

eSport Bundesliga

Regelwerk

FIFA 09 1on1 Cup & GeIL Challenge (PC)



eSport Bundesligen Betriebs- und Vermarktungs-GmbH
Reuchlinstrasse 10-11 I 10553 Berlin I Tel.: 030/ 34 50 46 01 I Fax: 030/ 34 50 46 03 I Mail:
info@esportbl.de
HRB 20080 I Amtsgericht Dortmund I Geschäftsführer: Jens Römer
Deutsche Bank AG Dortmund I KTO: 366 0107 I BLZ: 440 700 24

Inhaltsverzeichnis

I. – Grundvoraussetzungen

1. Fairplay
2. Spielversion
3. Datenleitung/Systemvoraussetzungen
4. Matchmaker Nick

II. – Vor dem Spiel

1. Laufende Prozesse
2. Matchmaker Nick
3. Spielbereitschaft

III. – Spielablauf und –Einstellungen

1. Nichterscheinen des Kontrahenten
2. Host
3. Verbindung/Verbindungsabbruch
4. Einstellungen im Spiel
5. Prüfen der Spieleinstellungen und der Steuerung
6. Spielergebnis
- 6a. Spielergebnis Finale
7. Screenshotpflicht
8. Demopflicht
9. IRC-Bot
10. Pflichtprogramm Padpatcher
11. PogoPing
12. Verbotene Spielzüge
- 12.1. Verhalten bei unerlaubten Spielzügen
- 12.2. Anstoßregelung
- 12.3. Zeitspiel
- 12.4. Ecken
- 12.5. Einwürfe
- 12.6. Torschüsse/Tore
- 12.7. Manndeckung und Stürmertausch
- 12.8. Longballs

IV. – Nach dem Spiel



1. Protestverfahren bei unerlaubten Spielzügen

V. – Strafenkatalog

VI. – Kartensystem

I. – Grundvoraussetzungen

1. Fairplay

In der eSport Bundesliga wird Fairplay groß geschrieben. Dies bezieht sich nicht nur auf die Einhaltung der nachfolgenden Regeln, sondern auch auf das Verhalten vor, während und nach einem Spiel. Den Spielern und dem Personal der eSport Bundesliga ist stets mit Respekt zu begegnen. Wir werden Spieler, die sich wider den Geist des Fairplay`s verhalten, verwarnen bzw. bestrafen, auch wenn das Vergehen des Spielers nicht ausdrücklich im Regelwerk aufgeführt ist. Die eigens ins Leben gerufene Aktion „Fairplay4Kids“ spiegelt die Einstellung der eSport Bundesliga gegenüber dem Thema Fairplay wieder und die Ligaleitung begrüßt alle Spieler, welche an dieser Aktion teilnehmen und ihre Unterschrift abgeben. www.eSport-Fairplay.de

2. Spielversion

Jeder Spieler muss eine Original-Version von **FIFA 09** besitzen und den angemeldeten Matchmaker-Account (MM-Account) in seinem Profil eintragen. Es wird mit der jeweils aktuellen Spielversion (neuester EA-Patch) des PC-Spieles FIFA 09 gespielt.

3. Datenleitung/Systemvoraussetzungen

Datenleitung

Mindestvoraussetzung für die Teilnahme ist eine Breitband-Internetverbindung von 512 Kbps und empfohlen wird DSL mit Fastpath. Das Spielen über **WLAN** ist **verboten**.

Spieler, die über einen Router spielen, müssen darauf achten, dass sie während eines Spieles die Datenleitung alleine nutzen. Das absichtliche Verschlechtern der Datenleitung ist verboten.

