



Regelwerk



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Präambel	4
§1 Allgemeine Regeln	5
§2 Season- and Matchregeln	6
§2.1 - Erlaubte/Gesperrte Spieleinhalte	6
§2.2 - Mappool / Mapban	13
§2.3 - Lobbyeinstellungen	14
§2.4 - Der Bereit-Status / Pausenzeit	18
§2.5 - Lineup Überprüfung / Mindestanzahl der Spieler	19
§2.6 - Spielerwechsel	19
§2.7 - Rehost / Spielerdrop / Pausentimer / Taktische Auszeit	20
§2.8 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners	20
§2.9 - Matchverschiebung	21
§2.10 - Ping	22
§2.11 - Zusatzhardware und Illegale Programme	22
§2.12 - Monitor System Status (MOSS) (PC)	23
§3 Strafenkatalog	24
§3.1 – Spielen mit gesperrten Spielinhalten	24
§3.2 - Mappool / Mapban	24
§3.3 - Falsche Lobby/Server Einstellungen	24
§3.4 - Der Bereit-Status / Pausenzeit	24
§3.5 - Lineup / Spielen in Unterzahl	25
§3.6 - Spielerwechsel	25
§3.7 - Rehost / Spielerdrop / Pausentimer	25
§3.8 - Nichtantritt / Verspätung / Verlassen des Matches	26
§3.9 - Matchverschiebung	26
§3.10 - Erhöhung des Pings und Ping Probleme	26
§3.11 - Zusatzhardware und Illegale Programme	26



§3.12 - Monitor System Status (MOSS) (PC)	27
§3.13 - Ergebnis Bestätigung	27
§3.14 - Manipulierende Absprachen	28
§3.15 - Unsportliches Verhalten eines Spielers	28
§3.16 - Teamauflösung/Austritt	28
§3.17 - Missachtung des Geltungsbereiches	28
§3.18 - Nicht vom Regelwerk erfasste Situationen	29
§4 Kartensystem	30
§4.1 - Straf-Karten/Verwarnung	30
§4.2 - Konsequenzen- Tabelle für Karten	30

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, stehen Forum, Supportticketsystem oder TS-Server zur Verfügung.

Die Auslegung der allgemeinen und spielbezogenen 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.

Neuerungen sind **gelb** hinterlegt



§1 Allgemeine Regeln

Allgemeine Regeln, welche spielübergreifend gültig sind, findet ihr unter:

<https://desbl.de/index.php?rules/>



§2 Season- und Matchregeln

§2.1 - Erlaubte/Gespernte Spielinhalte

§2.1.1 Erlaubte Spielinhalte

- Alle Operator und Skins sind erlaubt. Sollte ein Bug bekannt sein, darf dieser Operator nicht gespielt werden.
- Alle Cosmetics, die keinen Einfluss auf das Spielgeschehen haben sind erlaubt. Beispiele: Skins, Tarnungen, Effekte, Munition (Tracerpacks), Emotes, etc. Teams können sich im Matchup darauf einigen diese nicht zu nutzen.
- Baupläne/Waffenskins sind erlaubt, solange die Aufsätze dem Regelwerk entsprechen. Die Aufsätze müssen angepasst werden, so dass nur erlaubte Aufsätze verwendet werden.
- Vollstecker
- Aufheben von Waffen auf dem Boden (kein Overkill)

Primärwaffen

Sturmgewehre	SVA 545 MTZ-556 HOLGER 556 MCW DG-58 FR 5.56
Kampfgewehre	BAS-B SIDEWINDER MTZ-762
MPs	STRIKER WSP SWARM AMR9 WSP-9 RIVAL-9 STRIKER 9
Schrotflinten	-
LMGs	-
DMRs	-
Scharfschützengewehr	KATT-AMR
Nahkampf	-

* Zusatz zum Sniper:

- Nur 1 Scharfschütze pro Team (Waffenklasse darf gewechselt werden)
- Das Scharfschützengewehr darf **NICHT** aufgehoben werden
- Der Scharfschütze darf sein eigenes Scharfschützengewehr wieder aufheben
- Der Scharfschütze darf Waffen im Austausch gegen das Scharfschützengewehr aufheben (kein Overkill)
- Es sind keine Visiere auf der Waffe erlaubt



