



Electronic Sports League

Deutsche Female Meisterschaft

Saison III Regelwerk



Vorwort

Auf den folgenden Seiten findet sich ein vollkommen von den normalen Regeln der ESL gelöstes Regelwerk allein für die DFM "Deutsche Female Meisterschaft". Für sämtliche Streitigkeiten, Probleme oder Unklarheiten in der DFM "Deutsche Female Meisterschaft" ist allein dieses Dokument maßgeblich.

Das DFM "Deutsche Female Meisterschaft" - Regelwerk besteht aus drei Hauptteilen. Dies sind für den ersten Teil in den Punkten 1 und 2 die allgemein gültigen Regeln der DFM "Deutsche Female Meisterschaft". Der zweite Teil, Punkt 3, besteht aus den spielspezifischen Regeln und im dritten und letzten Teil findet sich unter 4. der Strafkatalog. Der erste Teil des Regelwerkes beinhaltet die für das weitere Verständnis grundlegenden Definitionen, sowie Teilnahmebedingungen und Regeln, die den Betrieb der DFM "Deutsche Female Meisterschaft" regeln. Letzteres umfasst unter anderem die allgemeinen Wildcardregeln und die Sonderregeln für ESL-TV Live-Übertragungen. Der zweite Teil besteht aus den, von den allgemeinen Regeln abweichenden Sonderregelungen für einzelne DFM "Deutsche Female Meisterschaft" (Punkt 4) und aus den spezifischen Detailregelungen, die über allgemeine Regeln hinausgehen. Neben Spiel- und Servereinstellungen fallen in diesen Bereich auch Mappools und gesonderte Cheating Regeln. Der Strafkatalog, der dritte und letzte Teil, beinhaltet im Detail die Strafen für alle Vergehen, wie zum Beispiel Beleidigungen und Cheaten. Außerdem finden sich in diesem Teil DFM "Deutsche Female Meisterschaft"-spezifische Strafen betreffend Fehlverhalten. Die ESL behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk bei Bedarf zu ändern oder zu erweitern. Wir wünschen allen Teilnehmern der DFM "Deutsche Female Meisterschaft" viel Spaß und Erfolg; möge der Bessere gewinnen.

Copyright

Der gesamte Inhalt dieses Dokuments ist Eigentum der Turtle Entertainment GmbH oder wird mit Genehmigung des entsprechenden Eigentümers der Rechte genutzt. Nicht autorisierte Verteilung, Vervielfältigung, Änderung oder andere Nutzung des Inhalts dieses Dokuments, dies schließt ohne Beschränkung jegliche Bildrechte, Zeichnungen, Text, Abbildungen oder Photographien ein, ist eine Verletzung der Copyright- und der Markenrechte und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Kein Teil dieses Dokuments darf, außer für den persönlichen Gebrauch, ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Turtle Entertainment GmbH in irgendeiner Form reproduziert oder in einer Datenbank oder einem Abrufsystem gespeichert werden. Alle Inhalte dieses Dokuments sind nach bestem Wissen richtig und vollständig. Turtle Entertainment übernimmt keine Gewähr für Fehler oder Auslassungen. Turtle Entertainment behält sich das Recht vor, Inhalte auf der Webseite <http://www.esl.eu> jederzeit und ohne Vorankündigung und Benachrichtigung zu ändern.



Inhaltverzeichnis

<i>1. Definition</i>	6
1.1 Zeitzone	6
1.2 Saison	6
1.3 Spieltag	6
1.4 Livematches	6
1.5 Ligaleitung	6
<i>2. Team & Spieler</i>	6
2.1 Teilnehmer	7
2.2 Team Positionen	7
2.2.1 Team Manager	7
2.2.2 Team Captain	7
2.2.3 Team Orga	7
2.3 Spieleraccount	7
2.3.1 Allgemein	7
2.3.2 Nicknames	8
2.3.3 Spielerfoto	8
2.3.4 Gameaccount	8
2.4 Teamaccount	8
2.4.1 Allgemein	8
2.4.2 Teamname	8
2.4.3 Maximale Teamgröße	8
2.4.4 Änderung am Teamaccount	8
<i>3. Allgemein</i>	9
3.1 Regeländerung	9
3.2 Briefgeheimnis	9
3.3 Verhaltenscodex	9
3.4 Zusätzliche Vereinbarungen	9
3.5 Spielübertragungen	9
3.6 Verbot von Alkohol und Drogen	9
<i>4. Kommunikation</i>	10
4.1 Spielerrat	10
4.2 Internet Relay Chat (IRC)	10
4.3 Weitere Kommunikationsmöglichkeiten	10
<i>5. Teilnehmerbedingungen der DFM</i>	10
5.1 Nationalität Team Games	10
5.2 Trusted Account	11
5.3 Auslauf der Playercard	11
5.4 Voicepflicht	11
5.4.1 Voicenicknamepflicht	11
5.5 Lizenzvergabe DFM	11
5.6 Spielerwechsel, neuer Spieler	11
5.7 Spielernennung	12
5.8 Teilnehmerbestätigung –neue Saison	12
5.9 Vertragliche Verhältnisse	12
5.10 Nachrücker	12



5.11 Spielsperren Qualifikationscup	13
<i>6. Austritt aus der laufenden Saison</i>	13
6.1 Sperrung für Aussteiger	13
6.2 Löschung von Strafpunkten	13
6.3 Löschung von Matches	13
6.4 Rückerstattung von Wildcards	13
<i>7. Matches</i>	14
7.1 Spieltermin & Wildcards	14
7.1.1 Nutzung von Wildcards	14
7.1.2 Spieltermin nach einer Wildcardziehung	15
7.2 Spielvorbereitungen	15
7.2.1 Teilnehmerstatements	15
7.2.2 Lineup	15
7.2.3 Teilnehmerstatements & Lineup – Playoffs	15
7.3 Matchbeginn	15
7.4 Verspätung	16
7.5 Matchergebnis	16
7.6 Wiederholungsspiele	16
7.7 Spielersettings	16
7.7.1 Nicht erlaubte Scripts	17
7.7.2 Configänderung – A3D	18
7.7.3 Configänderung – Grafikkartentreiber oder ähnliche Tools	18
7.7.4 Spielersettings – 32 Bit	18
7.7.5 Costumdatein	18
7.7.6 Das Schild	18
7.8 Serversettings	18
7.8.1 Mappool	18
7.8.2 Serverwahl	19
7.8.2.1 Ping	19
7.8.3 Serversettings	19
7.8.4 Serverplugins	19
7.8.5 HLTV	19
7.8.6 ESL TV	19
7.9 In-Game	20
7.9.1 Spieleranzahl	20
7.9.2 Spielerdrops	20
7.9.3 Spielunterbrechung	20
7.9.4 Nicknamepflicht	20
7.10 Rangliste	20
<i>8. Unterlagen & Aufzeichnungen</i>	21
8.1 Demopflicht	21
8.1.1 Demoforderung	21
8.2 Aequitas	21
8.2.1 Verhalten bei nicht funktionierendem Aequitas	22
8.3 Screenshots	22
8.4 Aufbewahrung von Matchmedia	22
8.5 Matchmediabenennung	23



<i>9. Verhalten bei Problemen/Protestverfahren</i>	23
9.1 Wann Support und wann Protest?	24
<i>10. Strafen/Strafpunktekatalog</i>	24
10.1 Allgemein	24
10.2 Verstöße gegen die Netiquette	25
10.2.1 Beleidigung	25
10.2.2 Spamming	25
10.2.3 Spamming im Spiel	25
10.2.4 Kicken von Spielern im Spiel	25
10.3 Unsportliches Verhalten	26
10.3.1 Veränderte/Falsche Servereinstellungen	26
10.4 Täuschungen	26
10.4.1 Ergebnisfälschung	26
10.4.2 Gefälschte Matchmedia	27
10.4.2.1 Verschärfung bei Cheatverdacht	27
10.4.3 Sonstige Täuschung	27
10.5 Einsatz nicht spielberechtigter Spieler	27
10.5.1 Wegen Spielsperren oder Zeitsperren gesperrten Spieler	27
10.5.2 Ringer/Faker	27
10.6 Bugusing	27
10.6.1 Mapspezifische Bugs	29
10.7 Cheaten	29
10.7.1 Nicht erlaubte Programme/Modifikationen/Einstellungen	29
10.7.2 Cheaten	29
10.7.3 Disqualifizierung wegen Cheating/Betrug	29
10.8 Disqualifizierung wegen zu vielen Strafpunkten	30
10.9 ESL DFM spezifische Vergehen	30



1. Definition

1.1 Zeitzone

Alle Zeiten entsprechen der mitteleuropäischen Zeitzone (MEZ).

