 Punktesystem/ Wertung

Prinzipiell erfolgt die Wertung folgendermaßen: Punkte – Rundendifferenz – direkter Vergleich

Das Punktesystem findet Anwendung in Ligen und Gruppenphasen (Turnieren). Die Vergabe der Punkte funktioniert folgendermaßen:

Sieg	3 Punkte
Unentschieden	1 Punkt
Niederlage	0 Punkte

## §2.2.3 Spielplan/ Zeiträume

Nach Ende der Anmeldephase wird durch das Ligateam für jede Liga/ jeden Cup ein Spielplan generiert, welcher entweder feste Termine oder Zeiträume für ein zu spielendes Match vorgibt. Im Zuge der Generierung erhalten die Teams ebenfalls die Anzahl der angemeldeten Season-/ Cupteams. Termine/ Zeiträume sind bindend und können nur in Ausnahmefällen und nach Rücksprache mit einem Admin (Supportticket) verschoben werden.

[Teams die bis zum Ende des 1. Spieltages kein Seasonteam stellen, können durch Teams auf der Warteliste ersetzt werden und verlieren ihren Anspruch auf einen Platz in der Liga.](#)

Bei variablen Spieltagen (z.B. Season) einigen sich die Teams im Matchup auf einen Termin. Sollte es bis zum Beginn des Spieltages zu keiner Einigung kommen, wird durch das Termingscript automatisch ein zufälliger Termin innerhalb des Spieltages, jeweils 20:00 Uhr, 20:30 Uhr oder 21:00 Uhr festgelegt. Dieser Termin ist verbindlich! Beteiligt sich ein Team nicht an der Terminfindung, wird durch das Script zum Spieltagsbeginn ein Termin festgelegt, der von dem Team vorgeschlagen wurde, welches sich um die Terminfindung bemüht.

Bei Überschneidungen sind die 4vs4 Termine priorisiert.

<b>2vs2:</b>	Variabler Spieltag Montag - Sonntag
<b>4vs4:</b>	Variabler Spieltag Mittwoch - Sonntag
<b>Allmode:</b>	Variabler Spieltag Mittwoch - Sonntag
<b>Season Challenge:</b>	Jeden Dienstag 20:00 Uhr (ab dem 2. Spieltag)

## §2.2.4 Mapwahl/ Mappool

Die Mapwahl muss (!) über das DeSBL Script im Matchup durchgeführt werden. Das erstgenannte Team (im folgenden Heimteam) erstellt das Match.

Jedes Team darf entscheiden auf welcher Seite es seine gewählten Karten starten möchte. Bei Decider Maps wählt das Heimteam ob sie als Angreifer oder Verteidiger die Map beginnen möchten.

Die Auswahl der Maps kann auf verschieden Arten erfolgen. Welche davon bei Ligen/ Cups genutzt wird steht entweder im Regelwerk (§2.2.4) oder in der Liga-/ Turnierbeschreibung.

**Mapvorgabe:** Die zu spielenden Karten werden bei der Generierung durch das System vorgegeben und sind dem Spielplan zu entnehmen.

**Mapvote:** Nach drücken des Bereit-Buttons, wählt jedes Team im Matchup die vorgegebene Anzahl an Maps. Decider-Maps werden ggf. durch das System ausgewählt. Wählt ein Team keine Maps, erfolgt die Mapwahl 5 Minuten nach dem Matchtermin über das automatische Mapskript.

**Ban & Vote:** Nach drücken des Bereit-Buttons, kann jedes Team eine Map aus dem Mappool streichen. Danach wählt jedes Team die benötigte Anzahl an Maps. Decider-Maps werden ggf. durch das System ausgewählt. Pro Ban/Vote habt ihr 5 Minuten Zeit.

**Pick & Ban:** Nach dem Bereit drücken beginnt das Heim-Team zu bannen. Danach wird im Wechsel weiter gebannt, bis nur noch 5 Maps übrig sind. Aus den verbleibenden Maps wählt dann wiederum jedes Team im Wechseln die Anzahl der benötigten Maps. Die übrige Map ist die Decider-Map. Pro Ban haben die Teams 3 Minuten Zeit. Ein verpasster Ban führt zu einer Niederlage des Matches.

## Mappool Suchen und Zerstören:

S&D 4vs4	S&D 2vs2
Greece Highrise Invasion Karachi Rio Scrapyard Skidrow Terminal	Greece Highrise Invasion Karachi Rio Scrapyard Skidrow Terminal

## Mappool Allmode:

Allmode S&D	Allmode Hardpoint	Allmode Control
Highrise Invasion Karachi Rio Terminal Skidrow	Invasion Karachi Rio Skidrow Terminal	Highrise Invasion Karachi

## §2.2.5 Varianten

### §2.2.5.1 Liga: Suchen und Zerstören

Mapwahl: Ban & Vote

Es werden pro Match 4 Maps gespielt. Um eine Map abzuschließen, müssen insgesamt 10 Runden gespielt werden (mögliche Ergebnisse z.B. 10:0, 8:2, 5:5, usw.). 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, 39:1, 20:20).