Portfreigabe

Beachte, dass folgende TCP-Anschlüsse in ausgehender Richtung offen sein müssen, wenn du über eine Firewall/Router verfügst und online spielen möchtest:

80, 443, 3659, 30440-30449

Folgende UDP Ports müssen für Game Packets für eingehende und ausgehende Verbindungen geöffnet werden:

3658, 9570

Systemvoraussetzungen

CPU mit 2.4 GHz (Single-Core) oder höher

512 MB RAM (1 GB erforderlich für Windows Vista™) oder mehr



eSport Bundesligen Betriebs- und Vermarktungs-GmbH

Reuchlinstrasse 10-11 | 10553 Berlin | Tel.: 030/ 34 50 46 01 | Fax: 030/ 34 50 46 03 | Mail:
info@esportbl.de

HRB 20080 | Amtsgericht Dortmund | Geschäftsführer: Jens Römer
Deutsche Bank AG Dortmund | KTO: 366 0107 | BLZ: 440 700 24

Breitband-Internetverbindung 512 Kbps oder schneller

Grafikkarte:

NVIDIA GeForce® 6600 oder höher

ATI Radeon™ 9800 Pro oder höher

Windows XP SP2 oder Windows Vista™

Stellt sich in einem Protestverfahren heraus, dass die genannten Voraussetzungen nicht erfüllt wurden, wird das Match gelöscht und der Spieler erhält eine rote Karte. Proteste wegen den Systemvoraussetzungen können nur eingereicht werden, wenn PogoPing genutzt wurde.

4. Matchmaker Nick

Um an Fifa 09 Events teilnehmen zu können, müsst ihr ein eurem Profil unter Matchmaker Nick euren Nick eintragen. So erfährt man seinen Matchmaker Nick: FIFA 09 starten – Spielmodi – Online Spielmodi - Einloggen - unten rechts steht der Matchmaker Nick.

Beispiel-Screenshot: http://ftp.esportbl.de/fifa09_matchmaker-nick.jpg

II. – Vor dem Spiel

1. Laufende Prozesse

Um ein bestmögliches Spielen zu gewährleisten, müssen alle unnötig laufenden Prozesse beendet werden. Programme, die der Kommunikation dienen, mit denen man aber auch Datentransfer vollziehen kann, wie IRC (mit Ausnahme des Fifa IRC-Bots), ICQ oder ähnliches, müssen zwingend geschlossen werden. Ebenso sind Programme, die die CPU- oder Arbeitsspeicherauslastung beeinträchtigen, zwingend zu schließen. Dazu gehören z.B. Videoplayer, Musikplayer, Bildbearbeitungsprogramme (Photoshop oder ähnliches) usw.

Evtl. Proteste, dass ein Spieler unnötig laufende Prozesse an hatte, können nur eingereicht werden, wenn mit Pogoping gespielt wurde. Sinn dieser Regelung ist, dass wir nur anhand der Log feststellen können, ob laufende Prozesse, wie z.B. IRC die Datenleitung oder das System stark beeinträchtigt haben.

Sollten laufende Prozesse zu klarersichtlichen Beeinträchtigungen geführt haben, wird dem Regelwerk entsprechend gehandelt. Beachtet bitte, dass jeder selbst für die laufenden Prozesse verantwortlich ist und die Pflicht hat, diese vor dem Spielstart zu beenden.

Der Protest muss spätestens eine Stunde nach dem Match eröffnet werden.

2. Matchmaker Nick



eSport Bundesligen Betriebs- und Vermarktungs-GmbH

Reuchlinstrasse 10-11 | 10553 Berlin | Tel.: 030/ 34 50 46 01 | Fax: 030/ 34 50 46 03 | Mail:
info@esportbl.de

HRB 20080 | Amtsgericht Dortmund | Geschäftsführer: Jens Römer
Deutsche Bank AG Dortmund | KTO: 366 0107 | BLZ: 440 700 24

Vor Spielbeginn haben sich beide Parteien davon zu überzeugen, dass der gegnerische Matchmaker Nick mit dem auf der eSport Bundesliga Seite eingetragenen Matchmaker Nicknamen übereinstimmt. Spätere Proteste sind nicht zulässig. Es wird als konkludentes Verhalten gewertet.

3. Spielbereitschaft

Die Spieler müssen spätestens 10 Minuten nach dem vorgegebenen Spieltermin ihre Spielbereitschaft durch ein Kommentar in der Matchansicht bestätigen, sofern nicht vorher eine erfolgreiche Kontaktaufnahme mit dem Kontrahenten auf anderem Wege erfolgt ist.