Sekundärwaffen

Handfeuerwaffen	COR-45 TYR
Werfer	-
Nahkampf	AUSWEIDEMESSER KARAMBIT

Aufsätze Sturmgewehre

Mündung	Alle
Läufe	Alle außer : 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 MODEL 2023 SZ SRO-7 SZ BATTLE OPTIC CORIO ENFORCER OPTIC KR V4 1X RISER
Schaft	Alle
Griffe	Alle
Magazine	-
Munition	PANZERBRECHEND HOCHGESCHWINDIGKEIT
Unterlauf	Alle außer : BOHRLADUNG, GRANATEN, SCHROTFLINTEN UNTERLÄUFE

Aufsätze Kampfgewehre

Mündung	Alle
Läufe	Alle außer : HUNTSMAN SERIES-R-LAUF MIT EINGEBAUTEM 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 MODEL 2023 SZ SRO-7 SZ BATTLE OPTIC CORIO ENFORCER OPTIC KR V4 1X RISER
Schaft	Alle
Griffe	Alle
Magazine	-
Munition	PANZERBRECHEND HOCHGESCHWINDIGKEIT
Unterlauf	Alle außer : BOHRLADUNG, GRANATEN, SCHROTFLINTEN UNTERLÄUFE

Aufsätze MPs

Mündung	Alle
Läufe	Alle außer : TECTONIC-MICROSCHALLDÄMPFER (INTEGRIERT), 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 MODEL 2023 SZ SRO-7 SZ BATTLE OPTIC CORIO ENFORCER OPTIC KR V4 1X RISER
Schaft	Alle
Griffe	Alle
Magazine	-
Munition	PANZERBRECHEND HOCHGESCHWINDIGKEIT
Unterlauf	Alle

Aufsätze Scharfschützengewehre

Mündung	Alle
Läufe	Alle
Laser	-
Visiere	NUR STANDARDVISIER
Schaft	Alle
Bolzen	-
Griffe	Alle
Magazine	-
Munition	PANZERBRECHEND HOCHGESCHWINDIGKEIT
Unterlauf	Alle

Aufsätze Handfeuerwaffen

Mündung	Alle
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 MODEL 2023 SZ SRO-7 SZ BATTLE OPTIC CORIO ENFORCER OPTIC KR V4 1X RISER
Schaft	Alle
Griffe	Alle außer: AKIMBO
Magazine	-
Munition	PANZERBRECHEND HOCHGESCHWINDIGKEIT
Unterlauf	Alle
Abzug	Alle

Ausrüstung

Primär	SPLITTERGRANATE SEMTEX WURFMESSER
Taktik	BETÄUBUNGSGRANATE RAUCHGRANATE (max. 2 pro Team)

Extras

Weste	INFANTERIE
Handschuhe	SCHNELLGRIFF KOMMANDO MEISTERSCHÜTZE STURM
Stiefel	LEICHTE STIEFEL KLETTERSTIEFEL LAUFSCHUHE TAKTISCHE POLSTER PIRSCHERSTIEFEL VERDECKTE SNEAKER
Ausstattung	TAKTIKMASKE MAGAZIN-HALFTER GHOSTS T/V-TARNUNG

Feldaufrüstung	-
Abschusserien	-

§2.1.2 Gesperrte Spielinhalte

- Black-Noir Skin, Gaia Skin, V4L3RIA, IO
- Vollstrecker „Bellen & Beißen“
- Maps, die während einer laufenden Season neu ins Spiel kommen
- 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.
- Wechseln der Klasse (Loadout) nach dem Ablauf des Runden-Countdowns
- One-Way-Sprays: Sprays die nur von einer Seite funktionieren.
- Overkill (2 Primärwaffen gleichzeitig ausgerüstet haben, bspw. durch aufheben vom Boden)
- Waffen-Umbaukits
- Waffenbildschirme

§2.2 - Mappool / Mapban

- Highrise
- Invasion
- Karachi
- Quarry
- Rundown
- Skidrow
- Sub Base
- Terminal
- Underpass
- Favela
- Scrapyard

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 4 Minuten Zeit. Ein verpasster Ban führt zu einer Niederlage des Matches.

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.

Je Match werden insgesamt 4 Maps ausgespielt.