### §2.2.5.2 Season Challenge

Mapwahl: Pick & Ban

Die Matchtermine sind ab dem 2. Spieltag immer Dienstag. Der Termin kann in Absprache beider Teams auch verschoben werden, sofern das Match nicht durch einen DeSBL Caster übertragen wird.

Gespielt wird Best-Of-3, wer zuerst 2 Maps gewinnt, gewinnt das Match. Eine Map wird gespielt, bis ein Team 6 Runden gewonnen hat (Rundensieglimit: 6). Als Ergebnis sind die Mapsiege anzugeben z.B. 2:0, 2:1 und ins Matchup einzutragen.

### §2.2.5.3 Liga: Allmode

Mapwahl: Pick & Ban

**Reihenfolge:** Map 1 | Map 4 | Entscheidungsmap | Map 2 | Map 3

Spiel 1:	Stellung (Pick Heimteam)
Spiel 2:	Suchen und Zerstören (Pick Gastteam)
Spiel 3:	Kontrolle (Mapvorgabe)
Spiel 4:	Stellung (Pick Gastteam)
Spiel 5:	Suchen und Zerstören (Pick Heimteam)

Pro Spieltag wird ein Best-Of-5 gespielt. S&D Rundensieglimit = 6 (sobald ein Team 6 Punkte hat, ist das Match beendet). Die Maps sind jeweils mit dem dazugehörigen Modus angegeben. Die Bans laufen folgendermaßen:

1. Jedes Team bannt 1 Stellungen Map
2. Jedes Team wählt aus den verbleibenden 1 Stellungen Map
3. Jedes Team bannt 1 Suchen und Zerstören Map
4. Jedes Team wählt aus den verbleibenden 1 Suchen und Zerstören Map
5. Die Kontrolle Map wird vorgegeben und wechselt wöchentlich. Die übrige Kontrolle Map darf nicht gepickt/gebant werden

Als Matchergebnis werden die Ergebnisse zusammengezählt (z.B. 3:0, 3:1, 3:2 – kein unentschieden möglich).

### §2.2.5.4 Turniere

Mappool, Mapwahl etc. sind der jeweiligen Turnierbeschreibung zu entnehmen.

#### **Verzögerungen bei Turnieren:**

Kommt es in einem Turnier zu Verzögerungen und ein Match kann nicht rechtzeitig (so dass die Folgerunde regulär angetreten werden kann) abgeschlossen werden, muss das Heimteam sich 10 Minuten vor Start der Folgerunde per Supportticket melden und angeben, wie lange das aktuelle Match (voraussichtlich) noch dauern wird.

### §2.2.6 Lobbyeinstellungen

Gespielt wird Call of Duty – Modern Warfare 3 in der aktuell gültigen Fassung (DLC Inhalte gehören nicht dazu). Die hier gelisteten Spieleinstellungen gelten als Standard, wobei bei einigen Turnieren Abweichungen möglich sein können. Diese sind dem Regelwerk unter §2.2.5 Varianten bzw. der Turnierbeschreibung zu entnehmen.

## §2.2.6.1 Suchen und Zerstören

Only S&D Liga: Grundeinstellung **Suchen & Zerstören**

Allmode: Grundeinstellung CDL **Suchen & Zerstören**

Abweichungen zu den Standardeinstellungen sind in grün hervorgehoben.

SPIEL	S&D
Rundenzeitlimit	1 min 30 sec
Rundensieglimit	Only S&D 10 Runden   Allmode 6 Runden
2-Vorsprungregel	Aus
2-Vorsprungregel max. Runden	8 Runden
Rundenwechsel	Jede Runde
Spiel-Countdown*	45 sec*
Runden-Countdown	10 sec
Infiltration überspringen	An
Übungsrunde	Aus**
Eingabewechsel erlauben	An
Infopings zulassen	An

\* Sollten nicht alle Spieler rechtzeitig connecten, muss der Spiel-Countdown erhöht werden und der Map Start abgebrochen werden. Die 1. Runde darf nur dann gestartet werden, wenn alle Spieler verbunden sind.

\*\* Sollte ein Spiel gecastet werden, so ist die Übungsrunde einzuschalten.

ERWEITERT	S&D
Bomben-Timer	45 Sekunden
Platzierungszeit	5 Sekunden
Entschärfungszeit	7,5 Sekunden
Multi-Bombe	Aus
Lautloses Platzieren	An
Platzieren/Entschärfen zurücksetzen	An
Trageobjekt manuell fallen lassen	An

SPIELER	S&D
Anzahl der Leben	1
Max. Gesundheit	150
Regeneration	Normal
Panzerung Aktivieren	Aus
Panzerung bei Einstieg	Ohne
Panzerplatten bei Einstieg	0 Punkte
Externe Ansicht	Aus
Taktiksprint	An
Waffe aufstützen	Aus
Wiederbeleben zulassen	Aus
Gesundheit wenn Niedergestreckt	40 Punkte
Gesundheit nach Wiederbelebung	Halb (50)
Verblutungszeit	Unbegrenzt
Wiederbelebungsdauer	2 sec
Aufgabeverzögerung	1 sec
Teamwiederbelebungsende	Unbegrenzt
Teamwiederbelebungszeit	5 sec
Teamwiederbelebungs-gesundheit	30 (Hardcore)

