



ESL Meisterschaft

Regelwerk

## Vorwort

Dieses Dokument beschreibt die Regeln, die bei der Teilnahme an einem ESL Meisterschafts-Wettbewerb jederzeit eingehalten werden sollten. Die Nichteinhaltung dieser Regeln kann wie beschrieben bestraft werden.

Es sollte daran erinnert werden, dass immer die Turnierleitung das letzte Wort hat und dass Entscheidungen, die in diesem Regelwerk nicht ausdrücklich unterstützt oder detailliert aufgeführt sind oder sogar gegen dieses Regelwerk verstoßen, in extremen Fällen getroffen werden können, um Fair Play und Sportsgeist zu wahren.

Wir von der ESL hoffen, dass Sie als Teilnehmer, Zuschauer oder Presse einen angenehmen Wettkampf haben werden und wir werden unser Bestes tun, damit es ein fairer, lustiger und spannender Wettbewerb für alle Beteiligten wird.

Mit freundlichen Grüßen

Das ESL Meisterschaft Adminteam

# Table of Contents

<b>1</b>	<b>GRUNDLEGENDES</b>	<b>6</b>
1.1	GÜLTIGKEIT	6
1.2	DEFINITION ESL MEISTERSCHAFT	6
1.2.1	Definition 1.& 2. Division / Qualification League	6
1.2.2	Definition Teilnehmer	6
1.3	LIGALEITUNG	6
1.4	REGELÄNDERUNGEN	7
1.5	DISKRETION	7
1.6	GELTUNGSBEREICH	7
1.7	ESIC	7
1.7.1	Cheating	7
1.7.2	Ergebnismanipulation	8
1.7.3	Doping, Drogen	8
1.7.4	Matchabsprachen, Wettbewerbsverzerrung	8
1.7.5	Verhaltenskodex	8
1.7.6	Bugabuse	9
1.8	STRAFEN	9
1.8.1	Strafpunkte	9
1.8.2	Sperren	9
1.8.3	Disqualifikation	9
1.9	ALTERSBESCHRÄNKUNG	9
1.10	VEREINBARUNGEN ZWISCHEN TEILNEHMERN	9
1.11	TEILNAHME AN ANDEREN ESL WETTBEWERBEN	10
1.11.1	Teilnahme mehrerer Teams einer Organisation	10
1.12	SPIELÜBERTRAGUNG	10
1.12.1	Übertragungsrechte	10
1.12.2	Verzicht auf diese Rechte	10
1.12.3	Verantwortung der Spieler	10
1.12.4	Interviews	10
1.12.5	Verspätung	11
1.13	ZEITANGABEN	11
1.14	KOMMUNIKATION	11
1.14.1	E-Mail	11
1.14.2	Discord	11
1.15	SPONSOREN	11
1.16	PUBLISHER-SPERREN	12
<b>2</b>	<b>LIZENZEN</b>	<b>12</b>
2.1	LIZENZVERGABE	12
2.2	VOLLWERTIGE LIZENZ	12
2.3	LIZENZ UNTER AUFLAGEN	12
2.3.1	Mehrheitslineup	12
2.4	TEAMSHEET	13
2.5	LIZENZHALTER	13
2.5.1	Änderungen des Lizenzhalters	13
2.6	LIZENZEN IN DER QUALIFICATION LEAGUE	13

<b>3</b>	<b>SAISONSTRUKTUR</b>	<b>13</b>
3.1	QUALIFIKATIONSCUPS	13
3.2	QUALIFICATION LEAGUE	13
3.2.1	Format, Regelwerk & Termine	14
3.3	LIGASYSTEM	14
3.3.1	Wildcard	14
3.3.2	Ausweichtermine	14
3.3.3	No-Show	14
3.3.4	Saisonranking	15
3.3.5	Playoffs 1. Division	15
3.4	RELEGATION	15
<b>4</b>	<b>PREISGELD</b>	<b>15</b>
4.1	BASISPREISGELDER	15
4.2	REISEKOSTENUNTERSTÜTZUNG	16
4.3	AUSZAHLUNG	16
4.3.1	Auszahlung des Preisgeldes	16
4.3.2	Überweisung des Preisgeldes	16
4.4	PREISGELDABZÜGE UND VERTEILUNG	16
<b>5</b>	<b>ACCOUNTRICHTLINIEN</b>	<b>16</b>
5.1	SPIELERACCOUNT	16
5.1.1	Premium (CS:GO: ESEA; sonst: ESL)	16
5.1.2	Teamaccount	17
5.2	TEAMNAME	17
<b>6</b>	<b>ALLGEMEINE RICHTLINIEN ZUM ABLAUF</b>	<b>17</b>
6.1	WOHNORT	17
6.1.1	1on1-Disziplin	17
6.1.2	Team-Disziplin	17
6.2	TEAMS: LINEUPDEADLINE: LIGASYSTEM	18
6.2.1	Lineup	18
6.2.2	Spielerwechsel / Neuer Spieler	18
6.2.3	Notfall-Transfers	19
6.3	AUSSTIEG AUS DER SAISON	19
6.4	EINSATZ NICHT SPIELBERECHTIGTER SPIELER	19
6.5	RINGER/FAKER	19
6.6	SPIELTERMINE	20
<b>7</b>	<b>RICHTLINIEN FÜR OFFLINE-VERANSTALTUNGEN</b>	<b>20</b>
7.1	VERHALTEN	20
7.1.1	Gegenstände im Turnierbereich	20
7.1.2	Benehmen	20
7.1.3	Kleidungsordnung	21
7.2	MEDIA OBLIGATIONS	21
7.2.1	Interviews	21
7.2.2	Media Day	21
7.2.3	Autogrammstunde	21
7.3	HARDWARE UND SOFTWARE	21

7.4	VERSPÄTUNG .....	22
7.5	PLAYER GUIDE .....	22
<b>8</b>	<b>SPIELSPEZIFISCHE REGELN COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE.....</b>	<b>22</b>
8.1	VERSION.....	22
8.2	ESEA CLIENT & ANTICHEAT .....	22
8.3	MAPWAHL .....	22
8.3.1	Mappool.....	22
8.4	SPIELMODUS .....	23
8.4.1	Overtime .....	23
8.5	SPIELERANZAHL .....	23
8.6	SERVER .....	23
8.7	COACHING.....	23
8.8	PAUSE .....	23
8.8.1	Taktische Pausen.....	23
8.8.2	Technische Pausen .....	23
8.9	PLAYER SETTINGS .....	24
8.9.1	Config Files .....	24
8.9.2	Scripts .....	24
8.9.3	32 Bit .....	24
8.9.4	Grafikkartentreiber oder ähnliche Tools .....	24
8.9.5	Custom Dateien .....	25
8.9.6	Custom Character Model.....	25
8.9.7	Treiber.....	25
8.9.8	In-Game Nicknames .....	25
8.9.9	In-Game Item Nametag .....	25
8.10	SPIELABLAUF .....	25
8.10.1	PoV Demos.....	25
8.10.2	Demos und Replays .....	25
8.10.3	Demo- und Wiedergaberechte .....	26
8.10.4	Speicherung und Aufbewahrung von Match-Media.....	26
8.10.5	Spielerdrops .....	26
8.10.6	Spielerdrops bei Offline Events.....	26
8.10.7	Auswechslungen .....	26
8.10.8	Dem falschen Team beitreten .....	26
8.10.9	Spielunterbrechungen .....	26
8.10.10	Nutzung Bugs und Glitches.....	27
8.10.11	Suizide.....	27
8.10.12	Neue Positionen.....	27

# 1 GRUNDLEGENDES

## 1.1 Gültigkeit

Sollten einzelne Bestimmungen dieses Regelwerks unwirksam oder undurchführbar sein oder werden, bleibt davon die Wirksamkeit des Regelwerks im Übrigen unberührt. An die Stelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung soll diejenige wirksame und durchführbare Regelung treten, deren Wirkungen der Zielsetzung am nächsten kommen, die mit der unwirksamen bzw. undurchführbaren Bestimmung verfolgt wurde. Die vorstehenden Bestimmungen gelten entsprechend für den Fall, dass sich das Regelwerk als lückenhaft erweist.

## 1.2 Definition ESL Meisterschaft

Die ESL Meisterschaft wird als Teil der ESL von der ESL Gaming GmbH ausgerichtet.

Zur ESL Meisterschaft gehören alle Qualifikations-Turniere, die 2. Division, die reguläre Saison, Entscheidungsspiele, Finalrunden (Playoffs) und Relegationsmatches, die vor oder während einer Saison sowohl online als auch offline in der jeweiligen Disziplin (Spiel) ausgetragen werden.

### 1.2.1 Definition 1.& 2. Division / Qualification League

In einigen Regelpunkten wird zwischen den Division 1&2 sowie der Qualification League unterschieden. Grundsätzlich gelten Regeln für die 1. und 2. Division gleichermaßen. Für die offene Qualification League gilt, sofern nicht anders angegeben, ein eigenes Regelwerk.