Pro Map werden maximal 10 Runden gespielt und durch das hostende Team beendet.

Als Ergebnis werden die gewonnenen Runden eingetragen (40:0 / 20:20 / 30:10 usw.)



§2.3 - Lobbyeinstellungen

Gespielt wird Call of Duty – Modern Warfare 3 in der aktuell gültigen Fassung.

Hardcore: Grundeinstellung Suchen & Zerstören Hardcore (erst HC Modus einstellen und dann Abweichungen anpassen). Sollte der Hardcore Modus in den privaten Spielen nicht funktionieren, bitte eine normale S&D Lobby erstellen und die Settings manuell setzen.

Spiel

Rundenzeitlimit	1:30 Minuten
Rundensieglimit	10 Runden
2-Vorsprungsregel	Aus
2-Vorsprungsregel max. Runden	8 Runden
Rundenwechsel	Jede Runden
Spiel-Countdown*	45 sec
Runden-Countdown	10 sec
Infiltration überspringen	An
Übungsrunde**	Aus
Eingabewechsel erlauben	Aus
Infopings zulassen	An

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

** Sollte ein Spiel gecastet werden, so ist auf Wunsch des Casters die Übungsrunde einzuschalten

Erweitert

Bomben-Timer	45 sec
Platzierungszeit	5 sec
Entschärfungszeit	7,5 sec
Multi-Bombe	Aus
Lautloses Platzieren	An
Platzieren/Entschärfen zurücksetzen	An
Trageobjekt manuell fallen lassen	An

Spieler

Anzahl der Leben	1
Max. Gesundheit	25 Punkte
Regeneration	Ohne
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 Sekunden
Wiederbelebungsdauer	2 Sekunden
Aufgabeverzögerung	1 Sekunde
Teamwiederbelebungsende	Unbegrenzt
Teamwiederbelebungszeit	5 Sekunden
Teamwiederbelebungsgesundheit	30 (Hardcore)

Team

Zuschauen	Spielersicht
Externe Zuschaueransicht	Aus
Abschusskamera	Aus
Minikarte aktivieren	Nein
Radar immer an	Aus
Waffenpings auf der Minikarte	Aus
Waffenpings auf dem Kompass	Aus
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

Identische Ausrüstungen erzwingen	Aus
Vorräte Abwurfzeit	Aus
Einstiegskamera	Aus
Feindumriss	Aus
Verbündetenumriss	Aus
Hardcore Modus	An
Magazine beim Einstieg	Normal
Nur Kopfschüsse	Aus
Gesundheit stehlen	Aus
Aufgeputscht-Timer	Aus
Feldausrüstung erlauben	Aus
Feldausrüstung Ladegeschw	Normal
Feldausrüstung Modifikator	Normal
Extras	An
Abschussserien	Aus
Serien nach Rundenende behalten	An
Serien nach Tod behalten	An
Abschussserien-Verzögerung	Aus
Bleibender Serien-Fortschritt	Aus
Mehrfache Abschussserien	Aus
Abschussserien-Lotterie	Aus
Ausrüstungsverzögerung	Aus
Schutz vor Ausrüstung	7,5 Sekunden
Kampfrufe	Aus
Ansagerdialoge	Aus
Dynamische Kartenelemente	Aus

§2.4 - Der Bereit-Status / Pausenzeit

- Das Match kann trotz Versäumnis des Bereit Buttons mit dem Einverständnis beider Teams ausgespielt werden.
- 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 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, die Verlängerung der Pausenzeit ist im Matchup festzuhalten.
- Ausnahmen müssen per Ingame-Chat oder Matchup-Bereich festgehalten werden.