TEAM	S&D
Zuschauen	Spielpersicht
Externe Zuschaueransicht	Aus
Abschusskamera	An
Minikarte aktivieren	Ja
Radar immer an	Aus
Waffenpings auf der Minikarte	Aus
Waffenpings auf dem Kompass	An
Feind auf dem Kompass	Aus
Einstiegsverzögerung	Ohne
Wellen-Einstiegsverzögerung	Ohne
Einstiegsverzögerung nach Suizid	Ohne
Einstieg erzwingen	An
Team-Zuteilung	An
Teambeschuss	An
Teambeschuss-Strafgrenze	2 Abschüsse

GAMEPLAY	S&D
Identische Ausrüstungen erzwingen	Aus
Vorräte Abwurfzeit	Aus
Einstiegskamera	Aus
Feindumriss	Aus
Verbündeteumriss	Aus
Hardcore Modus	Aus
Magazine beim Einstieg	Normal
Nur Kopfschüsse	Aus
Gesundheit stehlen	Aus
Aufgeputscht-Timer	Aus
Feldausrüstung erlauben	An
Feldausrüstung Ladegeschwindigkeit	Normal
Feldausrüstung Modifikator	Normal
Extras	An
Abschussserien	An
Serien nach Rundenende behalten	An
Serien nach Tod behalten	An
Abschussserien-Verzögerung	10 sec
Bleibender Serien-Fortschritt	Aus
Mehrfache Abschussserien	Aus
Abschussserien-Lotterie	Aus
Ausrüstungsverzögerung	Aus
Schutz vor Ausrüstung	Aus
Kampfrufe	Aus
Ansagerdialoge	Aus
Dynamische Kartenelemente	Aus

## §2.2.6.2 Stellung

Grundeinstellung CDL Stellung. Abweichungen zu den Standardeinstellungen sind in grün hervorgehoben.

SPIEL	STELLUNG
Zeitlimit	5 min
Punktlimit	250 Punkte
Spiel-Countdown	45 sec*
Infiltration überspringen	An
Eingabewechsel erlauben	Aus
Infopings zulassen	Aus

\* Sollten nicht alle Spieler rechtzeitig connecten, muss der Spiel-Countdown erhöht werden und der Map Start abgebrochen werden. Die 1. Runde darf nur dann gestartet werden, wenn alle Spieler verbunden sind.

ERWEITERT	STELLUNG
Punkte pro Abschuss	0 Punkte
Punkte pro Tod	0 Punkte
Kopfschuss-Bonuspunkte	0 Punkte
Abschusserien-Bonuspunkte	0 Punkte
Zeit zum Einnehmen der Zone	Sofort
Zonen-Laufzeit	1 Minute
Anfängliche Zonen-Aktivierungsverzögerung	Aus
Zonen-Aktivierungsverzögerung	Aus
Aufdeckungszeit für nächste Zone	10 sec
Zonen-Positionierungsreihenfolge	Linear
Punktevergabe	Konstant
Zeit bei Zonen-Einnahme pausieren	An
Zielteam-Einstiegsverzögerung	Aus

SPIELER	STELLUNG
Anzahl der Leben	Unbegrenzt
Max. Gesundheit	150
Regeneration	Normal
Panzerung Aktivieren	Aus
Panzerung bei Einstieg	Ohne
Panzerplatten bei Einstieg	0 Punkte
Externe Ansicht	Aus
Taktiksprint	An
Waffe aufstützen	Aus
Wiederbeleben zulassen	Aus
Gesundheit wenn Niedergestreckt	40 Punkte
Gesundheit nach Wiederbelebung	Halb (50)
Verblutungszeit	10 sec
Wiederbelebungsdauer	2 sec
Aufgabeverzögerung	1 sec
Teamwiederbelebungsende	Unbegrenzt
Teamwiederbelebungszeit	5 sec
Teamwiederbelebungs-gesundheit	30 (hardcore)

TEAM	STELLUNG
Zuschauen	Spielpersicht
Externe Zuschaueransicht	Aus
Abschusskamera	An
Minikarte aktivieren	Ja
Radar immer an	Aus
Waffenpings auf der Minikarte	Aus
Waffenpings auf dem Kompass	An
Feind auf dem Kompass	Aus
Einstiegsverzögerung	2.5 sec
Wellen-Einstiegsverzögerung	Ohne
Einstiegsverzögerung nach Suizid	1 sec
Einstieg erzwingen	An
Team-Zuteilung	An
Teambeschuss	An
Teambeschuss-Strafgrenze	2 Abschüsse

GAMEPLAY	STELLUNG
Identische Ausrüstungen erzwingen	Aus
Vorräte Abwurfzeit	Aus
Einstiegskamera	Aus
Feindumriss	Aus
Verbündeteumriss	Aus
Hardcore-Modus	Aus
Magazine beim Einstieg	Normal
Nur Kopfschüsse	Aus
Gesundheit stehlen	Aus
Aufgeputscht-Timer	Aus
Feldausrüstung erlauben	An
Feldausrüstung Ladegeschwindigkeit	Normal
Feldausrüstung Modifikator	Normal
Extras	An
Abschussserien	An
Serien nach Rundenende behalten	An
Serien nach Tod behalten	An
Abschussserien-Verzögerung	10 sec
Bleibender Serien-Fortschritt	Aus
Mehrfache Abschussserien	Aus
Abschussserien-Lotterie	Aus
Ausrüstungsverzögerung	Aus
Schutz vor Ausrüstung	Aus
Kampfrufe	Aus
Ansagerdialoge	An
Dynamische Kartenelemente	Aus