### 1.2.2 Definition Teilnehmer

Als Teilnehmer der ESL Meisterschaft gelten alle Einzelspieler, Teams, oder Mitglieder von Teams, die aktiv an der ESL Meisterschaft teilnehmen oder für einzelne Phasen der ESL Meisterschaft qualifiziert oder gesetzt sind. Mit Beitritt eines solchen Teams oder der Teilnahme an einem Match der ESL Meisterschaft, akzeptiert der Teilnehmer dieses Regelwerk.

## 1.3 Ligaleitung

Die Ligaleitung wird gebildet durch die ESL Gaming GmbH.

ESL Gaming GmbH  
Schanzenstr. 23  
51063 Köln  
Deutschland  
<https://about.eslgaming.com/>

Durchgeführt wird der Spielbetrieb von Mitarbeitern der Ligaleitung, sowie ESL Referees:

Carten Kramer	Director League Operations
<a href="#">Patrik Scheidt</a>	League Operator
<a href="#">Jan-Phillip Busch</a>	Head Referee
Christian Wigger	Referee
Dominik Grünberger	Referee
Kerstin Werner	Referee

## 1.4 Regeländerungen

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk bei Bedarf zu ändern, oder zu erweitern. Kurzfristige Änderungen werden den Teams in der Regel per E-Mail mitgeteilt.

## 1.5 Diskretion

Der Inhalt von Protesten, Support-Tickets, Diskussionen oder sonstiger Korrespondenz mit den Turnier-Offiziellen und Administratoren gelten als streng vertraulich. Die Veröffentlichung von solchem Material ist ohne schriftliche Genehmigung der Turnierleitung der ESL Meisterschaft nicht gestattet.

## 1.6 Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt nur für die ESL Meisterschaft. Regelwerke anderer Bereiche/Wettbewerbe haben für die Meisterschaft keine Gültigkeit. Strafen aus anderen ESL Bereichen wirken sich grundsätzlich nicht auf Teilnehmer der Liga aus und umgekehrt. Bestimmte Vergehen, wie Cheating oder Beleidigungen, können jedoch produkt- und bereichsübergreifend geahndet werden. In speziellen Fällen kann die Ligaleitung im Sinne des Wettbewerbs, der Sportlichkeit und des Fair-Play Gedanken Entscheidungen treffen, die nicht vom Regelwerk abgedeckt sind.

## 1.7 ESIC

Die ESL und ihre Wettbewerbe sind Teil der ESIC, der Esports Integrity Coalition. Alle Regularien und Richtlinien der ESIC gelten also auch für die ESL Meisterschaft. Die ESIC Programme sind auf <http://www.esportsintegrity.com/> verfügbar. Nachfolgend die größten Vergehen und Strafen. Ein vollständiger Überblick ist der ESIC Webseite zu entnehmen. Bei schweren Vergehen erhöht sich die Strafe für Wiederholungstäter im Normalfall auf eine lebenslange Sperre.

### 1.7.1 Cheating

Jede Form des Cheatings ist verboten. Darunter fallen z.B. Aimbots, Maphacks, Ghosting durch Streams, etc. Der überführte Spieler wird aus der laufenden Saison ausgeschlossen und zwischen zwei Jahren und lebenslang gesperrt, abhängig vom Alter des Spielers, der Art des Cheating, sowie der Wichtigkeit des Wettbewerbs. Cheating im Rahmen der ESL Meisterschaft hat im Normalfall eine Sperre von mindestens 5 Jahren zur Folge. Hat ein überführter Spieler bereits mit einem Team an einem Match der ESL Meisterschaft teilgenommen, wird das Team aus der laufenden Saison ausgeschlossen und alle bereits erspielten Ergebnisse aus der Wertung gelöscht. Falls nicht, wird das Team mit 6 Minor Penalties (Liga)/4 Strafpunkten (2. Division) bestraft.

## 1.7.2 Ergebnismanipulation

Jegliches Verhalten, das den Ablauf oder den Ausgang eines Matches beeinflusst und nicht im Sinne des Erreichens des bestmöglichen Spielergebnisses ist, wird als Match Fixing gewertet und entsprechend bestraft.

### a) Wettbetrug

Keine Spieler, Manager oder andere Angehörige von Organisationen, welche an der ESL Meisterschaft teilnehmen, dürfen in irgendeiner Weise an Wetten oder sonstigen Glücksspielen im Rahmen der ESL Meisterschaft beteiligt sein. Dies schließt auch die Zusammenarbeit mit Dritten ein, sowie das Verbreiten von Informationen, welche eine direkte oder indirekte Hilfe beim Wetten darstellen können. Jegliche Wetten / Glücksspiel gegen die eigene Organisation führt zur sofortigen Disqualifikation der Organisation und einer ESL-Sperre von mindestens einem Jahr für alle involvierten Personen. Es liegt im Ermessen der Ligaleitung jeglichen anderen Verstoß gegen diese Regel zu bestrafen.

### b) Wettbewerbsverzerrung

Abreden zur Beeinflussung des Wettbewerbs gelten als Betrug und werden mit einer ESL-Sperre von mindestens einem Jahr für alle involvierten Personen geahndet. Das betreffende Team wird aus der laufenden Saison ausgeschlossen und alle bereits erspielten Ergebnisse aus der Wertung gelöscht.

### c) Unsportliches Verhalten

Jeder Teilnehmer ist dazu verpflichtet in jeder Situation das bestmögliche Spielergebnis anzustreben. Fehlverhalten wird mit bis zu einem (1) Major Strafpunkt oder in besonders schweren Fällen mit einer Sperre geahndet.

## 1.7.3 Doping, Drogen

Das Spielen unter Drogeneinfluss, insbesondere dem Einfluss leistungssteigernder Mittel (Doping) ist verboten. Verstöße werden mit Sperren zwischen 1 und 2 Jahren geahndet. Das betreffende Team wird aus der laufenden Saison ausgeschlossen und alle bereits erspielten Ergebnisse aus der Wertung gelöscht.

## 1.7.4 Matchabsprachen, Wettbewerbsverzerrung

Abreden zur Beeinflussung des Wettbewerbs gelten als Betrug und werden mit Sperren zwischen 1 und 2 Jahren geahndet. Das betreffende Team wird aus der laufenden Saison ausgeschlossen und alle bereits erspielten Ergebnisse aus der Wertung gelöscht.

## 1.7.5 Verhaltenskodex

Alle Teilnehmer haben sich respektvoll gegenüber Vertretern der ESL, Presse, Zuschauern, Partnern und anderen Spielern zu verhalten. In ihrer Vorbildfunktion sind die Teilnehmer angehalten, den eSport, die ESL und deren Sponsoren in der Öffentlichkeit würdig zu vertreten. Beleidigungen, Drohungen, Täuschungsversuche, Spamming und sonstige Unsportlichkeiten werden mit Strafen geahndet. Das gilt sowohl für Vergehen im Spiel als auch in Chats, Messengern, Kommentaren und anderen Medien. Die Teilnahme an Matches der ESL Meisterschaft unter Drogen- oder Alkohol-Einfluss ist untersagt. Verstöße gegen den Verhaltenskodex können je nach Schwere des Falles zu Strafen bis hin zur Disqualifikation führen.



## 1.7.6 Bugabuse

Das vorsätzliche Ausnutzen jeder Art von Bugs oder nicht vorgesehenen Spielmechaniken kann je nach Schwere mit bis zu 6 Minor Penalties pro Spiel geahndet werden. Des Weiteren kann von den Referees ein Default Loss im betroffenen Match vergeben werden.

## 1.8 Strafen

Strafen der ESL Meisterschaft können sowohl Sperren, Strafpunkte, als auch Disqualifikation sein. Die Höhe der Strafe richtet sich nach der Schwere des Vergehens und kann bei wiederholten Verstößen erhöht werden.

### 1.8.1 Strafpunkte

Strafpunkte in der Liga sind in Minor- und Major-Penalties unterteilt. Diese Strafpunkte bedeuten Preisgeldabzug in der jeweiligen Saison. Ein Minor-Penalty entspricht einem Prozent (1%) Abzug vom Saisongewinn. Ein Major-Penalty entspricht zehn Prozent (10%) Abzug vom Saisongewinn. In der 2. Division führen Strafpunkte ab einem theoretischen Preisgeldabzug von insgesamt 30% und mehr zu einem sofortigen Ausschluss aus der Liga.

### 1.8.2 Sperren

Zeitliche Sperren betreffen in der Regel einzelne Spieler, können aber auch ganze Teams oder Organisationen umfassen.