1.2 Saison

Eine Saison beginnt mit der Deadline zur Spielernennung und endet nach der DFM Online Saison, bzw. den Playoffs.

1.3 Spieltag

Der Spieltag beginnt am Montag um 0:00 Uhr und endet am selbigen Tag um 23:59 Uhr. Alle Spiele finden jeweils an diesem Wochentag um 20:00 Uhr statt. Das Match darf maximal eine (1) Stunde vorgelegt oder nach hinten verschoben werden.

1.4 Livematches

Als Livematches gelten alle Online Matches die von ESL-TV übertragen werden.

1.5 Ligaleitung

Die Deutsche Female Meisterschaft wird organisiert von der Electronic Sports League (ESL). Die Electronic Sports League ist ein Teil der Turtle-Entertainment GmbH.

Turtle Entertainment GmbH

Siegburger Str. 189

50679 Köln Deutschland

<http://www.turtle-entertainment.de>

2. Teams & Spieler

2.1 Teilnehmer

Ein DFM Teilnehmer kann entweder ein Team oder ein Spieler sein. Jedes Mitglied eines Teams, unabhängig davon, ob es eingesetzt wird oder nicht, ist ein Teilnehmer. Einem Teilnehmer ist es nicht erlaubt, während einer DFM Saison gleichzeitig in mehreren DFM-Teams desselben Spiels zu sein. Weiterhin ist es nicht erlaubt in unterschiedlichen Clans zu sein, die in der DFM aktiv sind.



2.2 Team Positionen

2.2.1 Team Manager

Der Team Manager wird als Sprecher für das Team auftreten und ist für dessen Lineup verantwortlich. Er hat das letzte Wort bei allen Entscheidungen, die das Team betreffen. Darunter fallen Spieler, öffentliche Ankündigungen und das Lineup. Der Team Manager ist nicht berechtigt an den Spielen seines Teams teilzunehmen.

2.2.2 Team Captain

Der Team Captain wird vom Team Manager ausgewählt. Der Team Captain fungiert als verlängerter Arm des Team Managers innerhalb des Teams aber auch in 'in-game' Entscheidungen und Aktionen. Er ist der einzige, der 'in-game' Anregungen oder Vorschläge an den Matchadmin richten darf. Der Team Captain ist berechtigt, an allen Spielen seines Teams teilzunehmen.

2.2.3 Team Orga

Ein Orga ist eine Person, die "hinter den Kulissen" arbeitet und den Team Captain sowie den Team Manager bei ihren täglichen Aufgaben wie zum Beispiel der Planung von Matchterminen unterstützt. Er ist nicht berechtigt an allen Spielen seines Teams teilzunehmen.

2.3 Spieleraccount

Jeder DFM Teilnehmer muss zum ersten Spieltag der Saison 16 Jahre alt sein. Sollte ein Teilnehmer während der Saison 16 Jahre alt werden, so muss dieser über das Wechselkontingent für sein Team zugelassen werden.

2.3.1 Allgemein

Jeder Teilnehmer muss in seinen persönlichen Details, neben seinem Nickname, seinem Alter, auch seinen Vornamen angeben und diese Daten auch einblenden. Zusätzlich muss jeder Spieler ein anständiges Foto von sich selbst in seinem ESL Profil hochladen. Entspricht ein Spieleraccount nicht diesen Anforderungen, so erhält sein Team für jeden angebrochenen Spieltag einen (1) Strafpunkt. Jedoch wird einem Team maximal ein (1) Strafpunkt gegeben, auch wenn es mehrere Teammitglieder zur selben Zeit betrifft. Ein Spieler darf weiterhin nur einen ESL Account besitzen. Sollte jemand mehr als einen Account besitzen, so wird dies nach den allgemeinen ESL Multi-Account Regeln bestraft und kann außerdem zu Strafpunkten für das ESL DFM Team des Spielers führen.



2.3.2 Nicknames

Nicknames auf der ESL Seite dürfen keinen Sponsoren Zusatz enthalten.

2.3.3 Spielerfoto

Das Foto muss eindeutig das Gesicht des Spielers zeigen und muss immer aktuell sein (Keine Kinderfotos). Die Manipulation des Erscheinungsbildes des Spielers auf dem Foto ist nicht erlaubt.

2.3.4 Gameaccount

Jeder Spieler muss seinen Gameaccount in seinem Profil eingetragen haben. Dies ist die SteamID für Counter-Strike.

2.4 Teamaccount

2.4.1 Allgemein

Das Team muss über ein Teamlogo verfügen. Die Einrichtung und Aufstellung von "Team-Owner", "Trials", "Honorary" oder "Inactive" Mitgliedern in ESL DFM Teamaccounts ist nicht zulässig. Es dürfen maximal zwei (2) User im Teamaccount die Position von Orga oder Manager übernehmen. Sie sind nicht spielberechtigt für die DFM-Matches. Diese Position kann auch von männlichen Usern ausgeführt werden. Entspricht ein Teamaccount nicht diesen Anforderungen, so kann für jeden angebrochenen Spieltag ein (1) Strafpunkt vergeben werden.

2.4.2 Teamnamen

Innerhalb der ESL DFM ist ein Teamname, sowie eine Sponsorenerweiterung nur einmal erlaubt. Sollte eine Firma ein Werksteam besitzen, das an der ESL DFM teilnimmt, so darf diese Firma nicht zusätzlich als Namenssponsor eines anderen Teams auftreten. Eine Ausnahme benötigt die Zustimmung der Ligaleitung.

2.4.3 Maximale Teamgröße

Ein Team darf aus max. 7 Spielerinnen + Team weiblichen Captain (= 8 spielberechtigte Personen) und 1-2 Orga/Manager (nicht spielberechtigt, Geschlecht egal) bestehen. Es sind keine Ehrenmitglieder erlaubt.

2.4.4 Änderung am Teamaccount

Jegliche Änderungen, insbesondere des Teamnamens, müssen mit den ESL DFM Admins abgestimmt und von diesen genehmigt werden. Missachtung kann mit Strafpunkten belegt werden.



3. Allgemein

3.1 Regeländerung

Die Electronic Sports League (ESL) behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk bei Bedarf zu ändern oder zu erweitern. In speziellen Fällen können auch Entscheidungen getroffen werden, die nicht vom Regelwerk abgedeckt werden, um den Geist des fairen Wettbewerbs sowie die Sportlichkeit zu erhalten.

3.2 Briefgeheimnis

Sämtliche Inhalte von Protest-, Supporttickets, oder Gesprächen mit Admins sind streng vertraulich. Dies gilt auch für die Inhalte aus dem Spielerratsforum. Die Veröffentlichung derartiger Inhalte ist ohne schriftliche Genehmigung seitens der ESL DFM Turnierleitung nicht gestattet und kann je nach Schweregrad von Strafpunkten bis hin zum Ausschluss aus der laufenden DFM - Saison führen.

3.3 Verhaltenscodex

Alle Teilnehmer haben sich in einer passenden Weise und respektvoll gegenüber Vertretern der Electronic Sports League, ESL TV, Presse, Zuschauern und anderen Spielern zu verhalten.

3.4 Zusätzliche Vereinbarungen

Die DFM Admins sind nicht für zusätzliche Vereinbarungen zwischen Spielern und Teams verantwortlich und diese Vereinbarungen sind auch nur erlaubt, wenn sie gegen keinerlei Regeln der DFM verstoßen. Grundsätzlich raten wir von solchen Vereinbarungen ab.

3.5 Spielübertragungen

Sämtliche Übertragungsrechte für alle Begegnungen der DFM liegen, unabhängig vom Übertragungszeitpunkt, ausschließlich bei der Electronic Sports League. Dies beinhaltet alle Formen der Übertragung und Spielaufzeichnung, wie z.B. IRC Bots, Shoutcast-Streams, HLTV, Replays oder TV Übertragungen. Die Electronic Sports League kann die Übertragungsrechte für einzelne Begegnungen oder eine Mehrzahl an Begegnungen an Dritte übertragen oder auch an die Teilnehmer der Begegnung selber. In diesem Fall muss dies im Vorfeld der Begegnung mit der Electronic Sports League Leitung abgesprochen werden.