III. – Spielablauf und –Einstellungen

1. Nichterscheinen des Kontrahenten

Sollte auch nach 15 Minuten Wartezeit der Gegner nicht zum vereinbarten Spieltermin anwesend sein, so muss dies durch starten eines Protestes den Administratoren mitgeteilt werden.

2. Host

Der Erstgenannte in der Matchansicht das Recht das Spiel zu hosten.

3. Verbindung/Verbindungsabbruch

Verbindung

Die Spiele werden über den integrierten Online-Dienst gespielt. Sollte auch nach mehrfachen versuchen kein Match zustande kommen (z.B. „zum spielen bereit“-Button funktioniert nicht), muss die Partie über den DIP (Direkt IP) Modus gespielt werden. Dabei ist darauf zu achten, dass der Direkt IP Nick mit dem MM-Account übereinstimmt.

- So erreichst Du den integrierten **Online-Dienst**: Fifa09 starten – Spielmodi – Online Spielmodi – Individuelle Begegnung – Lobby – Raum beitreten oder eigenen Raum erstellen
- So erreichst Du den **Direkt-IP (DIP)** Modus: Fifa09 starten – Spielmodi – Multiplayer – Direct IP – Host

Wenn man zum Host connecten will, unter "neu" den Namen und die IP des Kontrahenten eintragen und auf "verbinden" klicken.

Verbindungsabbruch

Bricht eine Verbindung ab, muss die verbleibende Zeit nachgespielt werden. Die bereits erzielten Tore bleiben erhalten. Sollte jemand vor dem Abbruch eine rote Karte gehabt haben, muss diese beim erneuten Spielantritt wieder provoziert werden, sodass man wieder mit der gleichen Spieleranzahl wie vor dem Abbruch spielt. Erst wenn dies geschehen ist zählt die Zeit die noch nachgespielt werden muss. Alle Tore die



vor dem wiederherstellen der richtigen Ausgangssituation erzielt werden sind ungültig. Im Streitfall müssen die Demos (Ingame-Wiederholungen) hochgeladen werden.

Direkt nach einem Verbindungsabbruch müssen sich beide Spieler entweder im zuvor vereinbarten Treffpunkt oder im IRC **#esportbl.fifa** im **Quakenet** einfinden, um das Spiel fortzusetzen. Sämtliche Absprachen müssen in den Matchkommentaren dokumentiert werden. Wenn einer der Spieler nach einer Wartezeit von 15 Minuten nicht mehr erreicht werden kann, muss ein Protest gestartet werden.

Das absichtliche Verlassen des Spiels wird mit einer gelben Karte geahndet. Dies bezieht sich überwiegend auf das leider zum Standard gewordenen abbrechen des Spiels zum Spielende.

4. Einstellungen im Spiel

Online wird mit den Standartteams gespielt. Jeder darf das Team, mit dem gespielt wird, frei wählen.

Spielablauf

Spieltyp: frei wählbar

Geschwindigkeit: schnell (siehe 10. Padpatcher)

Spieldauer: 6 Minuten

Schwierigkeit: Weltklasse

Schwierigkeit Torwart: Weltklasse (siehe 10. Padpatcher)

Verletzungen: nein

Karten: ja

Adidas Live Season:

Form: frei wählbar

Szenario

Auf Spiel anwenden: nein

System

Frei wählbar

Visuell

Frei wählbar

Audio

Frei wählbar

Überall online

Frei wählbar

Controller-Einstellungen

Manuelle Pässe: manuell

Manuelle Flanken: manuell

Automatischer Spielerwechsel: frei wählbar



integrierter E-Mail Service

Der integrierte E-Mail Service, von dem man nach jedem Match eine E-Mail mit dem Ausgang der Begegnung bekommt, muss genutzt werden. Nähere Informationen stehen unter 7. Screenshotpflicht.