### 1.8.3 Disqualifikation

Besonders schwere Vergehen (z.B. Cheating), oder übermäßiges Fehlverhalten können zur sofortigen Disqualifikation führen. Bei einer Disqualifikation verliert der Teilnehmer alle bis dahin erspielten Preisgelder der jeweiligen Saison und darf in der Folgesaison nicht an der Liga teilnehmen. In der 2. Division führen Strafpunkte ab einem theoretischen Preisgeldabzug von insgesamt 30% und mehr zu einem sofortigen Ausschluss aus der Liga.

## 1.9 Altersbeschränkung

An den obersten beiden Divisionen der ESL Meisterschaft teilnehmen darf nur, wer mindestens das 16. Lebensjahr vollendet hat.

Abweichende Altersbeschränkungen sind je nach Disziplin möglich und werden im spielspezifischen Teil des Regelwerkes genannt.

## 1.10 Vereinbarungen zwischen Teilnehmern

Die ESL oder ESL Gaming sind nicht verantwortlich für Verträge oder Abmachungen zwischen Teilnehmern. Derartige Vereinbarungen sind Sache der betreffenden Vertragsparteien, dürfen jedoch nicht gegen Regeln, AGB oder Nutzungsbedingungen der ESL verstoßen.

## 1.11 Teilnahme an anderen ESL Wettbewerben

Wer Mitglied in einer Organisation ist, die als Lizenzhalter mit einem Team in der ESL Meisterschaft involviert ist, darf nicht gleichzeitig Mitglied in einer anderen Organisation sein, die als Lizenzhalter mit einem Team in der gleichen Disziplin in der Meisterschaft, oder anderen nationalen ESL Wettbewerben, der ESL One, den Intel Extreme Masters, der Mountain Dew League, oder der ESL Pro League involviert ist. Die Mitgliedschaft in einem Team wird nicht allein durch den ESL Teamaccount bestimmt, sondern auch anhand von Teilnahmen in externen Wettbewerben, der Identifikation mit anderen Teams über das Spielerprofil, anderen öffentlichen Stellen (Stream, Socialmedia), oder Webseiten der jeweiligen Organisation.

### 1.11.1 Teilnahme mehrerer Teams einer Organisation

Eine Organisation darf immer nur mit einem Team pro Saison in der 1. oder der 2. Division vertreten sein. Ein zweites Team in der Qualification League ist erlaubt, wenn es personell keine Überschneidungen in den Teamaccounts gibt. Verstöße können mit der Disqualifikation aller betroffenen Teams geahndet werden. Unterhält eine Organisation der 1. oder 2. Division zu irgendeinem Zeitpunkt der Saison ein zweites Team in der Qualification League, verliert dieses Team das Aufstiegsrecht. Auch dann, wenn der Slot an Spieler oder ein anderes Team abgegeben wird. Das Aufstiegsrecht geht ebenfalls verloren, wenn ein Teilnehmer mehrere Teams in der Qualification League unterhält.

## 1.12 Spielübertragung

### 1.12.1 Übertragungsrechte

Alle Übertragungsrechte der ESL Meisterschaft sind Eigentum der ESL Gaming GmbH. Dies beinhaltet, ist aber nicht beschränkt auf: IRC-Bots, Shoutcast-Streams, Video-Streams (z.B. PoV-Streams), GOTV, Replays, Demos oder TV-Übertragungen.

### 1.12.2 Verzicht auf diese Rechte

ESL Gaming GmbH hat das Recht, die Übertragungsrechte für ein oder mehrere Matches an einen Dritten oder die Teilnehmer selbst zu vergeben. In solchen Fällen müssen die Übertragungen mit dem Head Admin vor dem Beginn des Spiels abgesprochen werden. Die notwendigen Kontaktdaten stehen unter [Punkt 1.3](#) und stellt sicher, dass alle weiteren Übertragung vor Beginn des betreffenden Matches genehmigt wurden.

### 1.12.3 Verantwortung der Spieler

Die Spieler können die Übertragung ihrer Spiele durch von der ESL autorisierte Übertragungen nicht verweigern, noch können sie entscheiden wie das Spiel übertragen wird. Die Übertragung kann nur von einem Admin abgelehnt werden. Der Spieler stimmt zu ausreichende Vorkehrungen zu treffen, damit die Übertragung der Spiele stattfinden kann.

### 1.12.4 Interviews

Jeder Spieler verpflichtet sich, für Interviews nach einem Match zur Verfügung zu stehen. Bei Teams betrifft dies ebenfalls im Account eingetragene Manager. Die Interviewpartner wird der Ligaleitung bis spätestens 72

Stunden vor Spielbeginn mitgeteilt.

### 1.12.5 Verspätung

Verzögerungen im Ablauf, die durch Unpünktlichkeit oder anderweitig von einem Teilnehmer verschuldet wurden, werden mit Strafpunkten geahndet. Startet das Match mit bis zu 5 Minuten Verspätung, erhält der Verursacher 3 Minor Penalties. Pro weitere 5 Minuten erhöht sich die Strafe um 1 Minor Penalty.

### 1.13 Zeitangaben

Alle Zeitangaben im Regelwerk, in offiziellen E-Mails, News und Spielerrat-Beiträgen der Ligaleitung beziehen sich auf die aktuelle mitteleuropäische Sommer- oder Winterzeit CET/CEST. Andere Zeitangaben auf der Webseite (z.B. in Matches) entsprechen der Einstellung des Nutzers.

### 1.14 Kommunikation

Die Kommunikation zwischen Ligaleitung beziehungsweise Referees und Teilnehmern erfolgt in der Regel über E-Mail. Zum kurzfristigen Austausch gibt es für die Liga-Teilnehmer außerdem eine Discord Gruppe.

Sämtliche Inhalte von Tickets, E-Mails, Chats oder sonstigen Gesprächen mit Referees oder der Ligaleitung, sowie alle Inhalte der Discord-Gruppe sind streng vertraulich. Die Veröffentlichung derartiger Inhalte ist ohne ausdrückliche Genehmigung der Ligaleitung nicht gestattet und kann sowohl für die einzelne Person als auch das zugehörige Team zu Strafen führen.

#### 1.14.1 E-Mail

Jeder Teilnehmer hat die im ESL Account eingetragene E-Mail Adresse stets aktuell zu halten, um wichtige Mitteilungen der Ligaleitung beziehungsweise Referees erhalten zu können.

#### 1.14.2 Discord

Discord wird hauptsächlich für Absprachen mit den Liga-Teilnehmern genutzt.

Discord Server: <https://discord.gg/ESLM>

Jeder Teilnehmer hat sicherzustellen, dass am Spieltag mindestens ein Vertreter für die Ligaleitung erreichbar ist.

### 1.15 Sponsoren

Jede Art von Werbung oder Bezug zu pornografischen Inhalten im Rahmen der ESL Meisterschaft ist verboten. Dies schließt Firmen, Personen und Organisationen ein, die ausschließlich oder hauptsächlich in diesem Bereich aktiv sind. Die Ligaleitung behält sich ferner das Recht vor, einzelne Sponsoren zu verbieten, sollten diese dem Produkt oder dem Betreiber schaden.

## 1.16 Publisher-Sperren

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, Spieler, die vom Entwickler oder Publisher eines Spiels gesperrt werden, auch in der ESL Meisterschaft für eine bestimmte Zeit zu sperren, abhängig von der Schwere des Vergehens. Die Sperre beginnt dabei zeitgleich mit der Sperre des Entwicklers/Publishers, muss aber nicht genau so lange andauern.

## 2 LIZENZEN

### 2.1 Lizenzvergabe

Spieler oder Teams, die an der 1. oder 2. Division teilnehmen, benötigen eine Lizenz für die Teilnahme. Diese wird von der Ligaleitung vergeben und ist bis zum Ende der jeweiligen Saison gültig. Dabei wird zwischen vollwertiger Lizenz und Lizenz unter Auflagen unterschieden. Die Ligaleitung kann einem Teilnehmer eine bereits erteilte Lizenz jederzeit wieder entziehen, sollten Auflagen nicht erfüllt, oder der Teilnehmer sich anderweitig in großem Maße falsch verhalten haben. In Fällen in denen zwei Drittel des Lineups die Lizenzhalterin verlassen, kann die Lizenz von der Ligaleitung überprüft und neu bewertet, d.h. dem Lizenzhalter entzogen und anderweitig vergeben werden.

### 2.2 Vollwertige Lizenz

Teilnehmer der 1on1-Disziplinen erhalten immer eine vollwertige Lizenz, die an die jeweilige reale Person gebunden ist. Eine Teamlizenz wird nur an Unternehmen, Vereine oder Gewerbe vergeben (im Folgenden „Organisation“). Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, die Legitimität der jeweiligen Organisation im Einzelfall durch Einsicht in verschiedene Dokumente zu prüfen.