3.6 Verbot von Alkohol und Drogen

Es ist nicht gestattet, ESL DFM Matches unter dem Einfluss von Alkohol oder Drogen zu bestreiten. Sei es offline oder online. Bei Missachtung können Strafen bis hin zum Ausschluss aus der ESL DFM vergeben werden.



4. Kommunikation

4.1 Spielerrat

Im Spielerrat werden neue Regelerweiterungen vorgestellt, um die Meinung der Teilnehmer einzuholen und eventuelle Änderungen zu besprechen, bevor diese offiziell werden. Der Spielerrat ist die einzig offizielle Kommunikationsplattform. Sollte es zu Streitfällen kommen, sind einzig und allein Inhalte aus dem Spielerratsforum ausschlaggebend. Sämtliche Informationen innerhalb dieses Forums sind dabei nur für die Teilnehmer des Spielerrates und dessen Team bestimmt. Sollten Informationen oder Zitate von solchen Diskussionen von Teilnehmern ohne Absprache mit der Ligaleitung publik gemacht werden (News, öffentliche Foren, etc.), so kann dies je nach Art der Inhalte und Form mit Strafpunkten oder einer direkten Disqualifikation aus der Liga bestraft werden.

4.2 Internet Relay Chat (IRC)

Zusätzlich zum Spielerrat gibt es im IRC (Internet Relay Chat) im QuakeNet offizielle interne Channel für die DFM-Teilnehmer. Um eine schnelle Kommunikation zu ermöglichen werden die Teilnehmer dazu aufgefordert sich in dem für sie relevanten IRC Channel aufzuhalten. Die Details (Name und Passwort) des internen IRC Channels können im Spielerratsforum gefunden werden.

4.3 Weitere Kommunikationsmöglichkeiten

Um alle Angelegenheiten zwischen zwei Teams zu klären, gibt es ein spezielles Matchplaner-Forum. Jedes Team ernennt zwei Spielerinnen, die zu diesem Forum Zugriff bekommen und hier Matchserver, HLTV und Termine besprechen. Alle Aussagen in diesem Forum sind bindend. Absprachen in den Match Sheets sind unzulässig und somit gegenstandslos.

5. Teilnehmerbedingungen der DFM

Für die Teilnahme an der ESL DFM gelten folgende Bedingungen:

5.1 Nationalität Team Games

Der Teamaccount darf über eine unbegrenzte Anzahl an Spielern verfügen, die eine europäische Staatsangehörigkeit besitzen und/oder ihren Erstwohnsitz in dem jeweiligen Land haben. In jedem Match dürfen maximal zwei (2) Spieler zum Einsatz kommen, welche weder über die Staatsbürgerschaft noch über einen Erstwohnsitz in dem Land verfügen, in dem die ESL DFM ausgetragen wird. Sollten mehr als zwei (2) Spieler zum Einsatz kommen, die weder über die Staatsbürgerschaft noch über einen Erstwohnsitz in dem Land verfügen, so wird dies mit zwei (2) Strafpunkten und dem Abzug einer Wildcard geahndet. Weiterhin wird das Match wiederholt, falls das Vergehen durch die gewinnende Mannschaft verursacht worden ist.



5.2 Trusted Account

Jeder Teilnehmer der ESL DFM muss ein Trusted Member (Trust Level 3) der ESL sein (<http://www.esl.eu/de/playercard/info/>). Sollte ein Teilnehmer über keinen aktiven Trusted Status (Trust Level 1) verfügen, so erhält das Team pro Spieler einen (1) Strafpunkt. Jedoch werden einem Team maximal zwei (2) Strafpunkte gegeben, auch wenn mehreren Teammitgliedern zur selben Zeit der aktive Trusted Status (Trust Level 3) fehlen sollte.

5.3 Auslauf der Playercard

Sollte die Playercard innerhalb einer Saison auslaufen, so muss jeder Spieler dafür Sorge tragen, dass diese zeitnah nachbestellt wird. Die Spielberechtigung erlischt, sobald der Trusted Status ausgelaufen ist und tritt erst dann wieder in Kraft, wenn auf der ESL-Page der Identifikationskey eingetragen wurde und im Spieler-Profil der Trusted Status aktiviert ist.

5.4 Voicepflicht

Jedes Team ist verpflichtet während der Matches in einem der, von der ESL zur Verfügung gestellten, (Voices TS2 oder Ventrilo 2.1.4) zu sein. Die Daten sind im Spielerforum hinterlegt. Während eines Matches dürfen sich nur **maximal 5 Spieler** im entsprechenden Voicechannel befinden. Weitere User können ohne Vorwarnung aus den DFM Channels entfernt werden.

5.4.1 Voicenicknamepflicht

Jeder Spieler muss während eines ESL DFM Matches auf den Voiceserver annähernd den gleichen Nick tragen, wie im ESL Profil des Users angegeben. Sollte der Nickname auf dem Voiceserver nicht eindeutig zuordbar sein, kann der User ohne Vorwarnung aus dem DFM Channels entfernt werden.

5.5 Lizenzvergabe DFM

Die Rechte am Team gehören den Spielerinnen und nicht dem Clan. Allerdings gehört das Team keiner Einzelperson (auch wenn sie über entsprechende Rechte verfügt) sondern der Mehrheit (60%). D.h. wenn eine Spielerin mit dem Team den Clan wechseln möchte, so muss die Mehrheit dem Wechsel zustimmen. Sollten weniger als 60% des Teams zusammenbleiben und die ausgetretenen Spielerinnen nicht ausdrücklich ihre Rechte abtreten so verfällt ein evtl. Slot für eine neue Saison und das Team muss sich neu qualifizieren.

5.6 Spielerwechsel/neuer Spieler

Pro ESL DFM Saison darf ein Team drei neue Spieler in seinen Account holen. Als Start der Saison gilt dabei die Deadline für die Einreichung der Teamsheets. Wer zu diesem Zeitpunkt nicht im Teamaccount ist, gilt als neuer Spieler. Spieler, die in einer laufenden DFM bereits Mitglied in



einem ESL DFM Clan in derselben Disziplin waren, sind für den Rest der laufenden Saison gesperrt. Sonstige Spieler sind für einen (1) Spieltag gesperrt. Diese Sperre gilt zusätzlich für zuvor per Wildcard verschobene Spiele. Dabei zählen angebrochene Spieltage nicht, wobei ein Spieltag jeweils um Montag 00:00 Uhr beginnt und Sonntag 23:59 Uhr endet. Jeder neue Spieler im Team muss per Support Ticket angemeldet und von der Ligaleitung genehmigt werden. Bei Missachtung können bis zu zwei (2) Strafpunkte vergeben werden. Ist ein Team wegen fehlender Spieler oder Ähnlichem nicht mehr in der Lage, am regelmäßigen Ligabetrieb teilzunehmen, so wird das Team aus der DFM ausgeschlossen. Es wird daher jedem Team geraten, mit genügend Spielern ("Reservebank") im Team zu starten, um einen möglichen Spielerabgängen kompensieren zu können. Zwischen den Saisons gibt es keine Beschränkung für neue Spieler.

5.7 Spielernennung

Bis zur Deadline zum Start der Saison müssen der Ligaleitung alle Spieler genannt werden, die für das jeweilige Team antreten sollen. Dies erfolgt über ein von der Liga Leitung ausgehändigtes Dokument, dem sogenannten „Teamsheet“. Alle Spieler, die nach der Deadline dazu kommen, gelten als neue Spieler mit entsprechender Sperre. Das Teamsheet muss fristgerecht via Email an dfm.cs@staff.esl.eu gesendet werden.

5.8 Teilnehmerbestätigung – neue Saison

Alle Teilnehmer einer ESL DFM Saison, die nicht an den Qualifikation Cups teilnehmen müssen, sind dazu aufgefordert bis zur Deadline ihre Teilnahme für die kommende Saison zu bestätigen. Sollte nach Ablauf der Meldefrist immer noch keine Zusage für die kommende Saison vorliegen, so geht die Ligaleitung davon aus, dass der Teilnehmer an der kommenden Saison nicht teilnehmen möchte und nimmt sein Schweigen als Absage zur Kenntnis.