## 2.2.6.3 Kontrolle

Grundeinstellung CDL Kontrolle. Abweichungen zu den Standardeinstellungen sind in grün hervorgehoben

SPIEL	KONTROLLE
Zeitlimit	1min30
Runden-Zeitlimit	1min30
Spiel-Countdown	45 sec*
Runden-Countdown	10 sec
Infiltration überspringen	An
Eingabewechsel erlauben	Aus
Infopings zulassen	Aus

\* Sollten nicht alle Spieler rechtzeitig connecten, muss der Spiel-Countdown erhöht werden und der Map Start abgebrochen werden. Die 1. Runde darf nur dann gestartet werden, wenn alle Spieler verbunden sind.

ERWEITERT	KONTROLLE
Zeit zum einnehmen der Zone	45 sec
Extrazeit bei Einnahme	1 min
Mehrheitseroberung deaktivieren	An
Max. Eroberungsrate Multiplikator	x4
Selbstmord reduziert Teamleben	An
Anzahl der Leben	30 Leben
Verteidiger in der Verlängerung	Meiste Eroberungen
Zeit bei Zonen-Einnahme pausieren	An

SPIELER	KONTROLLE
Max. Gesundheit	150
Regeneration	Normal
Panzerung Aktivieren	Aus
Panzerung bei Einstieg	Ohne
Panzerplatten bei Einstieg	0 Punkte
Externe Ansicht	Aus
Taktiksprint	An
Waffe aufstützen	Aus
Wiederbeleben zulassen	Aus
Gesundheit wenn Niedergestreckt	40 Punkte
Gesundheit nach Wiederbelebung	Halb (50)
Verblutungszeit	10 sec
Wiederbelebungsdauer	2 sec
Aufgabeverzögerung	1 sec
Teamwiederbelebungsende	Unbegrenzt
Teamwiederbelebungszeit	5 sec
Teamwiederbelebungs-gesundheit	30 (hardcore)

TEAM	KONTROLLE
Zuschauen	Spielpersicht
Externe Zuschaueransicht	Aus
Abschusskamera	An
Minikarte aktivieren	Ja
Radar immer an	Aus
Waffenpings auf der Minikarte	Aus
Waffenpings auf dem Kompass	An
Feind auf dem Kompass	Aus
Einstiegsverzögerung	3.5 sec
Wellen-Einstiegsverzögerung	Ohne
Einstiegsverzögerung nach Suizid	1 sec
Einstieg erzwingen	An
Team-Zuteilung	An
Teambeschuss	An
Teambeschuss-Strafgrenze*	2 Abschüsse

GAMEPLAY	KONTROLLE
Identische Ausrüstungen erzwingen	Aus
Vorräte Abwurfzeit	Aus
Einstiegskamera	Aus
Feindumriss	Aus
Verbündeteumriss	Aus
Hardcore-Modus	Aus
Magazine beim Einstieg	Normal
Nur Kopfschüsse	Aus
Gesundheit stehlen	Aus
Aufgeputscht-Timer	Aus
Feldausrüstung erlauben	An
Feldausrüstung Ladegeschwindigkeit	Normal
Feldausrüstung Modifikator	Normal
Extras	An
Abschusserien	An
Serien nach Rundenende behalten	An
Serien nach Tod behalten	An
Abschusserien-Verzögerung	10 sec
Bleibender Serien-Fortschritt	Aus
Mehrfache Abschusserien	Aus
Abschusserien-Lotterie	Aus
Ausrüstungsverzögerung	Aus
Schutz vor Ausrüstung	Aus
Kampfrufe	Aus
Ansagerdialoge	An
Dynamische Kartenelemente	Aus

## §2.3 Spieleinhalte

### Sperren durch Bugs/ Spielfehler

- Zeitlich begrenzte Verbote z.B. durch Bugs/ Glitches/ etc. sind der Liga-/ Cupbeschreibung zu entnehmen

### Erlaubte Spieleinhalte:

- Blueprints, wenn alle Aufsätze dem Regelwerk entsprechen
- Vollstrecker
- **Alle Cosmetics, die keinen Einfluss auf das Spielgeschehen haben sind erlaubt. Beispiele: Skins, Tarnungen, Emotes, etc. Teams können sich im Matchup darauf einigen diese nicht zu nutzen.**

### Gespernte Spieleinhalte:

- **Alle Modern Warfare 2 Waffen!**
- **Waffenbildschirme!**
- **Umbaukits!**
- Maps, die während einer laufenden Season neu ins Spiel kommen
- **Black-Noir Skin, Gaia Skin, V4L3RIA, IO**
- Alle DLC Waffen
- Alle Tracerpacks
- Waffen/Perks/Aufsätze/Extras usw., die während einer laufenden Season neu ins Spiel kommen
- Battlepass Waffen, die nicht für jeden Spieler im privaten Spiel verfügbar sind
- Streamer-Modus (Konto & Netzwerk)
- Waffenmodifikationen, die mit verbotenen Aufsätzen verwechselt werden können (z.B. Brandeffekte) sollten nicht gespielt werden, da sie im Zweifel zum Punktabzug führen können.