### 2.3 Lizenz unter Auflagen

Jede Lizenz kann an verschiedene Auflagen gebunden sein. Grundsätzlich bekommt jedes Team, das keiner Organisation angehört, eine Lizenz unter Auflagen, die auch dann noch gilt, wenn das Team sich einer Organisation anschließt. Nach einer von der Ligaleitung bestimmten Zeit geht diese Lizenz dann in eine vollwertige Lizenz für die entsprechende Organisation über.

#### 2.3.1 Mehrheitslineup

Eine Lizenz unter Auflagen ist in der Regel an die Einhaltung des "Mehrheitslineups" gebunden. Ein Mehrheitslineup errechnet sich anhand der eingesetzten Spieler über einen bestimmten Zeitraum. Jeder Spieler sammelt pro Match einen "Einsatz-Punkt". Das Team kann ein Mehrheitslineup stellen, solange es Spieler einsetzt, die zusammen mehr als die Hälfte der gesamten Einsatz-Punkte des Teams mit ihren Einsatzpunkten aufbringen.

Beispiel: Team ESL spielte in der letzten Saison 12 Matches.

12 Matches \* 5 Spieler = 60 Einsatz-Punkte; 31 Punkte sind also für ein Mehrheitslineup nötig.

In der nächsten Saison will Team ESL ein neues Lineup mit Spieler A, B, C und zwei neuen Spielern aufbauen. Spieler A und Spieler B absolvierten jedes Match. Spieler C spielte 4 Matches. Also kommen sie zusammen nur auf 28 Einsatz-Punkte. Zu wenig, um die Auflage des Mehrheitslineups zu erfüllen.

## 2.4 Teamsheet

Das Teamsheet wird jedem Team von der Ligaleitung zur Verfügung gestellt und ist bis zu einer im Einzelfall festgelegten Deadline ausgefüllt bei der Ligaleitung einzureichen. Fehlende unvollständige Sheets werden mit Strafpunkten geahndet und können zum Entzug der Lizenz führen. Änderungen an dort eingetragenen Daten müssen bei der Ligaleitung nach Ablauf der Frist explizit angemeldet werden.

## 2.5 Lizenzhalter

In Team-Disziplinen ist eine vollwertige Lizenz immer an die Organisation gebunden, die von ihren juristischen, oder benannten Vertretern repräsentiert werden und in Lizenzfragen erster Ansprechpartner der Ligaleitung sind. Bei Teams ohne Organisation ist die Lizenz an ein Mehrheitslineup gebunden. Diese Teams werden von benannten Vertretern repräsentiert und sind erster Ansprechpartner der Ligaleitung in Lizenzfragen.

### 2.5.1 Änderungen des Lizenzhalters

Lizenzen sind grundsätzlich nicht übertragbar. Die Ligaleitung kann eine vollwertige Lizenz in eine Lizenz unter Auflagen umwandeln und umgekehrt. Wenn beispielsweise ein Team sich einer Organisation anschließt, oder sie verlässt. Solche Einzelfälle sind mit der Ligaleitung zu klären. Änderungen des/der Inhaber(s) oder der Rechtsform (wie beispielsweise Vorstandswahlen oder eine Fusion zweier Firmen) sind ebenfalls vorab mit der Ligaleitung zu klären, um eine Änderung der Lizenz zu ermöglichen.

## 2.6 Lizenzen in der Qualification League

In der Qualification League hält in den 1on1 Disziplinen die reale Person die Lizenz. In Team-Disziplinen gibt es keine Lizenz. Hier hat der Ersteller des Teamaccounts grundsätzlich die Nutzungsrechte am Account und am Slot in der Qualification League, sofern er diese Rechte nicht durch die Vergabe entsprechender Webseiten-Rechte an andere Team-Mitglieder weitergibt. Qualifiziert sich ein Team unter dem Namen einer Organisation, gehen die Rechte am Account, mindestens aber die Rechte am Liga-Slot ab dem Zeitpunkt der offiziellen Qualifikation grundsätzlich an die Organisation über und die Organisation unterliegt den Lizenzregeln der ESL Meisterschaft.

# 3 SAISONSTRUKTUR

## 3.1 Qualifikationscups

In Ausnahmefällen kann die ESL Qualifikationscups ansetzen, um Slots in der Liga auszuspielen. Format und Teilnehmerzahl werden im Einzelfall kurzfristig bekannt gegeben. Grundsätzlich unterliegen diese Qualifikationen aber diesem Regelwerk.

## 3.2 Qualification League

Die Qualification League läuft in der Regel parallel zur Liga und dient als Qualifikation für die jeweils folgende Saison. Im Regelfall qualifiziert sich der beste Teilnehmer direkt für die nächste Saison. Die Plätze 2 und 3 berechtigen zur Teilnahme an der Relegation. Die Anmeldung zur Qualification League ist je nach Spiel bis zu unterschiedlichen Zeitpunkten möglich.

### 3.2.1 Format, Regelwerk & Termine

Format, Spieltermine und Regelwerk der Qualification League werden nicht von der Ligaleitung der ESL Meisterschaft festgelegt, sondern unterliegen dem jeweiligen Ausrichter und den produkt-, wie bereichsspezifischen Regelungen. In CSGO wird die Qualification League als Teil der ESEA Ligastruktur ausgespielt. In LoL wird die Qualification League als Ladder und Cupsystem der ESL ausgespielt.

## 3.3 Ligasystem

Im Ligasystem der ESL Meisterschaft gibt es insgesamt 20 Plätze. In der 1. und 2. Division jeweils zehn Teilnehmer. Hier tritt im Laufe der Saison jeder gegen jeden nach einem zu Saisonbeginn angekündigten Spielplan an. Die Teilnehmer, der 1. Division, die nach dem letzten Spieltag auf den Plätzen 1-4 liegen, qualifizieren sich für die Playoffs. Platz 10 der 1. Division steigt direkt ab, die Plätze 8 und 9 spielen in der Relegation. In der 2. Division steigt der 1. Platz direkt auf, die Plätze 2 und 3 berechtigen zur Teilnahme an der Relegation. Platz 10 der 2. Division steigt direkt ab. Platz 8 und 9 müssen in die Relegation.

### 3.3.1 Wildcard

Grundsätzlich existieren in der ESL Meisterschaft keine Wildcard. In Ausnahmefällen kann die Verschiebung eines Matches bei der Ligaleitung beantragt werden. Ob ein solcher Fall vorliegt, entscheidet die Ligaleitung im Einzelnen, ggf. in Rücksprache mit dem Teilnehmer. Diese Anfrage kann bis 48 Stunden vor dem Match gestellt und das entsprechende Match dadurch verschoben werden. Unter besonderen Umständen kann ein Antrag auch kurzfristiger gestellt werden, hat dann allerdings Strafpunkte zur Folge. In jedem Fall behält die Ligaleitung sich das Recht vor, die Legitimität des Grundes zu prüfen. Verschobene Matches werden automatisch auf den darauffolgenden Standardtermin verschoben, können in Absprache mit dem Gegner und der Ligaleitung aber auch auf einen späteren Standardtermin, oder in besonderen Fällen auch auf einen ganz anderen Termin gelegt werden.

Die Matches der Spieltage 8 und 9 können von den Teilnehmern selbst nicht verlegt werden. Matches vorheriger Spieltage können nicht auf einen Termin nach dem 8. Spieltag verschoben werden.

### 3.3.2 Ausweichtermine

Die Standardausweichtermine für Matches sind:

- CS:GO: Samstag

### 3.3.3 No-Show

Tritt ein Teilnehmer nicht zu einem Match an, wird es als No-Show und Niederlage gewertet. Ab einer Verspätung von 15 Minuten kann ein Referee ein Match als No-Show werten. In einem Bo2 gilt ein No-Show zunächst immer für das erste der beiden Spiele. Ab einer Verspätung von 30 Minuten wird auch das zweite Spiel als No-Show gewertet.

Ein No-Show wird mit 6 Minor Strafpunkten geahndet.

Wiederholter No-Show führt im Regelfall zu einer Disqualifikation des Teilnehmers.

### 3.3.4 Saisonranking

Das Saisonranking ergibt sich aus allen bereits absolvierten Matches der regulären Saison.

Über die exakte Platzierung entscheiden diese Kriterien in der nachfolgenden Reihenfolge:

CS:GO

- Punkte Gesamt
- Punkte im direkten Vergleich
- Rundendifferenz Gesamt
- Rundendifferenz im direkten Vergleich

### 3.3.5 Playoffs 1. Division

Die Playoffs werden mit vier Teilnehmern im Single Elimination ohne Spiel um Platz 3 ausgetragen. Dabei spielt der 1. Platz gegen den 4. Platz der regulären Saison und der 2. Platz gegen den 3. Platz der regulären Saison.