So stellst Du den E-Mail Service ein:

Fifa09 starten – Spielmodi - Online Spielmodi – Online Einstellungen – Allgemeine Einstellungen

E-Mail-Adresse: eigene E-Mail Adresse eintragen

Spielende-Statistiken weiterleiten: Ja

5. Prüfen der Spieleinstellungen und der Steuerung

Die Spieleinstellungen sind vor Spielbeginn, sofern möglich, von beiden Spielern zu prüfen. Bei falschen Einstellungen muss dies unverzüglich dem Kontrahenten gemeldet werden. Sollten falsche Einstellungen erst beim Spielstart bemerkt werden, so muss das Match innerhalb der ersten 3 Spielminuten abgebrochen werden und dem Kontrahenten in den Matchkommentaren mitgeteilt werden, warum man abgebrochen hat. Dieser muss dann entsprechende Änderungen vornehmen. Das Match wird dann von vorne begonnen (Spielstand 0:0). Nach der 3. Spielminute muss das Match mit den bestehenden Settings gespielt werden. Ein Abbruch ist dann nicht mehr erlaubt. Es wird dann als konkludentes Verhalten gewertet. Proteste wegen falschen Einstellungen sind im Nachhinein nicht zugelassen, da dies als konkludentes Verhalten gewertet wird.

Das Eingabegerät (Gamepad, Tastatur) muss vor dem Spiel auf Funktionstüchtigkeit überprüft werden. Reklamationen nach dem Spiel sind nicht zulässig.

6. Spielergebnis

Es wird im Best-of-one Modus gespielt..

Es zählt immer das Ergebnis, welches nach 90 Minuten (+ Nachspielzeit) erreicht wurde.

Sollte es Unentschieden stehen, so wird ein zweites Spiel erstellt, welches im Golden Goal Verfahren gespielt wird.

Es zählen nur die Tore, die in FIFA auch als solches anerkannt wurden. Was am Ende auf der Ergebnisanzeige in FIFA 09 zu sehen ist, ist ausschlaggebend. Das Endergebnis muss sofort nach dem Spiel von beiden Seiten über die Funktion „Ergebnis eintragen“ in den Spieldetails eingetragen bzw. bestätigt werden.

6a. Spielergebnis Finale

Das Finale wird im Best-of-three Modus gespielt.



Der Erstgenannte hat im ersten Spiel das Hostrecht. Der Zweitgenannte hat im zweiten Spiel das Hostrecht. Das Hostrecht im Entscheidungsspiel hat der, der das erste Tor in diesem Finale erzielt hat.

7. Screenshotpflicht

Nach dem Spiel sind beide Parteien verpflichtet, einen Screenshot von der Ergebnis-E-Mail von EA anzufertigen. Dabei ist darauf zu achten, dass die vollständige E-Mail inkl. Absender auf dem Screenshot zu sehen ist. Ebenfalls muss ein Ingame-Ergebnis-Screenshot angefertigt werden. Auf diesem Screenshot muss das Ergebnis und die Matchmacker-Nicks zu erkennen sein.

Entweder der Screenshot der Ergebnis-E-Mail oder der Ingame-Ergebnis-Screenshot muss unter dem Match hochgeladen werden. Die Aufbewahrungspflicht beträgt 14 Tage.

8. Demopflicht

Die Spieler sind dazu verpflichtet, die Demo (Ingame-Wiederholung) zu speichern. Bei Spielabbrüchen sind somit mehrere Demodateien anzufertigen. Nach dem Spiel einfach auf "Spielwiederholung speichern" klicken.

Die Wiederholungen werden unter XP unter folgendem Pfad gespeichert:

C:\Dokumente und Einstellungen\Benutzername\Eigene Dateien\FIFA 09

Die Wiederholungen werden unter Vista unter folgendem Pfad gespeichert:

C:\Benutzer\Benutzername\Dokumente\FIFA 09

Im Falle eines Protestes und nach Aufforderung durch einen Admin muss jeder Spieler die erforderlichen Demos vorzeigen können. Die Demos müssen als .zip oder .rar gepackt werden.

9. IRC-Bot

Der IRC-Bot muss von beiden Parteien wegen der Longball Regel (siehe Punkt 13.8) benutzt werden (damit beide per Sound mitgeteilt bekommen, wenn sie einen Longball spielen). Es reicht aus, wenn einer der beiden Parteien den IRC-Bot in dem dafür vorgesehenen Channel laufen lässt. Der Kontrahent kann den IRC-Bot in einem beliebigen Channel laufen lassen.