5.9 Vertragliche Verhältnisse

Sollte die ESL Kenntnis darüber erlangen, dass ein Spieler neben dem Vertrag mit dem Team, das ihn für die ESL DFM gemeldet hat, mit anderen Teams hinsichtlich der ESL DFM weitere Verträge geschlossen und/oder diesen schriftliche und/oder mündliche Zusagen gegeben hat, behält sich die ESL vor, den Spieler bis zur abschließenden Klärung der Situation für die Teilnahme an der ESL DFM zu sperren.

5.10. Nachrücker

Sollte ein Teilnehmer vor Beginn des vierten Spieltages ausscheiden, so rückt ein anderer Spieler/Team nach. Hierzu wird bei Beginn der Saison eine Nachrückerliste erstellt. Die fehlenden bis zu drei Matches sind in Absprache mit den entsprechenden Teilnehmern schnellstmöglich nachzuholen. Die Nachrückerliste wird an Hand der Qualifikations Cups erstellt.



5.11 Spielsperren Qualifikationscup

Spieler sind zugelassen, wenn sie bis zu einer gesetzten Deadline kurz vor dem Turnier im Lineup für das jeweilige Team stehen. Sollte ein Spieler vor weniger als ein Tag dem Team beigetreten sein, so bedarf es einer Genehmigung der Ligaleitung. Es ist nicht erlaubt, nur für ein Qualifikationscup Spieler in das Team zu holen, die danach nicht mehr für das Team antreten werden. Es muss sichergestellt sein, dass ein Spieler wirklich dauerhaft und aktiv im Team bleiben soll. Desweiteren gilt auch hier die maximale Teamgröße, siehe Regel 2.4.3.

6. Austritt aus der laufenden Saison

6.1 Sperrung für Aussteiger

Ein Teilnehmer, der aus einer laufenden ESL DFM Saison aussteigt, erhält für die darauf folgende Saison eine Sperre. Dies gilt für jegliche Art des Ausscheidens egal ob aus eigener Entscheidung oder aufgrund einer Disqualifikation, z.B. wegen zu vieler Strafpunkte. Für eine erneute Teilnahme an der ESL DFM muss der disqualifizierte Teilnehmer erst wieder beweisen, dass er in der Lage ist, einen längerfristigen Wettbewerb zu bestreiten. Die Regel bezieht sich dabei nicht ausschließlich auf ein Subteam, ein Squad oder einen Spieler sondern kann auch auf einen gesamten Clan angewandt werden.

6.2 Löschung von Strafpunkten

Beim Ausscheiden eines Teilnehmers aus der ESL DFM, werden Strafpunkte, die ein gegnerisches Team in Spielen gegen den ausscheidenden Teilnehmer erhalten hat, gelöscht. Hiervon nicht betroffen sind Strafpunkte aufgrund eines Betruges oder Beleidigungen.

6.3 Löschung von Matches

Beim Ausscheiden eines Teilnehmers aus der ESL DFM, werden alle seine Matches gelöscht, darunter fallen alle bisher gespielten Matches und zukünftige Spiele. Nach dem Löschen der Matches wird die Rangliste neu berechnet.

6.4 Rückerstattung von Wildcards

Beim Ausscheiden eines Teilnehmers aus der ESL DFM, werden allen gegnerischen Teams, die in einem Match gegen den ausscheidenden Teilnehmer eine Wildcard benutzt haben, die Wildcards zurückerstattet.



7. Matches

7.1 Spieltermin und Wildcards

Zu Anfang einer Saison werden alle Spiele für die Saison generiert. Die Spieltermine und Spielzeiten sind Pflicht und können nur mit einer Wildcard verschoben werden. Jeder Teilnehmer hat pro Saison **drei** Wildcards. Ein Verschieben des Spiels um mehr als eine Stunde ist ohne den Einsatz einer Wildcard nicht möglich. Sollten die Teilnehmer eines Matches das Spiel um weniger als eine Stunde verschieben wollen, so muss dies zuerst bei der Ligaleitung beantragt und von dieser genehmigt werden. Maßgeblich sind hier die Einträge im Matchplaner Forum. Sollte ein Teilnehmer keine Wildcard mehr besitzen, jedoch der Fall eintreten das ihm aufgrund einer Regelung eine Wildcard abgezogen werden müsste, so erhält der Teilnehmer stattdessen zwei (2) Strafpunkte. Falls eine Wildcard gezogen wird, gilt: Die Matchteilnehmer können sich auf einen neuen Termin innerhalb des spielspezifischen Zeitraumes einigen. Sollten sich die Teilnehmer mit ESL-TV auf eine Übertragung einigen wird keine Wildcard abgezogen und das Match am entsprechenden Sendetermin ausgetragen.

7.1.1 Nutzung von Wildcards

Wildcards können zu jedem Zeitpunkt gezogen werden, sollte man eine Wildcard jedoch innerhalb von 24 Stunden vor dem Matchtermin ziehen, so wird ein (1) Strafpunkt vergeben. Dieser Strafpunkt wird auch vergeben, sollte dem Teilnehmer eine Wildcard aus anderen Gründen entzogen werden.

Sollte es sich bei dem gewünschten Spiel weiterhin um ein Match handeln, dass von ESL-TV übertragen werden soll, so wird ein (1) weiterer Strafpunkt vergeben. Zusätzlich werden Strafpunkte für die folgenden Zeiträume dazu addiert: Wildcard Ziehung:

- zwischen 24 und 2 Stunden vor Matchbeginn: ein (1) Strafpunkt
- weniger als 2 Stunden vor Matchbeginn: zwei (2) Strafpunkte

Versäumt der Matchteilnehmer die Wildcard Ziehung ganz und erscheint nicht zum festgesetzten Matchzeitpunkt erhält er drei (3) Strafpunkte und ihm wird zusätzlich eine Wildcard abgezogen.



7.1.2 Spieltermin nach einer Wildcardziehung

Falls eine Wildcard gezogen wird können sich die Teilnehmer auf einen neuen Termin innerhalb der folgenden Frist einigen: Von Montag 00:00 Uhr des Spieltages bis zum übernächsten Sonntag 21:00 Uhr (ca. 2 Wochen).

Wird keine Einigung gefunden innerhalb der ersten Fristwoche (Sonntag 00:00Uhr), dann gilt als Default Termin der Donnerstag, 20.00 Uhr, in der 2ten Fristwoche.

Ausnahme: Für den Spieltag 15 kann eine Wildcard zwar gezogen werden, jedoch muss das Spiel in der Woche bis Sonntag 00:00 Uhr ausgespielt sein.

7.2 Spielvorbereitungen

7.2.1 Teilnehmerstatements

Jeder Matchteilnehmer hat frühestens sieben (7) Tage und spätestens 24 Stunden vor Antritt eines Matches ein Statement zur Begegnung und zum Gegner abzugeben. Diese Statements erfolgen in schriftlicher Form und müssen als Matchreport (nicht in den Kommentaren) gespeichert werden. Die Statements müssen in angemessener Form abgegeben werden und sollten mindestens 50 Worte umfassen. Abkürzungen zählen dabei als ein Wort. Sollte dies nicht eingehalten werden, behält sich die ESL DFM Ligaleitung vor Strafpunkte zu verteilen (maximale Höhe: ein (1) Strafpunkt).

7.2.2 Lineup

Für Teamspiele muss das Lineup spätestens 24 Stunden vor dem Match bekannt gegeben werden. Die Teilnehmer müssen dabei das Lineup selbstständig im Match eintragen.

7.2.3 Teilnehmerstatement & Lineup – Playoffs

Für die ESL DFM Playoffs muss jeder Matchteilnehmer sein Statement und das Lineup für die erste Runde spätestens 48 Stunden vor dem Match abgeben. In den weiterfolgenden Playoffspielen muss spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn diese Informationen im Matchprofil hinterlegt werden. Auch hier gilt die Mindestwortzahl von 50 Wörtern.

7.3 Matchbeginn

Alle Matches in der ESL DFM beginnen entsprechend den auf der Webseite eingetragenen Zeiten (Montag, 20.00 Uhr). Änderungen müssen mit der Ligaleitung abgesprochen und ggf. eine Wildcard eingesetzt werden. Die Matches haben pünktlich zu den angegebenen Zeiten zu beginnen, daher müssen die Matchteilnehmer bereits 5 Minuten vor dem eigentlichen



Matchtermin vollzählig und spielbereit auf dem Server und im ESL DFM Voice (TS2 oder Ventrilo 2.1.4) sein.