In den folgenden Tabellen sind **ALLE ERLAUBTEN SPIELINHALTE** gelistet:

*Es gelten immer die CDL Ingame Restriktionen!*

PRIMÄRWAFFEN	CORE
Sturmgewehre	MCW
Kampfgewehre	-
MPs	STRIKER AMR9 WSP-9 RIVAL-9 STRIKER 9
Schrotflinten	-
LMGs	-
DMRs	-
Sniper*	-
Nahkampf	-

AUFSÄTZE - STURMGEGWEHRE	CORE
Mündung	ALLE <b>außer</b> : jegliche Schalldämpfer + Nahkampfschaden + ZEHMN35
Läufe	ALLE <b>außer</b> : NT QUIETUS
Laser	-
Visiere	SCHIEFERREFLEKTOR SLIMLINE PRO SZ MINI CRONEN-MINIPUNKT CRONEN MINI PRO SZ SIGMA-IV-VISIER SZ MINITAC-40 MK. 3 REFLEKTOR XRK ON-POINT-VISIER DF105-REFLEXVISIER MONOKEL-CT90 NYDAR MODELL 2023
Schaft	ALLE
Griffe	ALLE
Magazine	-
Munition	HOCHGESCHWINDIGKEIT
Unterlauf	ALLE <b>außer</b> : BOHRLADUNG, GRANATEN, SCHROTFLINTEN UNTERLÄUFE

AUFSÄTZE – MP'S	CORE
Mündung	ALLE <b>außer</b> : jegliche Schalldämpfer + Nahkampfschaden + ZEHMN 35
Läufe	ALLE <b>außer</b> : TECTONIC-MICRO-SCHALLDÄMPFER (INTEGRIERT) und NIMBUS-6 INTEGRIERTER SCHALLDÄMPFER
Laser	-
Visiere	SCHIEFERREFLEKTOR SLIMLINE PRO SZ MINI CRONEN-MINIPUNKT CRONEN MINI PRO SZ SIGMA-IV-VISIER SZ MINITAC-40 MK. 3 REFLEKTOR XRK ON-POINT-VISIER DF105-REFLEXVISIER MONOKEL-CT90 NYDAR MODELL 2023
Schaft	ALLE
Griffe	ALLE
Magazine	-
Munition	HOCHGESCHWINDIGKEIT
Unterlauf	ALLE

SEKUNDÄRWAFFEN	CORE
Handfeuerwaffen	RENETTI
Werfer	-
Nahkampf	-

AUFSÄTZE - HANDFEUERWAFFEN	CORE
Mündung	ALLE <b>außer</b> : jegliche Schalldämpfer + Nahkampfschaden
Läufe	ALLE
Laser	-
Visiere	SCHIEFERREFLEKTOR SLIMLINE PRO SZ MINI CRONEN-MINIPUNKT CRONEN MINI PRO SZ SIGMA-IV-VISIER SZ MINITAC-40 MK. 3 REFLEKTOR XRK ON-POINT-VISIER DF105-REFLEXVISIER MONOKEL-CT90 NYDAR MODELL 2023
Schaft	ALLE
Griffe	ALLE <b>außer</b> : AKIMBO
Magazine	-
Munition	HOCHGESCHWINDIGKEIT
Unterlauf	ALLE
Abzug	-

AUSRÜSTUNG	CORE
Primär	SPLITTERGRANATE SEMTEX
Taktik	BETÄUBUNGSGRANATE RAUCHGRANATE*

\*maximal 2 pro Team erlaubt!

EXTRAS	CORE
Handschuhe	SCHNELLGRIFF KOMMANDO MEISTERSCHÜTZE STURM
Stiefel	LEICHTE KLETTER LAUF TAKTISCHE POLSTER PIRSCHER VERDECKTE SNEAKER
Weste	INFANTERIE
Ausstattung	TAKTIKMASKE BOMBENRÄUMER-SCHUTZ MAGAZIN-HALFTER GHOSTS T/V-TARNUNG

FELDAUSRÜSTUNG	CORE
Feldausrüstung	TROPHY-SYSTEM* TOTENSTILLE

\*maximal 2 pro Team erlaubt! Dabei gilt auch dass das Trophy-System auch nur von 2 Spielern ausgerüstet sein darf!

ABSCHUSSERIEN (KEINE PUNKTESERIEN!)	CORE
Abschusserien*	PRÄZISIONSLUFTSCHLAG MARSCHFLUGKÖRPER

\*Als zweites und drittes müssen Kampfflugzeug und Juggernaut ausgewählt werden.

Diese dürfen NICHT eingesetzt werden, sollte man sie erreichen!