Folgender Channel ist für den Bot vorgesehen: **#esportbl.fifa**

Channel für die Gell Challenge: **#GameSports.Cup.FIFA**

Folgender Bot muss genutzt werden: Version 1.2.2 oder höher von DaDeather

<http://ftp.esportbl.de/Soccerbot2009.zip>

10. Pflichtprogramm Padpatcher



eSport Bundesligen Betriebs- und Vermarktungs-GmbH
Reuchlinstrasse 10-11 I 10553 Berlin I Tel.: 030/ 34 50 46 01 I Fax: 030/ 34 50 46 03 I Mail:
info@esportbl.de

HRB 20080 I Amtsgericht Dortmund I Geschäftsführer: Jens Römer
Deutsche Bank AG Dortmund I KTO: 366 0107 I BLZ: 440 700 24

Die Nutzung des ESL Sports FIFA 09 Patcher in der aktuellsten Version mit der Einstellung „Amateur Series“ ist vorgeschrieben. Damit das Tool auf jedem Rechner funktioniert, müsst ihr die .exe in den Installationsordner von Fifa09 kopieren. Dieses Programm stellt nicht nur die Spielgeschwindigkeit auf schnell, sondern stellt auch die Schwierigkeit des Torhüters auf Weltklasse. Damit ist gewährleistet, dass beide Parteien mit den gleichen Settings spielen.

Was ist der Unterschied zwischen den Einstellungen Ladder und Amateur Series?

Ladder stellt den Gamespeed auf 'schnell' und die Torhüter auf 'Weltklasse'.

Amateur Series stellt zudem noch die Controller-Einstellungen auf 'manuell'.

Evtl. Proteste, dass ein Spieler nicht mit dem Padpatcher gespielt haben könnte, können nur eingereicht werden, wenn mit pogoPing gespielt wurde.

11. PogoPing

Sollte eine Partei mit Pogoping spielen wollen, muss dieser dies dem Kontrahenten in den Matchkommentaren mitteilen. Dieser ist dann ebenfalls verpflichtet Pogoping zu nutzen. Beachtet, dass ihr euch durch das Spielen ohne PogoPing selbst einige Protestmöglichkeiten verwehrt.

Die aktuelle Version ist: PogoPing v5.0

http://ftp.esportbl.de/pogoping_esportbl.zip

PogoPing stellt anhand von Log-Files fest, ob bei Begegnungen mit direkter Verbindung zweier Spieler (ohne Server) einer der beiden absichtlich die Verbindung und/oder den Computer beeinflusst. Dies geschieht anhand diverser Kriterien und ist nur von Admins mit dem Admin-Key auszulesen. Die Logdatei und die Demo (Ingame-Wiederholung) muss von beiden Parteien nach dem Spiel im Protestfall hochgeladen werden. Sollte es zu einem Protest aufgrund von Verbindungsmanipulation kommen, so muss ein Timetable (Auflistung der Ingame-Spielzeit, wann es zu Spielbeeinträchtigungen kam) der Demo (Ingame-Wiederholung) erstellt werden. Wenn kein Timetable erstellt wurde, wird der Protest ohne weitere Beachtung abgelehnt.

Ein Protest wegen Verbindungsmanipulation/Lags muss innerhalb von einer Stunde nach Beendigung des Matches erfolgen. Spätere Proteste werden ohne weitere Beachtung abgelehnt. Der Proteststeller muss beim Proteststart seine Log und die Demo (Ingame-Wiederholung) unter dem Match hochladen, da der Protest ansonsten ungültig ist. Der Protestgegner erhält 24 Stunden Zeit seine Log und die Demo (Ingame-Wiederholung) ebenfalls unter dem Match hochzuladen. Sollte die Datei nicht innerhalb der Frist bereitgestellt werden, wird das Match gelöscht und der Protestgegner erhält eine rote Karte. Wird ein Match aufgrund von



eSport Bundesligen Betriebs- und Vermarktungs-GmbH

Reuchlinstrasse 10-11 | 10553 Berlin | Tel.: 030/ 34 50 46 01 | Fax: 030/ 34 50 46 03 | Mail:
info@esportbl.de

HRB 20080 | Amtsgericht Dortmund | Geschäftsführer: Jens Römer
Deutsche Bank AG Dortmund | KTO: 366 0107 | BLZ: 440 700 24

Lags abgebrochen, erhält der Disconnecter eine gelbe Karte und das Match wird gelöscht. Man muss die volle Zeit spielen, um einen Protest einreichen zu können.