7.4 Verspätungen

Sollte ein Matchteilnehmer nicht 5 Minuten vor dem Match anwesend und spielbereit sein, kann ein (1) Strafpunkt vergeben werden. Ist der Matchteilnehmer 15 Minuten nach Matchbeginn noch immer nicht spielbereit, bekommt dieser zwei (2) Strafpunkte. Sollte es sich um ein Livematch (Ein Spiel das durch ESL-TV übertragen wird) gehandelt haben, so erhöhen sich die oben genannten Strafen um einen (1) weiteren Strafpunkt. Nach 30 Minuten gilt der Matchteilnehmer als nicht erschienen und erhält drei (3) Strafpunkte, weiterhin wird ihm eine Wildcard abgezogen. Per Protest wird sich auf einen Nachholtermin geeinigt.

7.5 Matchergebnis

Das Ergebnis muss unverzüglich nach Beendigung des Matches eingetragen und von beiden Teilnehmern bestätigt werden. Dies gilt auch falls vorher noch die entsprechenden Matchaufzeichnungen begutachtet werden sollen. Ein Protest kann ggf. auch noch bei einem bestätigten Match eingelegt werden. Des Weiteren müssen die in den spielspezifischen Regelungen notwendigen Aufzeichnungen hochgeladen werden.

7.6 Wiederholungsspiele

Sollten die Regeln ein Wiederholungsspiel vorsehen (vergessene Aequitas z.B.), entscheidet der „Geschädigte“, ob das Match wiederholt wird, oder das alte Ergebnis zählt. Sollte der „Geschädigte“ im Falle eines Unentschieden (Draw) eine Matchwiederholung wünschen, so zählt das neue Ergebnis, auch wenn es für den „Geschädigten“ schlechter ausfällt.

7.7 Spielersettings

Folgende Werte müssen in der Konfigurationsdatei eingehalten werden: ·

- cl_movespeedkey 0.52
- cl_pitchspeed 225 ·
- cl_showevents 0 ·
- cl_pmanstats 0 ·
- cl_lc 1 ·
- cl_lw 1 ·
- gl_max_size größer oder gleich 128 ·



- gl_monolights 0 ·
- gl_picmip 0 ·
- gl_polyoffset 0.1(Nvidia) / 4(ATI) (Es muss der Wert benutzt werden, der keinen unerlaubten "Durchscheineffekt" erzielt) ·
- s_show 0 ·
- s_a3d 0 ·
- lightgamma 2.5 ·
- texgamma 2.0 ·
- Springen ist nur mit folgendem Binding erlaubt: bind „?Taste?“ „+jump“
- Es ist nicht erlaubt „+duck“ auf das Mausrad zu binden
- Laufen ist nur mit dem Binding „+speed“ erlaubt

Alle anderen Variablen in den Konfigurationsdateien dürfen verändert werden, solange sie keinen deutlich spielentscheidenden unfairen Vorteil, vergleichbar mit der Wirkung eines Cheats, bewirken. Veränderungen am Spiel mit Hilfe eines externen Grafiktreibers oder ähnliche Tools sind verboten! Geahndet werden falsche Settings aus allen Konfigurationsdateien unabhängig davon ob diese im Counter-Strike Ordner sind oder überhaupt geladen wurden.

7.7.1 Nicht erlaubte Scripts

Folgende Scripts sind verboten:

- Turn Scripte [180° oder ähnliche]
- -mlook Scripte
- Stop-Shotscripte [Use- oder Awp-Scripte]
- Centerviewscripte
- NoRecoil-Scripte
- Burstfire-Scripte
- Jump- & Bunnyhop-Scripte
- Duck-Scripte



Geahndet werden nicht erlaubte Scripts aus allen Konfigurationsdateien unabhängig davon ob diese im Counter-Strike Ordner sind oder überhaupt geladen wurden.

7.7.2 Configänderungen – A3D

Die Nutzung von A3D (2.0) ist verboten und gilt als Cheaten. Die Verwendung von Tools/Treibern, die dieselbe Wirkung wie A3D (2.0) erzielen wird der Nutzung von A3D (2.0) gleichgesetzt.

7.7.3 Configänderungen – Grafikkartentreiber oder ähnliche Tools

Veränderungen an der Spielgrafik oder Textur mittels Grafikkartentreibers, anderer Tools zur Grafikkonfiguration oder Programmen dieser Art ist verboten.

7.7.4 Spielersettings – 32 Bit

Jeder Spieler muss in den Counter-Strike Optionen im Menüpunkt Video die Color Quality auf Highest (32 bit) einstellen. Wird Counter-Strike im window mode gespielt, muss auch die Windows Farbtiefe 32 bit betragen. Spielt ein Teilnehmer nicht mit 32 bit, so wird ein (1) Strafpunkt an das Team sowie Spieler vergeben. Außerdem wird das Match auf Wunsch des unterlegenen Teams wiederholt.

7.7.5 Costumdatein

Außer Steamskins sind keinerlei Custom Dateien erlaubt. Unter Steamskins fallen nur Änderungen am Steamlayout oder an der Konsole. Jede Änderungen von Models, Crosshairs, HUD, Scoreboard oder sonstigen Dateien ist verboten. Die CS:CZ Models, die durch einen Steamfehler installiert sein können, sind ebenfalls nicht erlaubt und müssen vor Matchbeginn durch die Original Models ausgetauscht werden.

7.7.6 Das Schild

Die Verwendung des Schildes ist verboten. Sollte das Schild genutzt werden, erhält das Team sowie der Spieler einen (1) Strafpunkt. Je nach Art der Anwendung kann ein Admin eine Matchwiederholung entscheiden.

7.8 Serversettings

7.8.1 Mappool

Der Mappool der Counter-Strike ESL DFM besteht aus folgenden Maps: de_nuke, de_dust2, de_train, de_inferno, de_tuscan



7.8.2 Serverwahl

Es muss ein Server gewählt werden, der mind. einen freien Spectator Slots für die ESL DFM Coverage zur Verfügung hat und einen für einen DFM Admin.

7.8.2.1 Ping

Das Internet ist ständig in Veränderung und Verbindungen zu einem Server sind nicht immer ideal. Die Spieler/Teams müssen sich auf einen Server einigen, der für beide Seiten ungefähr die gleichen Pingverhältnisse schafft. Trotzdem muss jeder Spieler damit rechnen, auch mal mit größeren Pingunterschieden spielen zu müssen. Hier kann nur an die Fairness der Spieler/Teams appelliert werden, ein Recht auf Serverwechsel besteht nicht.

7.8.3 Serversettings

Alle Server, die für ESL DFM Matches eingesetzt werden, müssen mit dem ESL Pro Series Server Pack ausgestattet werden. Das Server Pack stellt sicher, dass jeder Server dieselben Konfigurationsdateien sowie Plugins installiert hat. Änderungen an den Konfigurationsdateien sind nur nach Rücksprache mit dem ESL DFM Adminsteam gestattet. Das ESL EPS Server Pack besteht aus folgenden Bestandteilen:

- ESL Serverconfig (mit HLSW Livebotsteuerung)
- Anti Flashbug Maps (de_nuke, de_dust2, de_train)

Das serverstellende Team ist für die korrekte Installation des Packs und der darin enthaltenen Dateien verantwortlich.

Downloadlink: http://gfx.esl.eu/media/de/eps/cs/files/eps_server_pack.zip

7.8.4 Serverplugins

Auf den Matchservern dürfen keinerlei Plugins installiert sein. Auch und im Speziellen das Metamod Plugin ist nicht erlaubt.

7.8.5 HLTV

Für jedes Match besteht HLTV Pflicht. Blank-TV kümmert sich um das Stellen eines HLTV und bedient sich der Daten aus dem Forum für die Matchkoordination.

7.8.6 ESL-TV

Sollten sich die Teilnehmer mit ESL-TV auf eine Übertragung einigen wird keine Wildcard abgezogen und das Match am entsprechenden Sendetermin ausgetragen.