Skins & Cosmetics	Core
Blueprints	ALLE
Tracerpacks	-

## §2.4 Bereitstatus/ Pause

Vor jedem Match muss im Matchup-Bereich auf „Bereit“ gedrückt werden. Der Bereit-Button darf nur dann betätigt werden, wenn das Team die nötige Anzahl an spielberechtigten Spielern im Team hat (14-Tagessperre muss vorher im Matchup-Bereich abgesprochen werden). Drückt ein Team nicht „bereit“, verliert es automatisch das Match.

### Verpasster Ban/Vote:

Verpasst ein Team einen Ban/Vote (nach drücken des Bereit-Buttons), muss das Match gespielt werden. Die noch ausstehenden Bans/Votes werden über die Matchkommentare absolviert. Ebenso sind nach dem Match Lineup, Bewertung (optional) und Ergebnis durch beide Teams in den Matchkommentaren zu dokumentieren. Ergebnisänderung bitte per Ticket anfragen.

Der Bereit-Button ist im Matchup 15 Minuten vor dem Matchtermin, für 15 Minuten verfügbar.

Beispiel: Matchtermin: 20:00 Uhr, Bereit-Button: 19:45 Uhr – 20:00 Uhr

Hinweis: 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. Die Info, an die Admins muss per Supportticket erfolgen.

Zum Matchtermin treffen sich dann beide Teams in der Lobby. 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 zu starten. 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.

Nach 2 gespielten Maps, ist ein Pause von ca. 5 min. vorgesehen. Mit Einverständnis beider Teams kann auch direkt weitergespielt oder die Pause verlängert werden.

## §2.5 Line-up/ Mindestanzahl von Spielern/ Spielerwechsel

### Line-up

Jedes Team ist verpflichtet das gegnerische Team vor Matchbeginn auf Spielberechtigung zu prüfen. Befindet sich im Line-up des Gegners ein nicht spielberechtigter Spieler, ist der Gegner zu informieren (Ingamechat/ PSN-Nachricht/Xbox-Nachricht/ Matchup/ Discord).

### Spiele in Unterzahl

Wenn ein Team das Spiel in Unterzahl antritt, darf erst bei Mapwechsel ein weiterer (fehlende) Spieler hinzugeholt werden.

6vs6: mind. 5 Spieler pro Team

5vs5: mind. 4 Spieler pro Team

4vs4: mind. 3 Spieler pro Team

3vs3: mind. 2 Spieler pro Team

2vs2: kein Spiel in Unterzahl

### Spielerwechsel

- 6vs6, 5vs5 und 4vs4 dürfen pro Match nur 2 spielberechtigte Spieler ausgewechselt werden.
- 3vs3 und 2vs2 dürfen pro Match nur 1 spielberechtigter Spieler ausgewechselt werden.
- Female & Male Cup darf kein Spieler ausgewechselt werden.
- Spieler dürfen zum Mapwechsel getauscht werden.
- Ausgewechselte Spieler dürfen beim nächsten Mapwechsel nicht wieder eingewechselt werden.
- Nach Beitritt der Lobby dürfen nur noch nicht spielberechtigte Spieler ausgewechselt werden.

## §2.6 Spieler- und Teamlimits

Bei einigen Veranstaltungen kann es vorkommen, dass die mögliche Anzahl an Teams (der gleichen Orga) oder Spielern begrenzt ist. Ausnahmen zum Regelwerk sind der jeweiligen Anmeldung zu entnehmen.

### Liga:

In Ultimate und Advanced League sind pro Liga maximal 2 Teams einer Orga erlaubt.

4vs4 Liga: keine Begrenzung

2vs2 Liga: max. 4 Spieler pro Seasonteam

### Cup:

4vs4 Cup: max. 8 Spieler pro Cupteam

2vs2 Cup: max. 4 Spieler pro Cupteam

Female&Male: keine Ersatzspieler

## §2.7 Team verlässt vorzeitig das Match/ Rehost/ Spielerdrop

Das laufende Match darf ohne driftigen Grund nicht verlassen werden. Verlässt ein Team das Match ist binnen 10 Minuten ein Supportticket einzureichen, in dem die Gründe dargelegt werden (Beweise nötig). Erfolgt dies nicht, wird das Verlassen des Matches als Aufgabe gewertet und führt zu einem Def-Win für den Gegner.

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

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

Ein Rehost-Wunsch kann entweder per Nachricht oder durch Selbstkill (ganzes Team am Spawn) zum Start einer Runde angezeigt werden.

Sollte ein Spieler während des Matches rausfliegen, so ist die laufende Runde zu Ende zu spielen. Nach Ablauf der Runde kann das Match unterbrochen werden (Rehost). 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. Wird kein Rehost gefordert, kann der Spieler dem Match zur nächsten Runde wieder joinen.

## §2.8 Verspätung/ Nichterscheinen des Gegners

Sollte zum Matchtermin (Bereit-Button gedrückt) das gegnerische Team nicht anwesend sein, so ist das anwesende Team verpflichtet 5 Minuten zu warten und kann nach Ablauf der Zeit ein Matchprotest (Supportticket) einreichen.