Bedienungsanleitung pogoPing

Vor dem Match:

Alle unnötigen Prozesse beenden, PogoPing 5.0 downloaden und entpacken - das Programm starten, auf Keys klicken, und unter User-Keys den Key 1829 eingeben. Unter Log auf Log starten, klicken damit das Log erstellt wird.

Optional: auf Tools klicken, unter "MatchID eingeben" die MatchID oder "Username" vs "Username" eintippen unter "Eigene IP kopieren" kann man die eigene IP in die Zwischenablage kopieren unter "Ziel-IP eingeben" kann man die IP des Kontrahenten eingeben.

Nach dem Match:

auf "Log beenden" unter "Log" klicken. Im Ordner von pogoPing wurde nun eine pogoping1.neq angelegt. unter pogoPing ---> schließen kann das Programm beendet werden.

12. Verbotene Spielzüge

Trotz Verbots folgender Spielzüge ist es nicht gestattet, dass das Spiel vorzeitig verlassen wird. Ein Protest dazu muss hinterher durch Vorlage einer Demo (Ingame-Wiederholung) eingereicht werden. Nähere Informationen stehen unter "IV. Nach dem Spiel 1. Protestverfahren".

12.1 Verhalten bei unerlaubten Spielzügen

Sollte ein unerlaubter Spielzug ausgeführt worden sein, durch den man sich einen Vorteil verschafft hat (Ecke, Einwurf, Ballbesitz), hat der Spieler, der diesen Spielzug ausgeführt hat, die Pflicht, den Ball zum Kontrahenten zurückzuspielen. Dabei ist es unerheblich, ob es absichtlich oder ausversehen passiert ist.

12.2 Anstoßregelung

Beim Anstoß muss der Ball in die eigene Hälfte gespielt werden. Ein direkter Schuss vom Mittelkreis beim Anstoß ist verboten! Durch einen Anstoß erzielte Tore werden vom Endergebnis abgezogen.

12.3 Zeitspiel

Zeitspiel ist verboten! Mit Zeitspiel ist das ständige halten oder hin und her spielen des Balles in den eigenen Reihen, ohne Anstalten eines Angriffes zu machen, gemeint. Es liegt im Ermessen des zuständigen Admins, ob ein Zeitspiel vorliegt. Zeitspiel wird mit einer roten Karte geahndet und kann zu einer Matchlöschung



führen, wenn nachweislich versucht wird, ein Unentschieden oder einen Sieg durch diese Spielweise zu halten.

12.4. Ecken

Ecken in den 5-Meter Raum, an die Latte oder an den Pfosten sind verboten! Durch diesen Regelverstoß erzielte Tore werden vom Endergebnis abgezogen.

12.5. Einwürfe

Einwürfe in den Strafraum sind verboten! Durch diesen Regelverstoß erzielte Tore werden vom Endergebnis abgezogen.

12.6. Torschüsse/Tore

Schüsse auf das Tor aus der eigenen Hälfte sind verboten. Durch diesen Regelverstoß erzielte Tore werden vom Endergebnis abgezogen.