7.9 In-Game

7.9.1 Spieleranzahl

Ein 4on5 ist erlaubt, sollte ein Team nicht mehr Spielerinnen stellen können. Lediglich 4 Spielerinnen stellen zu können ist kein Grund für eine kurzfristige Matchverschiebung.

7.9.2 Spielerdrops

Sollte ein Spieler vor dem ersten Kill in der ersten Runde droppen, so wird das Match neugestartet. Im Fall eines Spielerdrops nach dem ersten Kill in der ersten Runde muss die Pausefunktion genutzt werden. Sofern der gedropte Spieler nicht zu Beginn der nächsten Runde wieder auf dem Server und in seinem Team ist muss zu Beginn dieser Runde eine Pause eingelegt werden. Es muss mindestens 5 Minuten auf den gedropten Spieler gewartet werden. Kommt der gedropte Spieler nicht wieder und kann das Team keinen Ersatzspieler stellen, wird das Match im 4on5 fortgesetzt. Das Team, welches für die Unterbrechung des Matches verantwortlich ist, erhält drei (3) Strafpunkte.

7.9.3 Spielunterberechnung

Sollte ein Spiel während der ersten drei Runden unterbrochen werden, so wird das Match neugestartet. Wenn das Spiel nach diesen drei Runden unterbrochen wird, zählen alle bis zu dieser Unterbrechung gespielten Runden. Bei einem Fortführen des Matches wird nach folgendem Ablauf verfahren:

- Das Startgeld wird für die noch zu spielende Restzeit auf 5000 gesetzt.
- Die restlichen noch nicht gespielten Runden müssen ausgespielt werden.

Sollten nach dieser Maphälfte noch weitere Runden zu spielen sein, muss das Startgeld wieder auf den regulären Wert 800 zurückgesetzt werden.

7.9.4 Nicknamepflicht

Jeder Spieler muss während eines ESL DFM Matches annähernd den gleichen Nick tragen, wie im ESL Profil des Users angegeben. Sollte der Nickname auf den Screenshots nicht eindeutig zuordbar sein, fällt die Statistikbewertung aus den Matchstatistiken.

7.10 Rangliste

Sollten am Ende einer ESL DFM Saison zwei Matchteilnehmer in der Rangliste gleich viele Punkte haben, dann zählt für die Endplatzierung der direkte Vergleich und danach die Map/Score Differenz dieser beiden Teilnehmer. Sollten mehrere Teilnehmer gleichviele Punkte und eine gleiche Map/Score Differenz haben, dann wird mit den Matches dieser Teilnehmer



untereinander eine eigene Minitabelle generiert. Sollten in dieser Minitabelle wieder mehrere Teilnehmer gleichviele Punkte haben, dann wird mit diesen eine erneute Minitabelle generiert. Dieser Vorgang wird solange durchgeführt, bis eine eindeutige Platzierung feststeht. Falls jedoch auch nach dem Erstellen der Minitabellen keine klare Platzierung zustande kommt, werden solange Miniturniere zwischen den Teilnehmern stattfinden, bis es eine endgültige Platzierung gibt.

Achtung: Das spielspezifische Regelwerk kann eine andere finale Rangliste vorschreiben.

8. Unterlagen und Aufzeichnungen

8.1 Demopflicht

Jeder Spieler muss selbständig von jeder Runde eine Demo aufnehmen. Mit Runde ist eine Teamseite pro Map gemeint. Also muss jeder Spieler nach dem Match eine Demo mit der Terror, und eine mit der CT Seite auf der gespielten Map haben. HLTV Demos sind nicht zulässig.

8.1.1 Demoforderung

Sollte ein Teilnehmer von einem anderen am Match beteiligten Spieler Demos wünschen, so muss eine Demoforderung innerhalb von 30 Minuten nach dem Match per Forderungsformular eingereicht werden. Maximal dürfen nur zwei (2) Demos von einem Spieler und maximal vier (4) Demos pro Match gefordert werden. Die geforderten Demos müssen innerhalb von 48 Stunden nach Beendigung des Matches als Matchmedia zur Verfügung gestellt werden. Zusätzlich muss überprüft werden, ob die Demos nach dem Upload fehlerfrei in der Matchmedia Sektion herunter geladen werden können. Fehlende, unvollständige oder manipulierte Demos werden mit zwei (2) Strafpunkte für das Team sowie drei (3) Strafpunkte Spieler geahndet. Sollten dabei eine Demo des Gewinnerteams fehlen, wird das Match auf Wunsch des unterlegenen Teams wiederholt.

Ausnahme: Für Playoffspiele gilt eine 24 Stunden Frist!

8.2 Aequitas

Jeder Spieler muss die aktuellste Aequitas Version während des kompletten Spiels laufen lassen. Die erstellten Aequitas Files müssen selbständig und ohne Aufforderung innerhalb von 24 Stunden nach Beendigung des Matches als Matchmedia zur Verfügung gestellt werden. Zusätzlich muss überprüft werden, ob die Aequitas Files nach dem Upload fehlerfrei in der Matchmedia Sektion herunter geladen werden können. Fehlende, unvollständige oder manipulierte Aequitas Files müssen von einem am Match beteiligten Teilnehmer per Protest gemeldet werden und werden mit drei (3) Strafpunkten für das Team sowie Spieler geahndet. Ein Nachreichen ist innerhalb von 48 Stunden nach Eröffnung eines Protest möglich. Die



Strafpunkte werden dann auf einen (1) Strafpunkt für das Team sowie Spieler reduziert. Sollte auch nach den 48 Stunden bei mindestens einem Spieler des Siegerteams kein komplettes Aequitas File vorliegen, wird das Match auf Wunsch des unterlegenen Teams wiederholt.

8.2.1 Verhalten bei nicht funktionierendem Aequitas

Im Falle, dass die ESL Webseite nicht erreichbar ist und Aequitas somit nicht funktioniert, müssen **alle** Teilnehmer eines Matches, bei denen Aequitas nicht funktioniert, einen Screenshot der Fehlermeldung erstellen. Sollten sich die Teilnehmer dann auf dem Server befinden, so muss ein Screenshot (Dieser Screenshot beinhaltet: Scoreboard, Smokegranate, CT Model, T Model, Waffenmodel [kein Messer!] und net_graph 3) angefertigt werden. Die erstellten Screenshots müssen selbständig und ohne Aufforderung innerhalb von 24 Stunden nach Beendigung des Matches als Matchmedia zur Verfügung gestellt werden. Zusätzlich muss überprüft werden, ob die Screenshots nach dem Upload fehlerfrei in der Matchmedia Sektion herunter geladen werden können. Fehlende, unvollständige oder manipulierte Screenshots müssen per Protest gemeldet werden und werden mit drei (3) Strafpunkten für das Team sowie Spieler geahndet. Ein Nachreichen ist innerhalb von 48 Stunden nach Eröffnung eines Protest möglich. Die Strafpunkte werden dann auf einen (1) Strafpunkt für das Team sowie Spieler reduziert. Sollte auch nach den 48 Stunden bei mindestens einem Spieler des Siegerteams kein vollständiger Screenshot vorliegen, wird das Match auf Wunsch des unterlegenen Teams wiederholt.

8.3 Screenshots

Screenshots sind nur gültig, wenn alle teilnehmenden Spieler auf diesem deutlich mit ihrem Nickname zu erkennen sind. Sollten Spieler vor dem Erstellen des Screenshots den Server verlassen und somit auf diesem fehlen oder sollten Spieler Fake- oder Funnicks haben, gilt der Screenshot als nicht gültig und wird als fehlender Screenshot mit einem (1) Strafpunkt für das Team geahndet. Das Match muss unverzüglich nach Matchende bestätigt und die Screenshots hochgeladen werden.

8.4 Aufbewahrung von Matchmedia

Alle Matchmedia's (Screenshots, Demos/Replays etc.) müssen nach Beendigung eines Matches für mindestens zwei (2) Wochen aufbewahrt werden. Sollte es in dem Match zu einem Protest kommen, so müssen alle Matchmedia bis zwei (2) Wochen nach Beendigung des Protestes aufbewahrt werden. Auf Verlangen eines Admins sind alle Matchmedia auf der ESL Seite hochzuladen.

Ausnahme: Für Playoffspiele gilt eine 24 Stunden Frist!