§2.5 - Lineup Überprüfung / Mindestanzahl der Spieler

- Jedes Team ist verpflichtet, das Lineup des Gegners zu überprüfen.
(Sollte ein Spieler vor Spielantritt ohne erforderlichen Spielerprofil-Daten (z.B. Uplay-ID, Steam ID, Activision#ID) antreten, oder sollten diese fehlerhaft sein, zählt er als nicht spielberechtigter Spieler.)
 - 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 (Lobby) ist das Auswechseln des nicht spielberechtigten Spielers erlaubt, kommt der Hinweis in den ersten beiden Runden, muss er das Match umgehend verlassen.
 - Das Team, welches den Matchprotest aufgrund nicht spielberechtigter Spieler stellt, steht in der Pflicht, uns die benötigten Beweise via Supportticket zukommen zu lassen.
 - Zustimmungen/Ablehnungen oder sonstiges müssen via Matchupkommentare festgehalten werden.
- Die Mindestspieleranzahl beträgt:
 - Es wird 4vs4 gespielt
 - Die Mindestspieleranzahl liegt bei 3 Spielern pro Team
 - Wenn ein Team das Spiel mit Unterzahl antritt, darf erst bei Mapwechsel ein weiterer Spieler hinzugeholt werden.

§2.6 - Spielerwechsel

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



§2.7 - Rehost / Spielerdrop / Pausentimer / Taktische Auszeit

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

- Ein geschlossenes Verlassen der Lobby durch ein Team zählt als Ankündigung eines Rehost. Das hostende Team hat unverzüglich eine neue Lobby zu starten.
- Eine laufende Runde ist zu Ende zu spielen.
- Sollten beim Start einer neuen Runde nicht alle Spieler auf dem Server sein, so ist die Karte beim aktuellen Ergebnis neu zu starten.
- Bei erneutem Verbindungsverlust muss das Team in Unterzahl die Map zu Ende spielen.

§2.8 - Verspätung/Nichterscheinen des Gegners

- Sollte zum vereinbarten Zeitpunkt des Matches das gegnerische Team nicht anwesend sein, so ist das anwesende Team verpflichtet 15 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 Gegnersteam nicht anwesend war und 15 Minuten gewartet wurde.
- Ebenfalls dürfen keine Freewin Ergebnisse (2:0) im Matchup eingetragen und bestätigt werden, da dies als manipulierende Absprache gilt.
- (PS und Xbox) Screenshots werden über die Share-Taste gemacht! Somit sieht man in der Aufnahmegalerie bei Informationen auch das Datum und die Uhrzeit.

§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 Seasonstart 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 Season gespielt werden und bedarf die Zustimmung der Ligaleitung
- Wenn ein Verschiebungstermin von beiden Parteien akzeptiert wurde, so ist eine Verschiebung möglich.
- Im Falle eines Update (größer als 2 GB) an dem Spieltag, muss einer Verschiebung des Termins zugestimmt werden. Der neue Termin muss innerhalb der kommenden zwei Wochen liegen.

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.



§2.10 - Ping

Das Ping-Limit ist 100 ms.

- Sollte ein durchgehend (mehrere Sekunden/Minuten) zu hoher Ping festgestellt werden, muss das protestierende Team auf diesen Umstand hinweisen, darf das laufende Match aber nicht beenden.
- Der betroffene Spieler muss den Fehler umgehend (Notfalls mittels Rehost) beheben. Sollte sich der Fehler nicht beheben lassen, muss der Spieler das Match verlassen und darf zum Mapwechsel ausgewechselt werden.
- Für einen gültigen Matchprotest müssen mindestens 3 Screenshots aus mindestens 2 Runden von unterschiedlichen Zeiten und Runden eingereicht werden.

§2.11 - Zusatzhardware und Illegale Programme

für die verschiedenen Bereiche gelten folgende Regularien:

- PC: Grundsätzlich ist das Verwenden von Controllern ohne Makrofunktion erlaubt.
- PS und Xbox: Maus, Tastatur, Rapid Fire Controller, Titan One Adapter, Cronus Max Makro 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, sind verboten und werden mit sofortigem Ausschluss von der gesamten Plattform der DeSBL bestraft.
- Jegliche Ausnahmen und nicht namentlich erwähnte Zwischenfälle reglementieren 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.



§2.12 - 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, darf er nicht an Cups und Seasons teilnehmen.
- 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 begründetem Verdacht angenommen.

Benutzung von MOSS:

- 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.

Absturz von MOSS:

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.

