

# Division League Regelwerk

## §1 Allgemeines

### §1.1 Support

Bei Fragen zum Turnier, Regelwerk oder sonstigem bietet die Division League folgende Supportmöglichkeiten:

E-Mail: [info@division-league.com](mailto:info@division-league.com)  
Discord: <https://divleague.de/discord>  
Webchat (Nur für technische Probleme)

### §1.2 Nutzungs- & Teilnahmebedingungen

Es gelten die allgemeinen Nutzungsbedingungen zu finden unter:

<https://divleague.de/nutzungsbedingungen>

Jeder Teilnehmer muss mindestens 16 Jahre alt sein, um an Events der Division League teilzunehmen. Bei Events, in welchen ein Preisgeld gestellt wird, muss mindestens ein ü18 Jähriger in dem Team sein. Die Teilnahme ist freiwillig und zu keinem Zeitpunkt fallen Teilnahme kosten für die Teilnehmenden Teams an (Ausgeschlossen sind falls notwendig Anfahrts-, Übernachtungs- oder Reisekosten).

Teilnehmer dürfen keinerlei Bans haben anderenfalls sind diese nicht teilnahmeberechtigt (Ubisoft, Division Discord oder Division Website).

Jeder teilnehmende Spieler hat sich auf unserem Discord zu befinden. Es besteht jedoch keine Anwesenheitspflicht. (<https://divleague.de/discord>)

Verstoß gegen die Nutzungs- und/oder Teilnahmebedingungen führt zu einem permanenten Ausschluss aller Events und kann ggf. strafrechtlich verfolgt werden.

### §1.3 Gewinnausschüttung & Verteilung

Die Preise, welche die Division League anbietet, gelten immer für das gesamte Team.

Bei Sachpreisen ergibt sich der Wert aus der Summe alle Produkte zusammen. Welche Produkte dies beinhaltet ist auf der jeweiligen Turnierseite angegeben.

Die Verteilung der jeweiligen Gewinne obliegt nach Übergabe dem jeweiligen Repräsentanten.

## §1.4 Anti Cheat

Jeder Teilnehmer ist verpflichtet Moss aktiviert zu haben.

Sollte Moss nicht funktionieren muss das schnellstmöglich dem Staff gemeldet werden.

Die Moss Dateien dürfen jederzeit vom Staff angefragt werden. Der Staff ist dabei nicht verpflichtet einen Grund der Anfrage zu nennen. Bei Verweigerung die Moss Dateien dem Staff zu übergeben gelten diese als nicht vorhanden. Es gelten die aktuellen Datenschutz Richtlinien

<https://divleague.de/datenschutzerklärung>

Moss kann unter <https://divleague.de/moss> gedownloadet werden.

Die Moss Dateien müssen bis zum ende des Events oder bis zum Ablauf der Frist von einer Woche verfügbar sein.

## §2 Lobbysettings und Rehost

### § 2.1 Lobby Einstellungen

Die folgenden Lobbysettings sind verpflichtend anzuwenden!

Match-Einstellungen

- Anzahl der Bans: 4
- Ban-Timer: 15
- Anzahl der Runden: 12
- Rollenwechsel Angreifer/Verteidiger: 6
  - Runden in Verlängerung: 3
- Verlängerung-Punktedifferenz: 2
- Rollenwechsel Verlängerung 1
  - Zielwechsel-Parameter: 2
- Zielwechselftyp: Gespielte Runden
- Einzigartiger Angreifer-Spawn: Ein
  - Pick-Phase-Timer: 15
  - Attacker Repick: Ein
  - Aufdeckphase-Timer: 5
  - Schaden-Handicap: 100
  - Friendly Fire-Schaden: 100
  - Friendly Fire-Umkehr: Aus

- Friendly Fire in Prephase: Aus
  - Verletzt: 20
  - Sprinten: Ein
  - Lehnen: Ein
- Todwiederholung: Aus

Spiel Modus: Bombe

- Platzierungsdauer: 7
- Entschärfungsdauer: 7
  - Zünderzeit: 45
- Entschärfer-Träger wählen: Ein
- Dauer der Vorbereitungsphase: 45
- Dauer der Aktionsphase: 180

Match Anfangsbedingungen

- Bans
- Team beginnt Match als Angreifer
- Erstes Team beim Angriff in der Verlängerung: Zufällig
  - Replay System: Ein
  - Tactical Timeout: Ein
- Tactical Timeout Dauer: 60 Sec

## § 2.2 Falsche Einstellungen

Sollten falsche Lobbysettings angewendet worden sein, müssen diese bei Bekanntmachung sofort behoben werden und ein Rehost veranlasst werden. Die Bekanntmachung muss schriftlich im Ingamechat passieren. Sollte der Host diesem nicht sofort nachkommen, zählt das Match für das Heimteam als verloren. Bei dem Rehost muss der Punktestand von der Zeit der Bekanntmachung genutzt werden.

## § 2.3 Rehost

Jedes Team hat das Recht auf einen Rehost pro Map.