## 3.4 Relegation

In der Relegation spielt Platz 8 der 1. Division gegen Platz 3 der 2. Division und Platz 9 der 1. Division gegen Platz 2 der 2. Division. Gespielt wird jeweils ein einzelnes Bo3 (Team)/Bo5 (1on1). Der Sieger des Matches verbleibt, bzw. steigt auf in die Liga. Der Verlierer steigt ab, bzw. verbleibt in der 2. Division. Analog gilt dies auch für die Relegation zwischen der 2. Division und der Qualification League.

## 4 PREISGELD

### 4.1 Basispreisgelder

Für die Teilnehmer der 1. Division gibt es ein festes Preisgeld, das nach folgendem Schlüssel verteilt wird:

PLATZ	COUNTER-STRIKE GO	DOTA 2
1	15.000 €	10.000 €
2	8.000 €	5.000 €
3-4	4.000 €	2.500 €
5-6	1.500 €	1.100 €
7-8	1.250 €	900 €
9-10	1.000 €	750 €
11-12	750 €	600 €

## 4.2 Reisekostenunterstützung

Zusätzlich erhält jeder Teilnehmer eines Offline-Events eine Reisekostenunterstützung, die kurz nach dem Event ausgezahlt wird. In der 1on1 Disziplin beträgt diese 200 € pro Person. In den 5on5 Disziplinen erhält jedes Team 1000 €. Bei Unpünktlichkeit oder anderer durch den Teilnehmer verursachten Verzögerungen, wird die Summe um 50% reduziert. Die Reisekostenunterstützung ist von Abzügen durch Strafpunkte ausgenommen.

## 4.3 Auszahlung

Angestrebt wird generell eine Auszahlung 90 Tage, spätestens jedoch 180 Tage nach dem Ende einer Saison. Eine Saison endet mit dem Finale. Das Preisgeld wird an einen vom Lizenzhalter genannten Empfänger gezahlt. Gibt es keinen Lizenzhalter, kann das Mehrheitslineup einen Empfänger benennen.

### 4.3.1 Auszahlung des Preisgeldes

Solange das Preisgeld für die ESL Meisterschaft noch nicht ausbezahlt wurde, behält sich die ESL das Recht vor, jede ausstehende Zahlung zu stornieren oder zu verschieben, wenn Beweise oder ausreichender Verdacht für Betrug oder ein unfaires Spiel entdeckt wurden.

### 4.3.2 Überweisung des Preisgeldes

Das Preisgeld wird je nach Wunsch des Lizenzinhabers per Banküberweisung oder über PayPal verschickt. Werden keine ausreichenden Informationen für eine vollständige Zahlung angegeben, werden die Zahlungen nicht getätigt. Wenn ein Teilnehmer seine Gewinne nicht innerhalb von drei Jahren nach Ende des Wettbewerbs abgerufen hat, verfallen die Gewinne.

## 4.4 Preisgeldabzüge und Verteilung

Preisgeld, das einem Teilnehmer aufgrund von Strafpunkten oder sonstigem abgezogen wurde, wandert in einen Nebentopf. Geld aus diesem Nebentopf wird unter allen Teilnehmern, die im Laufe der Saison Preisgeld gewonnen haben, aufgeteilt, wobei ein Teilnehmer nichts von seinem "eingezahlten" Geld zurückgewinnen kann. Der Nebentopf wird entsprechend der regulären Gewinne verteilt. Ein Teilnehmer, der beispielsweise 20% des regulären Saison-Preisgeldes gewonnen hat, bekommt auch 20% aus dem Nebentopf.

# 5 ACCOUNTRICHTLINIEN

## 5.1 Spieleraccount

Jeder Spieler und jedes Mitglied eines Teams ist verpflichtet, Daten in seinem Teamsheet aktuell zu halten. Außerdem müssen die Teams der 1. Division ein aktuelles Profilbild hochladen, auf dem die Person eindeutig zu erkennen ist. Verstöße werden in der Liga pro angebrochenen Spieltag mit 1 Minor Penalty pro Person geahndet.

### 5.1.1 Premium (CS:GO: ESEA; sonst: ESL)

Wird ein Spieler ohne Premium eingesetzt, erhält der Teilnehmer 2 Minor Penalties. Für jedes weitere fehlende Premium im selben Match wird die Strafe um 1 weiteren Minor Penalty erhöht. Das Strafmaß verdoppelt sich im



Wiederholungsfall, wenn es denselben Spieler betrifft.

### 5.1.2 Teamaccount

Für die Teilnahme an der ESL Meisterschaft ist ein speziell dafür erstellter Teamaccount zu verwenden. Teamaccounts dürfen saisonübergreifend verwendet werden, jedoch ausschließlich für die ESL Meisterschaft. Es muss ein aktuelles Logo hochgeladen sein. Erlaubt sind ausschließlich die Positionen "Manager", "Captain" und "Player".

### 5.2 Teamname

Der Teamname darf nur aus dem tatsächlichen Namen des Teams und zusätzlich einem Sponsoren-Namen bestehen. Produktbeschreibungen, mehr als ein Wort und sonstige Erweiterungen sind nicht zulässig. Jeder Team- oder Sponsorenname darf nur ein Mal innerhalb einer Disziplin auftauchen. Die Änderung oder Anpassung des Teamnamens darf nur mit Zustimmung der Ligaleitung durchgeführt werden.

Beispiele für zulässige Teamnamen:

- Team ESL
- ESL Turtles

Beispiele für ungültige Teamnamen:

- ESL powered by TE
- Turtle Entertainment ESLM

## 6 ALLGEMEINE RICHTLINIEN ZUM ABLAUF

### 6.1 Wohnort

In der ESL Meisterschaft ist grundsätzlich spielberechtigt, wer während der Saison in Deutschland oder Österreich wohnt und seine Spiele von dort bestreitet. Andere Länder werden im Folgenden als "Ausland" zusammengefasst. Das Spielen aus dem Ausland, beispielsweise im Urlaub, muss von der Ligaleitung genehmigt werden und ist zu diesem Zweck mindestens eine Woche im Voraus anzumelden. Meldet der Spieler den Aufenthalt zu spät oder gar nicht an, kann dies zu einer Strafe bis hin zum Verlust der Spielberechtigung führen.

#### 6.1.1 1on1-Disziplin

Ein Spieler darf zu keinem Zeitpunkt 50% oder mehr seiner Spiele aus dem Ausland gespielt haben.

#### 6.1.2 Team-Disziplin

Ein Team darf in einem Match nie 50% oder mehr seiner Spieler aus dem Ausland spielen lassen.

## 6.2 Teams: Lineupdeadline: Ligasystem

Ab der Lineupdeadline gelten die Wechselregeln und jeder neue Spieler wird vom Wechselkontingent abgezogen.

### 6.2.1 Lineup

Jedes Team muss so viele Stammspieler melden, wie nötig sind, um ein Match zu bestreiten (z.B. CSGO = 5).

Darüber hinaus hat jedes Team die Möglichkeit, Ersatzspieler zu melden. Zu Saisonbeginn dürfen maximal so viele Ersatzspieler wie Stammspieler gemeldet werden und es gelten folgende Beschränkungen:

1. Pro Match müssen mehr Stammspieler als Ersatzspieler eingesetzt werden (z.B. CSGO = maximal 2 Ersatzspieler)
2. Soll ein Ersatzspieler zum Stammspieler gemacht werden, wird dies als Spielerwechsel des Teams betrachtet, gleichzeitig muss dann ein Stammspieler entlassen oder zum Ersatzspieler gemacht werden.
3. Soll ein Ersatzspieler eingesetzt werden, dessen Anzahl an Einsätzen damit die Hälfte aller für dieses Team möglichen Saisonspiele überschreiten würde, muss er vorher zum Stammspieler gemacht werden.
4. Wird ein neuer Spieler ins Team aufgenommen, der Stammspieler sein soll, muss an seiner Stelle ein bisheriger Stammspieler zum Ersatzspieler geändert (oder aus dem Roster entfernt) werden.

### 6.2.2 Spielerwechsel / Neuer Spieler

Ab der Lineupdeadline sind Veränderungen am Lineup innerhalb von 48 Stunden vor Spielbeginn wie folgt zu melden:

Verlässt ein Spieler das Team, ist ein Hinweis an die Ligaleitung via Email nötig. Ein Referee wird den Spieler dann aus dem Teamsheet entfernen. Der Spieler darf schon vorher aus dem Teamaccount entfernt werden.

Soll ein neuer Spieler aufgenommen werden, ist ein Hinweis an die Ligaleitung via Email nötig. In dieser müssen ohne weitere Aufforderung die für das Teamsheet nötigen Daten angegeben werden, bis auf den Namen, Geburtsdatum und den Wohnort. Diese müssen über das League Operations Portal hochgeladen werden. Ein Referee wird den Wechsel prüfen und entweder bestätigen oder bei Problemen ablehnen. Erst nach der Bestätigung wird der Spieler ins Teamsheet eingetragen und darf in den Teamaccount hinzugefügt werden.

