

**Grundsätzlich sollte jedes Team sich an die Regeln halten!**  
**Ausnahmen können unter den Teams gemacht werden . Bezüglich Rehost.**  
**Denkt daran, seid keine Affen.**  
**Fehler passieren jedes Team, versucht eure Probleme fair und untereinander zu Regeln.**  
**So erspart ihr der Turnierleitung Arbeit und schwierige Entscheidungen.**

**Denkt daran:**  
**Es ist für den guten Zweck**

#### **Erlaubte/Gesperrte Spieleinhalte Operator:**

Nur der Standard Mil-Sim mit Standard Skin ist erlaubt. Sollte ein Spieler einen falschen Operator ausgewählt haben, muss er darauf hingewiesen werden. Sollte es erst im Match auffallen, muss dem Spieler die Möglichkeit gegeben werden, dies zu ändern. Fällt es erst nach der 3. Runde der Map auf, wird die Map weitergespielt und der Operator muss zur nächsten Map gewechselt werden.

Waffenbaupläne mit Leuchtspurmunition, Zerstückelungseffekt usw. sind verboten. Alle anderen Waffenbaupläne sind erlaubt, aber die Aufsätze der Waffen müssen dem Regelwerk angepasst werden.

Alle Waffen-Tarnungen und Fadenkreuze der Visiere sind erlaubt.

Waffen die während der Season erscheinen, sind bis zum Ende der Season gesperrt und werden gegebenenfalls zur neuen Season hinzugefügt

#### **Mappool / Mapban**

Docks  
King  
Pine  
Speedball  
Stack  
Gulag Showers  
Hill  
Cargo  
Artium  
Bazaar  
HardHat  
Livestock

Die Maps werden von der Turnierleitung bis zum 14.09.2022 vorgegeben und auf der Homepage öffentlich gemacht.

Das "Heimteam" ist auch der Host, Absprachen zwischen den Teams können gerne erfolgen.

Es wird ausschließlich, zur Fairness der Konsolen-Spieler, auf dedizierten Servern gespielt. Eine "Trainingsrunde" ohne Wertung sollte vorher erfolgen.

### **Lobbyeinstellungen**

[Bitte hier klicken - ausschließlich dedizierte Server](#)

### **Waffen-Regeln**

[Bitte hier klicken](#)

### **Spielzeit/Pausenzeit**

- Um langes Warten zu minimieren sollte das Spiel pünktlich beginnen, dem Gegner werden maximal 10 Minuten, über der vorgegebenen Zeit, eingeräumt.
- Sollte es zu Verspätungen kommen, entscheidet die Liga Leitung über das weitere Verfahren.

### **Line-Up Überprüfung**

- Jedes Team ist verpflichtet, vor Beginn der Map das Lineup des Gegners zu überprüfen.
- Die angemeldeten Spieler eines Teams findet jeder auf der Homepage
- Eine Beschwerde wird NUR vor Beginn des Spiels angenommen

### **Rehost / Spielerdrop / Pausentime**

- Allgemein gilt: Ein Rehost darf nur einmal pro Team und Map durchgeführt werden. In beidseitigem Einvernehmen sind mehrfache Rehosts erlaubt
- Ein geschlossenes Verlassen der Lobby durch ein Team zählt als Ankündigung eines Rehost. Für das geschlossene Verlassen der Lobby muss es einen triftigen Grund geben und darf nicht ausgenutzt (z.B. trollen) werden.
- Das hostende Team hat unverzüglich eine neue Lobby zu starten.
- Bei einem Verbindungsverlust eines Spielers, muss die Runde zu Ende gespielt und danach beendet werden. Der Spieler hat 5min Zeit das Problem zu lösen.
- Sollte dies beim selben Spieler bei der gleichen Map erneut passieren, darf dieser Spieler nach dem Ende der Runde ausgetauscht werden. Hat das Team keinen Ersatzspieler, muss in Unterzahl zu Ende gespielt werden. Es darf pro Map nur ein Spieler mit Verbindungsproblemen ausgetauscht werden. Ein ausgetauschter Spieler darf während des Matches nicht wieder eingesetzt werden.

### **Verspätung**

- Bei Verspätung zum Match, muss das Gegnersteam via Teamspeak, BattleNet o.a. kontaktiert werden
- Sollte zu Beginn der vorgegebenen Spielzeit das gegnerische Team nicht anwesend sein, so ist das anwesende Team verpflichtet 5 Minuten zu warten und muss nach Ablauf der Zeit eine Nachricht per TS, BattleNet, DC o.a. an Gerommel|Gerome zu senden.

### 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.

### Zusatzhardware und Illegale Programme

für die verschiedenen Bereiche gelten folgende Regularien:

PC:

Grundsätzlich ist das Verwenden von Controllern ohne Makrofunktion erlaubt.

XBox:

Erlaubt: Controller ohne Makrofunktion oder Maus und Tastatur nur über direkten Anschluss an der XBox.

Verboten: Rapid Fire Controller, Titan One Adapter, CronusMax Makro und ähnlich funktionelle Hardware

PS4/5:

Erlaubt: Controller ohne Makrofunktion oder Maus und Tastatur nur über direkten Anschluss an der PS4/5.

Verboten: Rapid Fire Controller, Titan One Adapter, CronusMax Makro und ähnlich funktionelle Hardware

- Das Benutzen der oben verboten Hardware führt 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 werden mit sofortigem Ausschluss von der gesamten Plattform der DeSBL bestraft. Jegliche Ausnahmen und nicht namentlich erwähnte Zwischenfälle reglementiert die Ligaleitung.
- Programme die Dinge wie Kontrast, Farbintensität, Helligkeit usw in einem Maß verändern, wie es auch die meisten hauseigenen Grafikkartentreiber können, sind erlaubt.
- Sofern der Verdacht besteht, dass ein Spieler cheatet, muss ein Video an Gerommel|Gerome gesendet werden. Eine Schilderung des Problems wäre von Vorteil.

[teilweise übernommen von der DeSBL - siehe auch: [DeSBL Regelwerk](#) ]