Nach einem Rehost müssen die identischen Einstellungen wie zuvor verwendet werden. Das bedeutet, dass der Spielstand die Spots und die gebannten Operator gleich bleiben müssen, um den vorherigen Spielverlauf fortzusetzen.

Sollte ein Spieler während des Spiels die Verbindung zur Lobby verlieren, hat das betroffene Team das Recht auf einen technischen Timeout in der Länge von 5 Minuten.

Sollte der Spieler nicht reconnecten können, ist ein Rehost Pflicht.

## § 2.4 Spieler wechseln

Ein Spielerwechsel ist während des Matches nicht zulässig.

Bei schwerwiegenden Technischen Problemen kann es mit Absprache der Eventleitung Ausnahmen geben.

Sollten mehrere Maps gespielt werden, ist es erlaubt zwischen den Maps einzelne Spieler auszutauschen.

Ein Wechsel der Spieler benötigt hierbei keine Zustimmung des Gegners und kann frei von den Teams entschieden werden. Jeder Spieler, der eingewechselt wird, hat vor Turnierstart in dem Team zu sein.

## §3 Gameplay & Verhalten

### § 3.1 Gameplay

– Spawnpeaks sind erlaubt

– Runouts sind Erlaubt (Erst nach 3 Sekunden)

-Es sind nur eSport Tarnungen, Standardskins sowie Pro League Skins sind erlaubt. Tarnungen aus dem Battlepass fallen nicht unter diese Kategorie und sind somit verboten. Waffenskins und Charms fallen nicht unter diese Regelung. Jegliche Sonstigen Skins (Drohne, Gadget, etc.) sind verboten.

-Jedes Team ist verpflichtet das Lineup des Gegners zu überprüfen. Sollte ein Spieler nicht Spielberechtigt sein, muss dies bis zum ende der dritten Runde der Turnierleitung gemeldet werden. Der Spieler muss dann umgehend ausgetauscht werden und das Spiel beginnt erneut

mit einem Stand von 0:3 für das Gegner Team. Sollte kurzfristig kein 5ter Spieler vorhanden sein, darf das Team zu viert weiterspielen.

-Jedes Team muss mindestens aus 5 Personen bestehen und darf maximal 10 Personen im Team haben.

## §3.2 Cheating

Jegliche Cheats sind verboten und werden mit einem permanenten Ausschluss geahndet.

Das Ping-Limit ist 80ms.

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.

Cheating in Events mit Preisgeldern oder Sachpreisen wird als Betrug geahndet und kann ggf. mit strafrechtlichen Schritten geahndet werden.

## §3.3 Bugabusing

Bugabusing ist die unzulässige Ausnutzung von Programmfehlern oder Schwachstellen, um einen unfairen Vorteil im Spiel zu erlangen oder um Funktionen der Software auf eine Weise zu nutzen, die vom Entwickler nicht beabsichtigt ist. Jede Runde in der die Nutzung von Bugs / Glitches o.Ä. nachgewiesen werden kann verliert das jeweilige Team. In besonders schweren Fällen kann das gesamte Match als Niederlage gewertet werden. Eine Entscheidung erfolgt hierbei auf Antrag eines Teams durch die Turnierleitung.

## §3.4 Verhaltenskodex

Wir bei Division stehen für faires und sportliches Verhalten.

Demnach gelten folgende Richtlinien:

- Es ist stets ein Respektvolles Verhalten an den Tag zu setzen.
- Belästigung jeglicher Art ist zu unterlassen und kann ggf. zur Anzeige gebracht werden.
- Rassistische-, Radikale-, Sexistische-, Toxische- oder ähnliche Aussagen sind zu unterlassen.
- Das melden von Verstößen ist verpflichtend.
- Teams sowie Spieler können bei Verstoß von der Eventleitung sanktioniert werden.

(Ausschlüsse, permanente Sperren, etc.)

-Es Gelten die Division Community Richtlinien ( <https://divleague.de/communityrichtlinien> )

## §3.5 Mapban

Die Mapbans laufen über unsere Partnerplattform Mapban.gg  
Die jeweiligen Mapban links, werden je nach Anweisung der Turnierleitung entweder jedem Teamleader zugesendet oder müssen selbst erstellt werden.

## §3.6 Bereitstatus und Pausenzeit

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.

## §4 Nicht vom Regelwerk erfasste Inhalte

### §4.1 Nicht vom Regelwerk erfasste Inhalte

Bei nicht vom Regelwerk inbegriffenen Inhalten hat die Turnierleitung Entscheidungsfreiheit. Das ausnutzen von Schlupflöchern im Regelwerk ist untersagt und kann mit Strafen bis zu einem permanenten Ausschluss geahndet werden.

## \$5 Weekly Zusatzregeln (Sind nur bei den Weeklys gültig)

### §5.1 Abwechslung und Fair Play

Um Abwechslung zu gewähren, werden Teams welche 3 mal hintereinander gewonnen haben für die darauffolgende Woche ausgeschlossen. Teams welche das Finale nicht antreten trotz Qualifikation werden für die darauffolgende Woche ausgeschlossen. Sollte dies häufiger vorkommen, wird das Team permanent von allen Events ausgeschlossen.