Ein neuer Spieler oder Coach ist nur dann einsatzberechtigt, wenn er in derselben Saison von keinem anderen Team in der ESL Meisterschaft eingesetzt wurde. Dabei bedeutet "eingesetzt" entweder "gespielt" oder "gecoacht" (d.h. als Coach während eines Matches auf dem Server oder auf der Bühne/Tournament Area anwesend).

Darüber hinaus darf der Spieler in den letzten 120 Tagen nicht in mehr als einem anderen Team in einem ESL Pro Gaming Wettbewerb eingesetzt worden sein. Eine Ausnahme von dieser "120-Tage" Regel ist möglich, wenn der Teilnehmer zweifelsfrei darlegen kann, dass es sich um einen dauerhaften Wechsel handelt, allerdings niemals, wenn das dritte Teams dasselbe ist wie das erste.

Teams ohne Auflagen dürfen bis Beginn des neunten Spiels maximal 2 neue Spieler und 1 neuen Coach aufnehmen. Ein weiterer Spieler darf zwischen Ende des neunten Spiels und Beginn der Playoffs oder Relegation aufgenommen werden.

Wechselmöglichkeiten verfallen nach der jeweiligen Frist, es können also keine Wechsel in spätere Phasen der

Saison "mitgenommen" werden.

Die gleichzeitige Teilnahme an sich überschneidenden nationalen ESL Wettbewerben in der gleichen Disziplin ist weder für Organisationen mit mehreren Teams noch für einzelne Teams oder 1on1-Spieler gestattet.

### 6.2.3 Notfall-Transfers

Im Falle eines schwerwiegenden und kurzfristigen Notfalls (z.B. unvorhersehbare Annullierung aller Flüge oder eine schwere Krankheit oder Verletzung eines Spielers), die ein Team ohne ein vollständiges Line-up zum Spielen zurücklässt, kann die Turnierleitung entscheiden einen Spielerwechsel im Notfall unter Missachtung der meisten [Regeln in 6.2.2](#) erlauben.

[Regel 6.1](#) bleibt auch für Notfalltransfers bestehen.

## 6.3 Ausstieg aus der Saison

Teilnehmer, die vor Beginn des ersten Saison-Spiels ihre Lizenz abgeben oder verlieren, werden dauerhaft durch einen Nachrücker ersetzt, sofern einer gefunden werden kann.

Teilnehmer, die ihre Lizenz zu einem späteren Zeitpunkt abgeben oder verlieren, werden nicht ersetzt. Alle Matches (offen und beendet) werden aus der Wertung gestrichen. Teilnehmer, die ihre Lizenz zu einem späteren Zeitpunkt abgeben oder verlieren, sind für den Rest der Saison und die gesamte folgende Saison für die Liga gesperrt. Die Teilnahme an der 2. Division ist erst in der folgenden Saison wieder gestattet. Unterhielt die Organisation zu irgendeinem Zeitpunkt der Saison ein zweites Team in der 2. Division, ist dieses Team nicht aufstiegsberechtigt. Teams, die für die Playoffs oder Relegation qualifiziert waren, werden durch "Hochziehen" in der Liga für diese Phasen ersetzt. Der Teilnehmer verliert das gesamte Preisgeld, das bis dato gewonnen wurde oder in der Saison noch gewonnen werden könnte.

Ein Team kann nicht mit unterschiedlichen Accounts an der Meisterschaft teilnehmen. Entlässt eine Organisation sein Lineup, kann es nicht als Sponsor oder Lizenzhalter ein anderes Lineup übernehmen und dieses in der gleichen Saison weiterspielen lassen.

## 6.4 Einsatz nicht spielberechtigter Spieler

Bestreitet ein nicht spielberechtigter Spieler ein Match in der ESL Meisterschaft, wird dies mit einem Major Penalty (Liga) für den Teilnehmer geahndet. Betreffende Matches werden in der Regel als Default Loss für den Teilnehmer gewertet. In Team Disziplinen erhält zudem der betreffende Spieler eine individuelle Sperre, die die Ligaleitung im Einzelfall festlegt, die jedoch immer mindestens ein Match beträgt.

## 6.5 Ringer/Faker

Bestreitet ein Spieler ein Match unter Vortäuschung einer falschen Identität, wird dies mit 1 Major Penalty pro Ringer/Faker für den Teilnehmer geahndet. Betreffende Matches werden als Default Loss für den Teilnehmer gewertet. In Team Disziplinen erhalten zudem die beteiligten Spieler eine individuelle Sperre, die die Ligaleitung im Einzelfall festlegt, die jedoch immer mindestens zwei Matches beträgt.

## 6.6 Spieltermine

Die Spieltermine der regulären Saison werden zu Saisonbeginn vorgegeben. In besonderen Fällen können von der Ligaleitung einzelne Matches oder Spieltage ganz oder in Teilen verschoben und neu terminiert werden. Der Spieltag ist ansonsten einzuhalten. Das Verschieben von Matches durch die Teilnehmer ist nicht möglich, außer durch das Ziehen einer Wildcard. Die Termine der regulären Spieltage sind nachfolgend gelistet. Termine der Playoffs, Relegation und anderer Matches werden separat bekannt gegeben.

- CS:GO: Gruppe A Dienstag und Mittwoch / Gruppe B Mittwoch und Donnerstag

Am Spieltag gibt es standardmäßig zwei Startzeiten auf, die sich die Spiele verteilen. Die spätere Startzeit ist ein ungefährender Richtwert. Die Spiele beginnen üblicherweise erst dann, wenn die Übertragung des vorherigen Spiels vollständig abgeschlossen ist. Im Zweifel ist mit einem Referee Rücksprache zu halten. Das frühzeitige Starten oder Verzögerungen des Beginns, die die Übertragung der Spiele stören, können mit Strafpunkten geahndet werden.

## 7 RICHTLINIEN FÜR OFFLINE-VERANSTALTUNGEN

### 7.1 Verhalten

Den Anweisungen von Referees und Angestellten der ESL und ESL TV ist in jedem Fall Folge zu leisten.

#### 7.1.1 Gegenstände im Turnierbereich

Essen im Turnierbereich ist untersagt. Getränke sind in von der ESL zugelassenen Behältnissen erlaubt, aber unter dem Tisch abzustellen, außer es wird von dem Turnierveranstalter ausdrücklich erlaubt.

In allen Turnierbereichen gilt striktes Rauch- und Dampfverbot.

Gegenstände, die nicht zum Spielen benötigt werden (wie z.B. Telefone, Kaugummis, Uhren, usw.) sind vom Tisch zu entfernen. Ausnahmen sind mit dem Einverständnis eines Referees möglich (Maskottchen, Taschentuch, usw.).

Nach dem Spiel sind alle Flaschen und sonstiger vom Teilnehmer verursachter Müll an den Plätzen zu entfernen. Verstöße werden mit Strafpunkten geahndet.

#### 7.1.2 Benehmen

Alle anwesenden Personen haben sich sportlich und der Veranstaltung angemessen zu verhalten. Fluchen, Beleidigungen, jede Form von aggressivem Verhalten (z.B. Schläge auf den Tisch), usw. können von einem Referee geahndet werden, bis hin zum Ausschluss von der Veranstaltung.

Die Nutzung von Telefonen oder anderer unnötiger Lärm ist zu vermeiden, um anderen Teilnehmern ein möglichst konzentriertes Spielen zu ermöglichen. Marketing Aktivitäten sind ohne Genehmigung der ESL nicht gestattet.

Das absichtliche Beschädigen oder Verschmutzen von Räumen, Möblierung, Ausrüstung oder ähnlichen Gegenständen wird mit einer Strafgebühr belegt, die sich an den entstandenen Kosten (inkl. Bearbeitungskosten und potenziellen Imageschäden) orientiert.

Verhalten, das das Risiko solcher Beschädigungen oder Verschmutzungen birgt, ohne sie tatsächlich zu

verursachen, kann mit bis zu 6 Minor Strafpunkten belegt werden.

### 7.1.3 Kleidungsordnung

Es wird erwartet, dass Teilnehmer ihre Matches in repräsentativer, einheitlicher Kleidung ihres Teams, mit langen Hosen und geschlossenen Schuhen bestreiten. Ein Vertreter der Ligaleitung kann einzelne Kleidungsstücke verbieten, wenn sie unerwünschte Logos, Schriften, oder Symbole zeigt. Das Tragen von Kopfbedeckung ist während des Matches nicht erlaubt.

Kann oder will ein Teilnehmer dieser Ordnung nicht entsprechen, kann die Teilnahme am Match verweigert werden, bis das Problem gelöst wurde. In jedem Fall wird dies mit Strafpunkten geahndet.