Dem Protest müssen die Screenshots beigefügt werden, auf denen ersichtlich ist (Datum + Uhrzeit), dass das Gegnerteam nicht anwesend war und 5 Minuten gewartet wurde. Ebenfalls dürfen keine Freewin-Ergebnisse im Matchup eingetragen und bestätigt werden, da dies als manipulierenden Absprache gilt.

## §2.9 Matchverschiebung

Matchverschiebungen können entweder direkt durch die Funktion auf der DeSBL Seite, im Matchup-Kommentarbereich 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 Saisonstart gespielt werden. Bei Cups ist eine Matchverschiebung nicht zulässig.
- In der Ultimate League muss das Match in dem dafür vorgesehenen Spieltag ausgetragen werden.

(Dies betrifft keine Teams, die ersetzt wurden)

- 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 Verschiebungstermin von beiden Parteien akzeptiert wurde, so ist eine Verschiebung möglich.

Die Caster der DeSBL werden einige Spiele dieser Liga übertragen. Die Informationen werden via Matchup-Kommentar überbracht. Sollte ein Spiel übertragen werden, ist es den Teams nicht mehr gestattet den Termin zu verschieben.

## Updateregelung (nur Liga)

Im Falle eines Updates am Spieltag, muss der Gegner einer Terminverschiebung 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 festgehalten werden und innerhalb der nächsten 14 Tage nachgeholt werden.

## §2.10 Ping

Entfällt.

## §2.11 Zusatzhardware und illegale Programme

PC: Grundsätzlich ist das Verwenden von Controllern ohne Makrofunktion erlaubt.

PS und Xbox: Maus, Tastatur, Rapid Fire Controller, Titan One Adapter, Cronus Max Makro, xAim/ Aim Assist 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.

Alle Zusatzprogramme, die verändert ins Spielgeschehen eingreifen, sowie das Nutzen von Makros, Bugs, Exploits und oder Modifikationen, ist verboten und wird 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 Auswirkungen sind genauestens zu schildern. Entsprechende Beweise müssen vorgelegt werden. Ein unbegründeter Vorwurf wird nicht verfolgt.

# §3 Strafenkatalog

## §3.1 Bereichsspezifische Regelungen

Siehe §2.1

## §3.2 Spielregeln/ Spieleinstellungen

Bei falschen Lobbyeinstellungen, muss dem hostenden Team die Möglichkeit gegeben werden die Einstellungen zu korrigieren. Ab der dritten Liverunde gelten die Einstellungen als akzeptiert.

- 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.
- Nach dem Korrigieren der Einstellungen, muss das Spiel bei dem bisher erspielten Stand (abgeschlossene Runden) neugestartet werden.
- Außerdem erhält das verursachende Team (Host) 1 gelbe Karte

## §3.3 Gesperrte Spieleinhalte

Wird beim Gegner die Nutzung von verbotenen Gegenständen festgestellt, ist der Gegner direkt darauf hinzuweisen ((Matchup oder Xbox/PSN Nachricht (Kein Ingame Chat!) – Screenshot machen!). Werden die verbotenen Gegenstände weiterhin genutzt (gilt auch für andere verbotenen Gegenstände), wird jede betroffene Runde als verloren gewertet. Matchprotest mit Screenshots / Videos per Supportticket einreichen.

Wird der Gegner nicht direkt auf den Verstoß hingewiesen, ist eine Reklamation nach dem Match nicht möglich (z.B. Nutzung eines verbotenen Gegenstandes in jeder Runde führt zu Freewin für das benachteiligte Team).

- Spielt ein Team mit gesperrten Spielinhalten, geht jede Runde, die das Team gewonnen hat, an das gegnerische Team.
- Der Spieler, der nicht erlaubte Spielinhalte nutzt, erhält eine gelbe Karte.
- Als Beweise müssen Screenshots/ Clips vorliegen, wo die gesperrten Spieleinhalte zu sehen sind. Außerdem muss ersichtlich sein wer, die betroffene Runde, in der mit gesperrten Inhalten gespielt wurde, gewonnen hat.

## §3.4 Bereitstatus/ Pause

Sollte nach einer Wartezeit (Matchstart oder nach Pause) von 5 Minuten oder der vereinbarten Zeit ein Team nicht bereit sein verliert dieses Team die Map.

## §3.5 Lineup/ Mindestanzahl von Spielern/ Spielerwechsel

- 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.
- Ein Verstoß gegen die Spielerwechselregelung wird rundenbasiert bestraft.

### **§3.6 Spieler- und Teamlimits**

- Jeder Spieler darf nur in einem Season-/ Cupteam in demselben Wettbewerb spielen.
- Wird diese Regel missachtet und technisch umgangen (Account-Sharing / 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.

### **§3.7 Team verlässt vorzeitig das Match/ Rehost/ Spielerdrop**

- Das Verlassen des Matches wird als Aufgabe gewertet und führt zu einem Def-Win für den Gegner.
- Sollte ein Spieler frühzeitig das laufende Match verlassen, so hat das Team dieses Spielers kein Recht auf eine Unterbrechung oder Pausierung. Für Rückkehr oder Ersatz ist das jeweilige Team, nach geltendem Regelwerk, selbst zuständig.