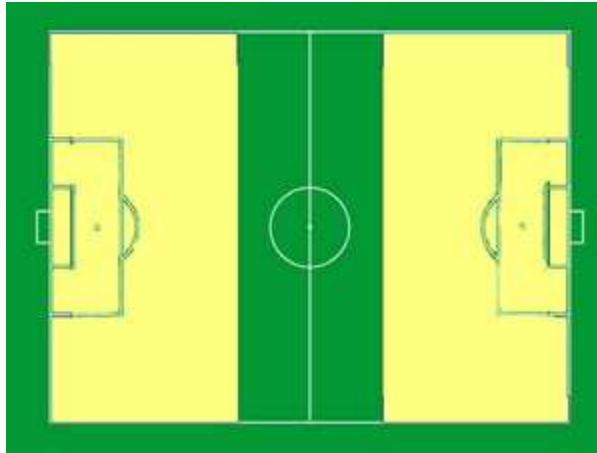
12.7 Manndeckung und Stürmertausch

Es ist nicht erlaubt, seine Stürmer zu tauschen, nur um bei der gegnerischen Abwehr die Manndeckung außer Gefecht zu setzen. Bei beiden Spielern muss bei Spielstart gewährleistet sein, dass die Manndeckung eingestellt werden konnte und nicht durch vertauschen der Stürmer bereits vor dem Spielstart deaktiviert wurde. Sollte ein Taktikwechsel während dem Spiel vorgenommen werden, muss anschließend der Ball ins Aus gespielt werden, damit der Gegner die Manndeckung anpassen kann. Nach der Anpassung muss der Ball wieder zurückgespielt werden.

12.8 Longballs

Alle Arten von hohen Bällen, von der eigenen gelben Zone in die gegnerische gelbe Zone, sind verboten. Flache Pässe und flache Steilpässe sind erlaubt.





Sollte versehentlich ein Longball gespielt werden, so muss der Ball wieder in die eigene Hälfte zurückgespielt werden, bevor ein neuer Angriff gestartet werden darf. Durch diesen Regelverstoß erzielte Tore werden vom Endergebnis abgezogen. Als Nachweis für Tore, die durch diesen Regelverstoß erzielt wurden, muss die Demo (Ingame-Wiederholung von Fifa09) bereitgestellt werden.

IV. – Nach dem Spiel

1. Protestverfahren bei unerlaubten Spielzügen

Ein Protest muss spätestens eine Stunde nach dem Match durch Vorlage einer Demo (Ingame-Wiederholung) eingereicht werden. Sollte es zu einem Protest kommen, ist der Proteststeller verpflichtet, die genauen Ingame-Spielzeiten aufzulisten, in denen diese Spielzüge vollzogen wurden. Kommt der Proteststeller diesem nicht nach, wird der Protest abgewiesen. Protestinhalte unterliegen der Schweigepflicht und dürfen nicht veröffentlicht werden.

Wie kann ich einen Protest starten?

Über den Menüpunkt "meine Spiele" gelangst du in die Übersicht deiner Spiele. Dort sind die Spiele nach geforderten, offenen, abgeschlossenen und ggf. offene Proteste sortiert. Durch klicken auf den Event-Namen oder auf das Ergebnis gelangst du in die Matchansicht. In der Matchansicht findest du den Punkt "Proteste verwalten". Über diesen Punkt kannst du einen Protest starten und bereits geöffnete Proteste einsehen.

Sollte etwas in diesem Protest geschehen sein, wird der Punkt "Proteste verwalten" in rot dargestellt. Sobald man einen Protest startet oder ein Spieler/Admin dort ein Kommentar hinterlässt, wird man automatisch per E-Mail benachrichtigt.



V. – Strafenkatalog

Cheating

Unter Cheating fallen alle Arten des versuchten Betrugs oder bereits ausgeführten Betrugs. Nachgewiesenes Cheating wird mit dem Ligaausschluss geahndet.

Gewaltandrohung

Nachgewiesene Gewaltandrohung wird mit dem Ligaausschluss geahndet.

Grobe Beleidigung (Ingame, IRC, Matchkommentaren)

werden mit einer roten Karte bis hin zum Ligaausschluss geahndet.

Keine/fehlende Ingame-Wiederholung (nach Aufforderung durch Admin)

werden mit einer gelben Karte geahndet.

Keine/fehlende Screenshots

Begegnungen, bei denen nach spätestens 24 Stunden kein Ergebnis-Screenshot oder ein Screenshot der Ergebnis E-Mail vorliegt, werden gelöscht. Beide Parteien erhalten eine gelbe Karte.

Absichtliches verlassen des Spiels

Das absichtliche Verlassen des Spiels wird mit einer gelben Karte geahndet. Dies bezieht sich überwiegend auf das leider zum Standard gewordenen abbrechen des Spiels zum Spielende.

Absichtlich ein falsches Ergebnis eingetragen

Der Spieler, welcher absichtlich ein falsches Ergebnis einträgt, bekommt eine rote Karte.