## 7.2 Media Obligations

### 7.2.1 Interviews

Jeder Spieler verpflichtet sich, vor Ort für Interviews vor, während und nach der Show zur Verfügung zu stehen. Bei Teams betrifft dies ebenfalls im Account eingetragene Manager.

### 7.2.2 Media Day

Wenn ein Media Day zur Produktion von Bild- und Videomaterial angesetzt ist, dann ist jeder Teilnehmer verpflichtet an diesem teilzunehmen. Sollte der Termin aufgrund der Reiseplanung des Teilnehmers nicht wahrgenommen werden können, muss dies im Vorfeld angemeldet werden. Unentschuldigte Verspätungen oder Nichterscheinen werden mit Bußgeldern in Höhe von 20%-50% der Reisekostenpauschale geahndet.

### 7.2.3 Autogrammstunde

Autogrammstunden finden auf freiwilliger Basis und nach Absprache mit den Teilnehmern statt. Sollte eine Autogrammstunde zugesagt sein, wird die Nichtteilnahme mit Bußgeldern in Höhe von 15%-30% der Reisekostenpauschale geahndet.

## 7.3 Hardware und Software

Grundsätzlich müssen die von der ESL zur Verfügung gestellten Monitore, PCs, Konsolen und Headsets für die Matches genutzt werden. Für Peripherie (im Einzelnen: Maus, Tastatur, Mauspad, In-ears, Headsets, Gamepads) sind die Teilnehmer selbst verantwortlich.

Spieler dürfen ihre Config und mit Einverständnis eines Referees weitere zum Spielen benötigte Software nutzen. Das Herunterladen und/oder Installieren anderer Software ist nicht erlaubt. Ausnahmen sind mit Zustimmung eines Referees möglich.

Der Einsatz von Wechselmedien (CDs, USB Sticks, usw.) ist ohne Zustimmung eines Referees nicht gestattet.

Ein Referee kann Peripherie, Software, Wechselmedien oder Einstellungen jederzeit überprüfen und verbieten.

## 7.4 Verspätung

Verzögerungen im Ablauf, die durch Unpünktlichkeit oder anderweitig von einem Teilnehmer verschuldet wurden, können neben dem Abzug von 50% der Reisekostenpauschale auch mit Strafpunkten geahndet werden. Die Höhe hängt vom Einzelfall ab. Als Faustregel gilt: 3 Minor Penalties pro angefangene 15 Minuten.

## 7.5 Player Guide

Dieses Regelwerk kann für Offline Veranstaltungen durch einen Player Guide erweitert werden.

# 8 SPIELSPEZIFISCHE REGELN COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

## 8.1 Version

Gespielt wird Counter-Strike Global Offensive in der aktuellsten, auf Steam verfügbaren Version.

## 8.2 ESEA Client & Anticheat

In der Liga wird über den ESEA Client mit ESEA Anticheat gespielt. Das Spielen ohne den ESEA Client ist ohne ausdrückliche Zustimmung eines Referees nicht gestattet. Die Umgehung des Clients wird mit einem Major Penalty geahndet. Zudem kann das Match wiederholt oder als Default Loss gewertet werden.

## 8.3 Mapwahl

In der regulären Saison wählen die Teams verdeckt je zwei Maps raus. Aus den übrigbleibenden Maps entscheidet das Los über die beiden zu spielenden Maps. Die Vetos müssen der Ligaleitung mindestens 72 Stunden vor ursprünglichem Spieltermin mitgeteilt werden und werden sobald wie möglich veröffentlicht.

Die Vetos dürfen nur in vorheriger Absprache mit der Ligaleitung veröffentlicht werden oder erst, nachdem diese von der ESL öffentlich bekannt gegeben wurden.

Im Best of Three wählen die Teams wie folgt: Team A ban, Team B ban, Team A pick, Team B pick, Team A ban, Team B ban. Die übrige Map wird als dritte Map gespielt. Wer anfängt, entscheidet das Team mit dem besseren Seed bzw. ein Münzwurf.

### 8.3.1 Mappool

Der Mappool besteht aus folgenden Maps:

- de\_mirage
- de\_vertigo
- de\_dust2
- de\_overpass
- de\_train
- de\_nuke
- de\_inferno

## 8.4 Spielmodus

Ein "Match" der regulären Saison besteht aus zwei Maps, die einzeln als Hin- und Rückrunde gewertet werden. Auf jeder Map wird ein Gewinner ermittelt, notfalls durch Overtime. Gewinnt ein Team nach Overtime, erhält es zwei Punkte und der Verlierer einen Punkt. Gewinnt ein Team nach der regulären Rundenanzahl, erhält es drei Punkte und der Verlierer null. Playoffs und Relegation werden als Best of Three (Bo3) gespielt.

### 8.4.1 Overtime

Im Falle eines Unentschieden auf einer Map, muss das Match im MR3 (maxround 3) Modus mit 16.000 Startgeld weitergespielt werden, bis ein Gewinner gefunden wurde.

## 8.5 Spieleranzahl

Es dürfen lediglich 5on5 Matches gespielt werden. Ein 4on5 oder sonstige Konstellationen sind nicht möglich. Sollte ein Team keine 5 Spieler stellen können, gilt das Team als nicht angetreten.

## 8.6 Server

Die Matchserver werden durch ESEA gestellt.

## 8.7 Coaching

Bei Online-Matches sind Coaches durch das ESEA System möglich und erlaubt. Bei Offline-Matches darf sich ein Coach während des gesamten Spiels hinter seinem Team aufhalten. Der Coach kann dabei die ganze Zeit die Teamkommunikation mitverfolgen, darf jedoch lediglich während des taktischen Timeout mit den Spielern sprechen oder anderweitig interagieren. Der Coach unterliegt ansonsten während der gesamten Zeit den gleichen Regeln - insbesondere bezüglich Headset - wie die Spieler.

## 8.8 Pause

In Counter-Strike: Global Offensive wird zwischen der taktischen Pause und der technischen Pause unterschieden.

### 8.8.1 Taktische Pausen

Jedes Team verfügt über 4 taktische Pausen pro Map, welche maximal 30 Sekunden dauern dürfen. Die Pause wird durch den Chatbefehl ".tac" ausgelöst.

### 8.8.2 Technische Pausen

Das Spiel kann aufgrund von technischen Problemen oder sonstigen Gründen durch den Chatbefehl ".tech" pausiert werden. Sollte dies geschehen, muss sich das Team, welches die Pause genommen hat, direkt mit

einem Referee in Verbindung setzen und das Problem schildern. Die Pause darf 5 Minuten grundsätzlich nicht überschreiten, es sei denn ein Referee stimmt zu.

## 8.9 Player Settings

### 8.9.1 Config Files

Alle Konfigurationsänderungen sind erlaubt, solange sie nicht einen unfairen Vorteil oder Vorteile bringen, die vergleichbar mit Cheaten sind. Ein Spieler kann für falsche Einstellungen in jeder Konfigurationsdatei bestraft werden, unabhängig davon, ob sie in Gebrauch war oder gespeichert wurde in dem betreffenden Spiel-Ordner. Die folgenden Befehle sind verboten:

- cl\_showpos 1 - der Wert muss auf 0 gesetzt werden.

Teams müssen sich an die Turnierleitung wenden, wenn sie sich über die Gültigkeit eines Befehls unsicher sind und seinen Wert. Ein Team kann bestraft werden, wenn es verbotene Befehle in seiner Konfigurationsdatei hat, unabhängig davon, ob diese benutzt wurden oder nicht.

Falsche Spielersettings werden mit zwei (2) Minor Strafpunkten per verbotenen Wert und Spieler geahndet. Maximal werden jedoch nur sechs (6) Minor Strafpunkte pro Match an ein Team vergeben. Sollten drei oder mehr Spieler verbotene Settings haben, so erhält das Team einen Default Loss.

Die Referees können unter bestimmten Umständen einen Default Loss vergeben, auch wenn weniger als drei Spieler verbotene Settings besitzen.

### 8.9.2 Scripts

Alle Scripte sind illegal, außer Kauf-Scripte, Demo-Scripte, Say-Scripte oder Nickname-Scripte. Ein Team kann bestraft werden, wenn es verbotene Scripte in deren Configs hat, unabhängig davon, ob sie in Gebrauch waren.

Verbotene Scripte werden mit zwei (2) Minor Strafpunkte pro verbotenem Script und Spieler geahndet. Maximal werden jedoch nur sechs (6) Minor Strafpunkte pro Match an ein Team vergeben. Sollten drei oder mehr Spieler verbotene Scripte haben, so erhält das Team einen Default Loss.

Die Referees können unter bestimmten Umständen einen Default Loss vergeben, auch wenn weniger als drei Spieler verbotene Settings besitzen.