### **§3.8 Verspätung/ Nichterscheinen des Gegners**

- Das anwesende Team erhält einen Def-Win mit der höchstmöglichen Punktzahl
- Tritt ein Team 3x 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 bzw. erhalten eine Sperre. Teams ohne Cup-/ Seasonteammitglieder können bereits vor dem 3. Nichtantritt durch Ersatzteams ausgetauscht werden.
- Verlässt ein gesamtes Team ohne ersichtlichen Grund das Match (Nachweispflicht/ Supportticket), wird das Match mit der höchstmöglichen Punktzahl als verloren gewertet. Außerdem erhält das betroffene Team eine gelbe Karte.

### **§3.9 Matchverschiebung**

Matchverschiebungen, welche gegen Adminansage oder die Regeln festgelegt werden, gelten als manipulierende Absprachen und werden mit bis zu einem Ausschluss beider Teams bestraft.

### **§3.10 Ping**

Entfällt.

### **§3.11 Zusatzhardware und illegale Programme**

Die Nutzung von Zusatzhardware und illegalen Programmen wird als Cheaten gewertet (§3.13).

### **§3.12 Monitor System Status (MOSS)**

Entfällt.

### **§3.13 Bewiesenes Cheaten während und außerhalb eines DeSBL Matches**

- Der Spieler wird auf Lebenszeit aus der DeSBL und von allen DeSBL-Angeboten ausgeschlossen.
- 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.
- 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 bewiesenen 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 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 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.

### **§3.15 Ergebniseintragung**

- Sollte ein Team es versäumen ein Ergebnis ordnungsgemäß einzutragen, so wird davon ausgegangen, dass das bereits eingetragene Ergebnis (des Gegners) stimmt und dem Spielverlauf vollständig zugestimmt wird.
- Bei nicht vorhersehbaren Problemsituationen unterliegt die Entscheidung den Admins.
- Bestätigt ein Team das Matchergebnis nicht innerhalb von 24 Stunden (Liga) bzw. 10 Minuten (Cup) oder legt innerhalb dieser Zeiträume 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.

### **§3.16 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.

### §3.17 Unsportliches Verhalten

- Die Einschätzung von unsportlichem Verhalten, wie z.B. trolling, spamming etc. gegenüber anderen Spielern, Teams, Caster und den Admins, liegt im Ermessen des Adminteams und wird dementsprechend geahndet.
- Trashtalk wird je nach Härte nach dem Kartensystem bestraft.
- Generell hat unsportliches Verhalten keinen Einfluss auf die Ergebnisfindung.
- 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.

### §3.18 Teamauflösung / Inaktivstrafe/ Season- bzw. Cupteam ohne Spieler

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.

Liga: Teams, die nicht mindestens 50% der Matches absolvieren, werden bei der Generierung der folgenden Season nicht berücksichtigt.

Cups: Teams, die einchecken, aber nicht teilnehmen erhalten eine 6-wöchige Sperre für Cups

Teams, die im Laufe einer K.O.-Runde einfach nicht mehr weiterspielen, erhalten eine 8-wöchige Sperre für Cups

Hat der Nichtantritt negative Auswirkungen auf andere Teams oder den Turnierablauf, können darüber hinaus Sperren für Spieler vergeben werden

Dem Season- bzw. Cupteam muss bis spätestens zum Start des ersten Spieltages/ Start des ersten Matches die Mindestanzahl an Spielern zugewiesen werden. Geschieht dies nicht, verfällt der Anspruch auf den Liga-/ Turnierplatz und das Team kann ausgeschlossen/ ersetzt werden.

### §3.19 Spielen mit nicht spielberechtigten Spielern

- Sollte ein Spieler vor Spielantritt ohne erforderliche Spielerprofil-Daten (z.B. Activision-ID, Xbox Live Gamertag, PSN-ID) antreten, oder sollten diese fehlerhaft sein, zählt er als nicht spielberechtigter Spieler.
- 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.

### **§3.20 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 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.

### **§3.21 Missachtung des Geltungsbereiches**

- 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.

### **§3.22 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 unfairen oder unsportlichen Verhalten wird von der Ligaleitung (je nach Grad des Verstoßes und der jeweiligen Situation) bestraft.

# §4 Kartensystem

## §4.1 - Straf-Karten/Verwarnung

- 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
Gelbe Karte	Verwarnung	Ergibt 1 rote Karte
Rote Karte	Spielsperre: 7 bis 21 Tage	Ergibt 1 schwarze Karte
Schwarze Karte	Spielsperre: 4 bis 24 Wochen	Ergibt 1 Härtefall
Härtefall	Spielsperre: Mind. 24 Wochen	--

Karten für Teams		
	1. Karte	2. Karte
Gelbe Karte	Verwarnung	Ergibt 1 rote Karte
Rote Karte	2 Punkte Abzug	Ergibt 1 schwarze Karte
Schwarze Karte	4 Punkte Abzug	Ergibt 1 Härtefall
Härtefall	Verweis aus der Liga / aus dem Cup	--

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

© 2023, DeSBL (Deutsche eSport Bundesliga). Some Rights Reserved.

Sofern nicht anders angegeben, unterliegt dieses Werk 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.