8.5 Matchmediabenennung

Alle Matchmedia Dateien (Demos, Screenshots, etc) müssen folgendermaßen bezeichnet werden:

Screenshots:

Screen - Round 1

Screen - Round 2

Screen – Status

Aequitas:

Aeq. – Teamkürzel – Nick

Demos:

Demo – Teamkürzel – Nick

Modelscreen:

Model – Teamkürzel – Nick

Mit ESL Wire hochgeladene Dateien müssen nicht abgeändert oder umbenannt werden.

Das Teamkürzel muss dabei bei jedem Spieler eines Teams dasselbe sein. Protest- oder Supporttickets wegen Verstoßes gegen diese Regel sind nicht zulässig. Verstöße gegen diese Regelung werden mit einen (1) Strafpunkt geahndet.

9. Verhalten bei Problemen/Protestverfahren

- Ein Protest kann binnen 72 Stunden nach dem offiziellen Matchzeitpunkt über das Protestformular eingelegt werden, spätere Beanstandungen können nicht mehr Berücksichtigt werden.
- Ein Protest wird bei Problemen, die ein Match betreffen, eingelegt, auch bei Unstimmigkeiten während einer Begegnung (ein Protest hinterher ist oft zu spät, z.B. bei falschen Servereinstellungen).
- Ein Protest dient der Kommunikation zwischen beiden Teams und einem Admin, **es sollte sich daher immer nur ein Vertreter pro Team äußern, sowie eventuell beschuldigte Spieler.**



- Der Protest muss genaue Infos darüber enthalten, warum der Protest eingelegt wird, z.B. reicht ein "die haben gecheatet" alleine nicht aus. Des Weiteren sollte der Protest verständlich und in vernünftigen Deutsch formuliert werden. Es ist für den bearbeitenden Admin nicht zumutbar lange Sätze ohne Groß- und Kleinschreibung, Satzzeichen etc. lesen zu müssen. Man sollte von jedem Teilnehmer erwarten können, dass er diese Einhaltung der deutschen Rechtschreibung halbwegs beherrscht.
- **Beleidigungen jeder Art, seien sie noch so "harmlos", sind in der Protestschrift strikt zu unterlassen und können gegebenenfalls zu Strafpunkten bis hin zur Protestabweisung führen.**

9.1 Wann Support und wann Protest?

Vergehen	Support	Protest
Beleidigungen / Spamming	✓	✗
Bug Use (z.B. Flashbug)	✗	✓
Cheating	✗	✓
Custom Dateien	✓	✗
Default Win Vergabe	✗	✓
Ergebnisfälschung	✗	✓
Ergebnis falsch eingetragen	✓	✗
Fakematch	✓	✗
Fakeaccount Verdacht	✓	✗
Falscher Gameaccount	✗	✓
Falsche Serversettings	✗	✓
Fehlende, unvollständige Aequitasfile	✗	✓
Fehlende, unvollständige Demos	✗	✓
Fehlende, unvollständige Screenshots	✓	✗
Gesperrter Spieler	✗	✓
Matchleft	✗	✓
Neuerstellen von Teams	✓	✗
Ringer	✗	✓
Spielen ohne Trusted / Premium	✗	✓
Streakaward erschummelt	✓	✗
Verbotene Clientsettings	✓	✗
Verbotene Scripts	✓	✗

Grundsätzlich eröffnet man immer einen Protest, wenn die Meinung des Gegners nötig ist (z.B. Matchleft) oder es um das Match direkt geht (Cheating). Bei allen anderen Dingen, wie z.B. Beleidigungen, muss ein Support eingelegt werden.

10. Strafen/Strafpunktecatalog

10.1 Allgemein

Wenn ein Spieler oder Team eine oder mehrere der für die Liga gültigen Regeln missachtet, hat das je nach Härte des Verstoßes unterschiedliche Folgen. In der ESL gibt es einen Strafpunktecatalog, nach dem Punkte in unterschiedlicher Höhe vergeben werden. Der



bearbeitende Admin entscheidet, ob ein Vergehen den Ausgang des Matches soweit beeinflusst hat, dass es nicht gewertet werden kann und wiederholt werden muss. In besonderen Einzelfällen können die von den Admins verhängten Strafen von denen in diesem Strafkatalog abweichen. Die Admins können auch Strafen für Vergehen vergeben, die hier nicht aufgeführt werden.

10.2 Verstöße gegen die Netiquette

Wie überall im Leben ist es auch hier in der ESL DFM unumgänglich, ein gewisses Maß an Höflichkeit im Umgang mit seinem Gegenüber zu wahren. Verstöße gegen diese Regel werden je nach Schwere und Häufigkeit unterschiedlich geahndet. In besonderen Einzelfällen kann ein Admin vom unten genannten Strafmaß abweichen.

10.2.1 Beleidigung

Alle Beleidigungen, die im Zusammenhang mit der ESL DFM vorkommen, werden geahndet. Dazu gehören im Wesentlichen Beleidigungen im Match aber auch auf der ESL Webseite (Foren, Matchkommentare, Spielerkommentare, Support- und Protestseiten, etc.). Auch Beleidigungen über IRC, ICQ, E-Mail oder andere Medien werden geahndet, sofern ein Zusammenhang mit der ESL DFM erkennbar und die Beweislage klar ist. Besonders schwere Beleidigungen, Fälle mit radikalen Äußerungen oder auch Androhung körperlicher Gewalt können mit erheblich schwereren Strafen bis hin zum Ausschluss oder zur Account-Löschung geahndet werden. Je nach Art und Schwere der Beleidigung werden entsprechende Strafpunkte an den Spieler vergeben. In Teamligen können zusätzlich Spieler für einen oder mehrere Spieltage gesperrt werden.

10.2.2 Spamming

Das exzessive Posten sinnloser, belästigender oder anstößiger Beiträge gilt in der ESL DFM als Spamming. Spamming auf der Webseite (Foren, Matchkommentare, Spielerkommentare, Support- und Protestseiten, etc.) wird wie folgt geahndet: Je nach Art und Schwere werden entsprechende Strafpunkte an den Spieler bzw. an das Team in Teamligen vergeben.

10.2.3 Spamming im Spiel

Drei (3) Strafpunkte gibt es bei Missbrauch der Ingame – Chatfunktionen für exzessives Spamming, um den Gegner zu irritieren oder den Spielverlauf zu stören. Diese Funktionen sind ausschließlich für die Kommunikation mit dem Gegner und dem Matchadmin gedacht.

10.2.4 Kicken von Spielern im Spiel

Vier (4) Strafpunkte. Es ist untersagt, während eines Matches Spieler des Gegners vom Server zu kicken. Der bearbeitende Admin entscheidet, ob der Kick den Ausgang des Matches soweit



beeinflusst hat, dass es nicht gewertet werden kann und einzelne Teile bzw. das ganze Spiel wiederholt werden müssen.

10.3 Unsportliches Verhalten

Um einen geregelten und angenehmen Spielablauf zu ermöglichen, ist es unumgänglich, dass sich alle Spieler sportlich und fair verhalten. Verstöße gegen diese Regel werden mit drei (3) bis sechs (6) Strafpunkten geahndet; die wichtigsten und häufigsten Vergehen sind im Folgenden aufgelistet. Jedoch kann ein Admin auch für nicht explizit gelistete Vergehen, die als unsportlich zu bezeichnen sind (z.B. unnötige Schikane), Strafen auf Basis dieser Regel verhängen.

10.3.1 Veränderte/Falsche Servereinstellungen

Beide Parteien müssen die Servereinstellungen kontrollieren. Falsche Servereinstellungen müssen vor dem Match korrigiert werden. Sollten diese erst nach Beginn auffallen, müssen sie korrigiert werden. Ist dies nicht möglich, weil z.B. der Serversteller zu einer Änderung nicht bereit ist, ist es erlaubt, das Match zu unterbrechen, um Protest einzulegen. Handelte es sich um für den Spielverlauf relevante Einstellungen, muss das Match neu gestartet werden, sobald eine Partei dies verlangt. Sollten falsche Servereinstellungen erst später auffallen, so sind beide Teams dafür verantwortlich. Die falschen Einstellungen müssen - falls möglich - korrigiert werden. Das Match wird jedoch nur wiederholt, wenn beide Teams dies wünschen. Nach Abschluss des Matches ist eine Wiederholung auf Grund falscher Servereinstellungen nur noch mit Einverständnis beider Teams möglich. Nicht relevante Servereinstellungen: Zwei (2) Strafpunkte. Auch Abweichungen von den vorgeschriebenen Servereinstellungen, die keinen oder nur einen geringen Einfluss auf das Spielgeschehen haben, werden geahndet. Spielentscheidende Servereinstellungen: Vier (4) Strafpunkte gibt es, wenn Servereinstellungen falsch oder verändert sind, die einen großen Einfluss auf das Spielgeschehen haben.