Padpatcher

Sollte nachweislich ohne den Padpatcher gespielt worden sein, wird dies mit einer gelben Karte geahndet.

Keine/fehlende/unvollständige Pogoping Log (nach Aufforderung durch Admin)

Sollte die Datei nicht innerhalb der Frist bereitgestellt werden, wird das Match gelöscht und der Protestgegner erhält eine rote Karte.



Wird ein Match aufgrund von Lags abgebrochen, erhält der Disconnecter eine gelbe Karte und das Match wird gelöscht.

Einen unbegründeten Protest gestartet

Dies wird mit einer gelben Karte geahndet.

Spamming in den Matchkommentaren

Dies wird mit einer gelben Karte geahndet.

Zeitspiel

Zeitspiel wird mit einer roten Karte geahndet und kann zu einer Matchlöschung führen, wenn nachweislich versucht wird, ein Unentschieden oder einen Sieg durch diese Spielweise zu halten.

Systemvoraussetzungen

Das Nichterfüllen der Systemvoraussetzungen wird mit einer roten Karte geahndet. Das Match wird gelöscht.

Laufende Prozesse

Begegnungen, bei denen unnötig laufende Prozesse zu klarersichtlichen Beeinträchtigungen geführt haben, werden gelöscht und der Verursacher erhält eine rote Karte.

Nichterscheinen der Kontrahenten

Der nichtanwesende Spieler erhält eine gelbe Karte und das Match wird gelöscht.

Verbindungsabbruch

Ungeachtet dessen, welche Partei das Spiel verlassen hat, habt ihr 24 Stunden Zeit, die ausstehende Spielzeit nachzuholen. Beide Seiten müssen sich in den Matchkommentaren absprechen und dort vereinbaren, wann nachgespielt wird. Sollte es nach dieser Zeit nicht zum Abschluss der Spielpaarung gekommen sein, behält sich die eSport Bundesliga vor ein faires Urteil zu treffen, dass im Einzelnen wie folgt aussehen kann:



Resultat bleibt bestehen bei:

1. Die führende Partei verlässt das Spiel und bemüht sich in dem oben genannten Zeitraum mehr als der Kontrahent um die Austragung des Matches. Für die eSport Bundesliga ist der normale Spielzeitraum montags – samstags von 19 bis 22 Uhr und sonntags von 15 bis 22 Uhr. Bemühungen, die sich außerhalb dieser Zeiträume befinden, sind freiwillig und haben keinen Einfluss bei einer Ergebnisfindung.
2. Die zurückliegende Partei bekundet, dass sie das Spiel nicht weiterspielen möchte. Dies führt in der Regel zu einer Strafe (gelbe Karte)
3. Es kommt innerhalb der genannten 24 Stunden zu keiner Spielaufnahme, obwohl sich beide Parteien gleichermaßen um die Fortführung gekümmert haben. (Spielzeiten aus Punkt 1 beachten)

Spielpaarung wird gelöscht bei:

1. Beide Parteien haben sich nach einem Spielabbruch nicht um eine Fortführung des Matches gekümmert. Zu dokumentieren sind diese Bemühungen unter den Matchkommentaren. Beide Seiten erhalten zudem eine Strafe (gelbe Karte).
2. Wenn sich nur die zurückliegende Partei um die Austragung des Matches bemüht, wird das Match gelöscht.

I. – Kartensystem



Die eSport Bundesliga vergibt zwei Sorten von Karten. Es handelt sich dabei um gelbe und rote Karten. Bekommt ein Teilnehmer Karten, so werden diese gespeichert. Zwei gelbe Karten ergeben den Wert einer roten Karte, acht gelbe Karten ergeben vier rote Karten. Mit dem Erreichen von vier roten Karten wird der Teilnehmer für den laufenden und kommenden Ladderbetrieb ausgeschlossen. Um eine Kartenlöschung zu erwirken, darf der Spieler zwei Monate lang keine weiteren Karten bekommen. Nach Ablauf dieser zwei Monate werden drei gelbe Karten gelöscht (optional können das auch eine gelbe und eine rote Karte sein). Ebenso erhalten gesperrte Teilnehmer nach Ablauf der Sperrfrist den obengenannten Straferlass.