### 8.9.3 32 Bit

Jeder Spieler muss die Color Quality auf Highest (32 bit) einstellen. Wird Counter-Strike: Global Offensive im Window Mode gespielt, muss auch die Windows Farbtiefe 32 Bit betragen. Spielt ein Teilnehmer nicht mit 32 Bit, so wird ein Major Strafpunkt vergeben und das Team erhält einen Default Loss.

### 8.9.4 Grafikkartentreiber oder ähnliche Tools

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

Verboten sind weiterhin sämtliche Overlays, welche im Spiel die Auslastung des Systems in irgendeiner Form



wiedergeben (z.B. Nvidia SLI Anzeige, Rivatuner Overlays). Sollten solche Overlays benutzt werden wird dies mit einem (1) Major Strafpunkt und einem Default Loss geahndet. Hiervon nicht betroffen sind Tools, die ausschließlich die Frames per Second (FPS) anzeigen.

### 8.9.5 Custom Dateien

Es ist den Spielern nicht erlaubt, während der offiziellen Spielen irgendeine Form von benutzerdefinierten Spieldateien zu verwenden. Es dürfen nur CSGO-Skins geändert werden. Alle anderen Änderungen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf die Modifikation von Sprites, HUDs, Scoreboards und Fadenkreuzen sind strengstens untersagt.

### 8.9.6 Custom Character Model

Es ist nicht erlaubt mit einem Custom Character Model, Agent bzw. Player Skin zu spielen. Jeder Spieler muss den Standard Skin verwenden.

### 8.9.7 Treiber

Die Verwendung von Gerätetreibern zur Vorinstallation / Vorprogrammierung von illegalen Makros auf den Geräten des Spielers (Tastatur, Mäuse, Soundkarten) ist verboten und kann als Cheating bestraft werden. Für Offline Events gilt: Die Turnierverantwortlichen behalten sich das Recht vor, jedes von den Spielern verwendete Gerät zur Überprüfung anzufordern.

### 8.9.8 In-Game Nicknames

Die Spieler dürfen während der ESL-Spiele nur ihre eigenen offiziellen Nicknamen - ohne jegliche Zusätze - verwenden. Jeder Spieler, der seinen Nicknamen offiziell bei Valve für gesponserte Veranstaltungen registriert hat, muss bei allen ESL-Matches denselben Nicknamen verwenden.

### 8.9.9 In-Game Item Nametag

Spieler dürfen keine Nametags an Ingame-Gegenständen verwenden, die gegen den Verhaltenskodex verstoßen.

## 8.10 Spielablauf

### 8.10.1 PoV Demos

Alle Teilnehmer sind dazu verpflichtet Demos aus der eigenen Perspektive aufzunehmen.

### 8.10.2 Demos und Replays

Alle Demos oder Replays müssen auf Anfrage der Administratoren zur Verfügung gestellt werden.

### 8.10.3 Demo- und Wiedergaberechte

ESL behält sich das Recht vor, alle Demos, die in einem ESL-Arrangement aufgenommen wurden, abzuspielen und/oder auf die ESL-Websites hochzuladen.

### 8.10.4 Speicherung und Aufbewahrung von Match-Media

Alle Spielmedien (Screenshots / Demos / Replays / etc.) müssen von den Teilnehmern für mindestens 2 Wochen nach Spielende aufbewahrt werden. Im Falle eines Protests müssen die Aufzeichnungen von den Teilnehmern für mindestens 2 Wochen nach Beendigung des Protests aufbewahrt werden.

### 8.10.5 Spielerdrops

Sollte ein Spieler vor dem ersten Kill der ersten oder zweiten Halbzeit droppen, so wird die Hälfte neu gestartet. Im Fall eines Spielerdrops nach dem ersten Kill in der ersten oder zweiten Halbzeit muss die Pausenfunktion genutzt werden. Sofern der gedroppte Spieler nicht zum Ende der Runde wieder auf dem Server und in seinem Team ist, muss am Ende der Runde oder zu Beginn der nächsten Runde eine Pause eingelegt werden. Das Team, aus dem der Spieler gedropped ist, ist für die Pause verantwortlich. Es muss mindestens 5 Minuten auf den gedroppten Spieler gewartet werden. Kommt der gedroppte Spieler nicht wieder und kann das Team keinen Ersatzspieler stellen, wird das Match als Default Loss gewertet.

### 8.10.6 Spielerdrops bei Offline Events

Sollten mehrere Spieler bei einem Offline Event vom Server droppen, so liegt es im Ermessen der Referees ob die Runde gewertet werden kann oder ob das Match bzw. die Runde mit Hilfe der Backup Dateien neu gestartet werden muss.

### 8.10.7 Auswechslungen

Auswechslungen sind generell während einem Match erlaubt. Möchte ein Teilnehmer einen Spieler auswechseln, so muss der Ersatzspieler bereits Ingame sein und bereit um auf den Matchserver zu connecten. Die Auswechslung muss kurz angekündigt werden, danach muss während der Freezetime das Spiel kurz pausiert werden und der entsprechende Spieler vom Server disconnecten. Der Ersatzspieler hat dann unverzüglich den Server zu betreten, damit das Match zügig fortgesetzt werden kann.

### 8.10.8 Dem falschen Team beitreten

Es ist verboten, dem falschen Team auf dem Server beizutreten und kann mit einem (1) Minor Strafpunkt bestraft werden.

### 8.10.9 Spielunterbrechungen

Sollte ein Spiel während der ersten drei Runden unterbrochen werden, so wird die Halbzeit 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.

Sollte das Match auf einem offiziellen ESL Server ausgetragen werden, dann kann das Referee Team auf das Laden eines Backups entscheiden um das Match fortzusetzen.

### 8.10.10 Nutzung Bugs und Glitches

Die absichtliche Verwendung von Bugs, Glitches oder Fehlern im Spiel ist verboten. Es liegt im Ermessen des Admins, ob die Verwendung der genannten Bugs einen Einfluss auf das Spiel hatten oder nicht, und ob er Runden oder das Spiel an das gegnerische Team vergibt oder ein Rematch veranlasst. Die Verwendung der folgenden Bugs ist strengstens verboten, sollte ein Bug verwendet werden, der hier nicht aufgeführt ist, liegt es im Ermessen des Admins, ob eine Bestrafung notwendig ist oder nicht.

- Das Bewegen durch abgeschnittene Bereiche, in denen die Bewegung durch das Design der Karte nicht beabsichtigt ist, ist strengstens verboten (alle Wände, Decken, Böden usw.).
- Die Bombe darf nicht an einem Ort platziert werden, an dem sie nicht entschärft werden kann. Das Platzieren der Bombe auf solche Weise, dass niemand den Piepton hören kann, oder das Platzieren Geräusch ist verboten.
- Das Stehen auf Teamkollegen ist generell erlaubt, es ist nur dann verboten, wenn solche Aktionen die Spieler über, unter und/oder durch einen festen Gegenstand (z.B. Wand, Kiste, Decke) zu schauen, das nicht erlaubt sein sollte nach dem Kartendesign.
- Pixelwalking ist verboten. Ein Spieler gilt als Pixelwalking, wenn er auf unsichtbaren Pixeln auf der Karte sitzt oder steht, die keinen sichtbaren Rand haben. Es wird empfohlen, mit der Turnierleitung zu klären, ob bestimmte Bugs oder Glitches als illegal angesehen werden oder nicht.

Die folgenden Bugs sind ausdrücklich erlaubt:

- Entschärfung der Bombe durch Wände und Gegenstände etc.
- Sogenanntes "Surfen" auf Röhren

Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, auch rückwirkend weitere Bugs in die Liste der ausdrücklich erlaubten Bugs aufzunehmen.

### 8.10.11 Suizide

Der absichtliche Selbstmord durch den `/kill` command oder auch das absichtliche Herbeiführen des eigenen Todes (z.B. Vertigo jump) ist nicht erlaubt und kann mit Strafpunkten geahndet werden.

### 8.10.12 Neue Positionen

Wenn ein Spieler oder ein Team eine neue Position verwenden möchte, die nicht allgemein bekannt ist, wird dringend empfohlen, die Turnierleitung zu kontaktieren, um zu prüfen, ob diese Position erlaubt ist, bevor sie in einem offiziellen Spiel verwendet wird. Spieler und Teams müssen bedenken, dass die Überprüfung neuer

Positionen Zeit braucht und sie sich daher innerhalb eines angemessenen Zeitrahmens vor einem offiziellen Spiel mit den Turnierverantwortlichen in Verbindung setzen müssen.

## COPYRIGHT

Der gesamte Inhalt dieses Dokuments ist Eigentum der ESL Gaming 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 ESL Gaming 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. ESL Gaming GmbH übernimmt keine Gewähr für Fehler oder Auslassungen. ESL Gaming GmbH behält sich das Recht vor, Inhalte auf den Webseiten <http://www.eslgaming.com> und <http://www.eslmeisterschaft.de> jederzeit und ohne Vorankündigung und Benachrichtigung zu ändern.