§3 Strafenkatalog

§3.1 – Spielen mit gesperrten Spielinhalten

- Spielt ein Team mit gesperrten Spielinhalten, geht jede Runde, die das Team gewonnen hat, an das gegnerische Team.
- Der/Die Spieler, die trotz Hinweis nicht getötet werden, werden mit einer Gelben Karte bestraft.
- Ein Protest ist nur dann zulässig, wenn der gegnerische Spieler auf die fehlende Spielberechtigung hingewiesen wurde.
- Als Beweise müssen Screenshots/Clips vorliegen, wo die gesperrten Spielinhalte zu sehen sind. Außerdem muss ersichtlich sein, wer die Runde, in der mit gesperrten Inhalten gespielt wurde, gewonnen hat.

§3.2 - Mappool / Mapvorgabe

Mehrfaches und nachgewiesenes beabsichtigtes, falsches Joinen der Teams oder das Einstellen von falschen Karten (trollen) wird als Niederlage und einer roten Karte gewertet.

§3.3 - 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 dem Korrigieren der Einstellungen muss das Spiel bei dem Stand von 0:0 wieder gestartet werden.
- Der Hinweis kann nur bis einschließlich 3. Runde gestellt werden, danach werden alle Einstellungen als akzeptiert angesehen.
- Das hostende Team erhält 1 gelbe Karte.
- Mehrfaches und nachgewiesenes beabsichtigtes falsches Einstellen (trollen) wird als Niederlage und mit einer roten Karte gewertet.

§3.4 - Der Bereit-Status / Pausenzeit

Sollte nach einer Wartezeit von 5 Minuten ein Team nicht bereit sein, verliert dieses Team die Map.



§3.5 - Lineup / Spielen in Unterzahl

- Spieler, die trotz Hinweis das Match nicht verlassen, werden mit einer roten Karte bestraft. Das Team kann bis zu einer roten Karte erhalten.
- Spielt ein Seasonteam mit einem oder mehreren nicht spielberechtigten Spielern ohne ausdrückliche Erlaubnis der Ligaleitung oder des Gegners (im Matchup zu vermerken), so verliert dieses Team jede Runde, an dem der nicht spielberechtigte Spieler teilgenommen hat und der Spieler erhält eine rote Karte.
- 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.

§3.6 - Spielerwechsel

Der Verstoß gegen die Spielerwechsel Regeln wird rundenbasiert bestraft.

§3.7 - Rehost / Spielerdrop / Pausentimer

Der Verstoß gegen die Rehost-Drop-Pausen Regeln wird rundenbasiert bestraft. Nachgewiesen beabsichtigte Verstöße (trollen) können höher bestraft werden.



§3.8 - Nichtantritt / Verspätung / Verlassen des Matches

- 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. Teams ohne Seasonteammitglieder können bereits vor dem 3. Nichtantritt durch Ersatzteams ausgetauscht werden.
- 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.

§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 - Erhöhung des Pings und Ping Probleme

- Das Team mit den erhöhten Pings ist dazu verpflichtet, die Internet Probleme sofort (maximal 2 Runden) zu beheben. Die Map ist in Unterzahl weiter zu spielen, wenn das Problem nicht in der vorgegebenen Rundenzahl behoben werden kann
- Jede Runde, die ein Spieler mit High Ping spielt, geht an den Gegner, ab der Runde, in der das Team des High Ping Spielers informiert wurde.
- In Sonderfällen und/oder nicht erfassten Vorkommnissen unterliegt es den Admins, entsprechende Entscheidungen zu treffen.
- Sollte ein Spieler seinen Ping künstlich erhöhen (durch Zusatzprogramme, besondere Einstellungen, Downloads, etc.) so wird dies wie §3.14 (Cheating) geahndet.

§3.11 - Zusatzhardware und Illegale Programme

Das Verwenden verbotener Zusatzhardware wird als Cheaten gewertet



§3.12 - Monitor System Status (MOSS) (PC)

- 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.

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.

Manipulierte MOSS Dateien

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

§3.13 - Ergebnis Bestätigung

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

§3.14 - Manipulierende Absprachen

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

§3.15 - 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 verbotene Äußerungen) greifen neben dem Regelwerk auch Bestrafungen für Verstöße gegen die Netiquette oder die Nutzungsbedingungen.

§3.16 - Teamauflösung/Austritt

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

§3.17 - 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 oder entsprechend umgesetzt werden.

§3.18 - 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 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	ergibt den Härtefall
Härtefall	Verweis aus der Liga	--

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

© 2024, 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.