10.4 Täuschung

Der Versuch, Admins oder andere Spieler mit Hilfe falscher oder erfundener Angaben, Aussagen oder Daten zu täuschen, wird wie folgt geahndet:

10.4.1 Ergebnisfälschung

Vier (4) Strafpunkte gibt es für das Eintragen eines so nicht erspielten Ergebnisses, z.B. bei Spielabbruch durch den Gegner oder wenn einer der Spieler das Spiel nicht spielen will. Bei Unklarheiten, die die Spieler nicht unter sich regeln können, muss immer Protest eingelegt werden.



10.4.2 Gefälschte Matchmedia

Matchmedia sind alle Aufzeichnungen wie z.B. Demos, Screenshots oder Logs, die im Rahmen eines Matches entstehen. Das Fälschen von Matchmedia ist untersagt und wird je nach Schwere mit einem (1) bis vier (4) Strafpunkten geahndet.

10.4.2.1 Verschärfung bei Cheatverdacht

Mit sechs (6) Strafpunkte ist zu rechnen, wenn gefälschte Matchmedia eingereicht werden und dringender Cheatverdacht besteht.

10.4.3 Sonstige Täuschung

Sonstige Versuche, einen Admin oder einen anderen Spieler zu täuschen, werden je nach Schwere, im Ermessen des bearbeitenden Admins mit einem (1) bis vier (4) Strafpunkten belegt.

10.5 Einsatz nicht spielberechtigter Spieler

10.5.1 Wegen Spielsperren oder Zeitsperren gesperrte Spieler

Drei (3) Strafpunkte gibt es, wenn ein Spieler zum Einsatz kommt, der wegen Spielsperren oder einer Zeitsperre gesperrt ist. Weiterhin wird das Match wiederholt, falls das Vergehen durch die gewinnende Mannschaft verursacht worden ist.

10.5.2 Ringer/Faker

Sechs (6) Strafpunkte und drei (3) Monate globale Spielsperre für den Accountgeber und den/die Ringer/in, wenn ein nicht spielberechtigter Spieler zum Einsatz kommt. Das Team wird disqualifiziert.

10.6 Bugusing

Das vorsätzliche Ausnutzen jeder Art von Bugs wird pro Nutzung mit zwei (2) Strafpunkten für das Team bestraft, maximal jedoch sechs (6) Strafpunkte pro Spiel. Des Weiteren kann ein Admin je nach Situation gegebenenfalls das Wiederholen von Teilen oder des gesamten Matches anordnen.

In besonders schweren Fällen können auch höhere Strafen verhängt werden. Das Ausnutzen folgender Bugs ist explizit untersagt. Sollten Bugs ausgenutzt werden, die hier nicht aufgeführt



sind, entscheidet der bearbeitende Admin, ob eine Strafe notwendig ist. Vor dem Match:

Ladebedingte Bugs (z.B. fehlende Kisten, Leitern und ähnliches) sind vor Beginn des Spiels auf der jeweiligen Karte zu checken und sind, falls aufgetreten, durch ein Neuladen der Map zu beseitigen. Falls sie vor Beginn des Spiels übersehen oder nicht gecheckt wurden, erklärt man sich automatisch bereit, mit den Gegebenheiten zu spielen. Ein Anspruch auf Protest besteht dann nicht.

Während des Matches:

- Sich durch Wände, Böden und Decken (auch Leveldecken) durchzuhebeln (o.ä.) ist verboten, darunter fällt entsprechend auch Skywalking.
- "silent bombs" (d.h. das Legen der Bombe ohne Piepsgeräusche) sind verboten.
- Bomben so zu legen, dass sie nicht mehr erreicht werden können, ist verboten. Stellen, die mit Hilfe eines Teammates erreichbar sind, gehören nicht dazu!
- Zum Klettern gilt generell folgende Faustregel. Das Klettern mit Hilfe von Teammates ist generell erlaubt.

Verboten sind dabei Positionen, an denen Texturen, Wände oder Böden verschwinden, wenn man bestimmte Bewegungen macht (z.B. einen Sprung). (Beispiel de_nuke oberes Hallendach, usw.; siehe auch 6.1.8.1. Mapspezifische Bugs)

- Blend / Flashbugs auszunutzen ist verboten.
- Das Werfen von Granaten unter Wänden hindurch ist verboten. Anmerkung: Das Werfen über Dächer und Wände ist erlaubt.
- „Mapschwimmen“ oder „Floating“ ist verboten.
- „Pixelwalking“ ist verboten (Sitzen oder Stehen auf unsichtbaren Mapkanten).

Generell ist das Ausnutzen aller Bugs verboten, die dem Spielprinzip widersprechen (z.B. Spawnbugs o.ä.).



10.6.1 Mapspezifische Bugs

- *de_cbble*: Keine Verbote.
- *de_dust2*: Folgende Positionen sind nicht erlaubt:
 - (http://gfx.esl.eu/stuff/cs_rules/de_dust21.jpg) ·
 - (http://gfx.esl.eu/stuff/cs_rules/de_dust22.jpg) ·
 - (http://gfx.esl.eu/stuff/cs_rules/de_dust23.jpg)
- Es dürfen sich mehrere Spieler auf dieser Kiste befinden, jedoch nicht übereinander: (http://gfx.esl.eu/stuff/cs_rules/de_dust24.jpg)
- *de_inferno*: · Dieses Dach (http://gfx.esl.eu/stuff/cs_rules/de_inferno.jpg) ist verboten.
- *de_nuke*: · Das Begehen der Gesteinsmauer ist verboten (http://gfx.esl.eu/stuff/cs_rules/de_nuke2.jpg).
- *de_train*: · Durch diesen Spalt (http://gfx.esl.eu/stuff/cs_rules/de_train.jpg) durchzuschauen ist verboten.

10.7 Cheaten

10.7.1 Nicht erlaubte Programme/Modifikationen/Einstellungen

Das Spielen über einen Proxy-Server/ Tunnel/ VPN in jeglicher Form ist verboten. Die Nutzung wird mit drei (3) Strafpunkten und Matchlöschung geahndet.

10.7.2 Cheaten

Bei Cheaten gibt es zwölf (12) Strafpunkte für den Spieler und sechs (6) Strafpunkte für das Team.

Der Einsatz von harten Cheats (z.B. Aimbot, Wallhack, Multihack) wird mit einer zweijährigen Sperre bestraft. Unter Cheaten erster Kategorie fallen in Counter-Strike alle Arten von Multihacks, Wallhack, Aimbot, Colored Models, No-Recoil, No-Flash und Soundänderungen.

10.7.3 Disqualifizierung wegen Cheatings/Betrug

Wird ein Team im laufenden Wettbewerb oder während der Qualifikation disqualifiziert so ist der Clan und das Team für die laufende bzw. folgende Saison gesperrt. Wenn der Clan sich ein neues Squad zulegt so gilt diese Sperre weiterhin. Die einzelnen Spielerinnen sind von dem Ausschluss nicht betroffen und können innerhalb der Wechselferioden sich einem neuen Team



anschließen. Eine Neuerstellung des Team mit gleichem bzw. nahezu identischen Line-Up um die Sperre zu umgehen ist nicht gestattet. Wenn ein Team zu 60% oder mehr aus den selben Personen besteht so wird die Teilnahme verweigert. Sollte eine Spielerin des Cheatings überführt worden sein, so wird die Teilnahme an der darauffolgenden Saison in jeglicher Form verweigert.

10.8 Disqualifizierung wegen zu vielen Strafpunkten

Strafpunkte werden aufgrund von Regelverstößen vergeben. Sollte ein Teilnehmer 12 Strafpunkte sammeln, so wird er mit allen dazugehörigen Konsequenzen von der laufenden und folgenden DFM Saison ausgeschlossen.

10.9 ESL DFM spezifische Vergehen

Siehe gamespezifisches Regelwerk.