



PUBG MOBILE LEAGUEONE

Regelwerk

Inhaltsverzeichnis

Zusammenfassung.....	4
Support.....	4
Vorwort.....	4

§1 Grundsätzliches

§1.1 Geltungsbereich.....	5
§1.2 Liga Leitung.....	5
§1.3 Spielverpflichtung.....	5
§1.4 Interview.....	6
§1.5 Spielberechtigung.....	6
§1.6 Allgemeine Verhaltensregeln.....	6
§1.7 Lizenzen.....	7
§1.8 Gaststarter.....	7
§1.9 Ergebnisbestätigung.....	7
§1.10 Unschuldsklausel.....	7
§1.11 Gewinnausschüttung.....	8

§2 Team-Regularien

§2.1 Teamanmeldung.....	8
§2.2 Anmeldeungsdaten.....	8
§2.3 Verleihen von Spielern.....	8
§2.4 Team-Voraussetzungen.....	9
§2.5 Namens Regelungen.....	9
§2.6 Kommunikation.....	9

§3 Matchregeln

§3.1 Verhaltensregeln.....	10
§3.2 Serverprobleme/Hosting.....	10
§3.3 Spielen in Unterzahl.....	10
§3.4 Nichterscheinen eines Teams.....	11

§3.5 Verlassen des Matches	11
§3.6 Spielerwechsel/Ersatzspieler	11
§3.7 Support/Protest	12
§3.8 Handcam	12
§3.9 Auswertungssystem	12

§4 Strafenkatalog

§4.1 Bewiesenes Cheaten während eines Matches	13
§4.2 Bewiesenes Cheaten außerhalb eines Ligamatches	13
§4.3 Bugusing	14
§4.4 Absprache/Wetten	14
§4.5 Spielen in mehreren Teams	14
§4.6 Austritt aus einer laufenden Season	14

§5 Streaming

§5.1 Streamen als Spieler	15
§5.2 Streaming-Lizenz	15
§5.3 Kommentierung	15
§5.4 Zuschauerbereich und -besetzung	15

Zusammenfassung

Die **PUBG MOBILE LEAGUEONE** ist die erste Liga für PUBG MOBILE im deutschsprachigen Raum. Sie bietet jedem Spieler, egal ob Anfängern, Fortgeschrittenen oder Profispielern einen Einstieg in den eSports-Bereich in Mobile Games. Rasante Action, abwechslungsreiche Turniere, spannende Spieltage, ein professioneller Aufbau und Ablauf sind nur einige Aspekte.

In Zusammenarbeit zwischen dem offiziellen **PUBG Mobile Deutschland**-Team und spielerfreunde.de ist eine Basis entstanden, die nicht nur eine professionelle Wettkampfumgebung garantiert, sondern auch überall auf der Welt verfolgbar ist. Durch ein erfahrenes Team werden sämtliche Problembereiche abgedeckt, Fehler vermieden oder schnellstens gelöst.

Wir freuen uns auf jedes Team, das seine Fähigkeiten unter Beweis stellen möchte.

Support

Bei Fragen zum Regelwerk, Fehlern im Regelwerk oder Fragen zur Auslegung kontaktiere bitte die Ligaleitung!

Kontaktherstellung:

- Erste Anlaufstelle ist immer der Event- oder Serversupport auf discord.gg/pubgmde.

Eventuell gibt es hier auch schon eine Lösung für das aufgetretene Problem.

Bei Beiträgen von euch bitte möglichst genau die betroffene/unklare Regel und die Fragen dazu formulieren.

- Bei ungeklärten Fragen, kontaktiert uns auch über das Support-System unter m.me/PUBGMOBILEDE.

Hier kann genauso auf spezielle Problematiken eingegangen werden.

Beachtet: Formuliert euer Problem so genau wie möglich.

Vorwort

Bei Vorkommnissen, die nicht durch dieses Regelwerk abgedeckt werden, behält sich die Ligaleitung vor, eine entsprechende Regelung sofort in Kraft treten zu lassen. Nicht abgedeckte Missetaten können im Ermessen der Ligaleitung bestraft werden. Hierbei wird sehr transparent mit den Teamleitern zusammengearbeitet. Mit der Anmeldung zur PUBG MOBILE LEAGUEONE wird das Regelwerk automatisch akzeptiert.

§1 Grundsätzliches

§1.1 Geltungsbereich

Mit der Anmeldung zur PLO wird das Regelwerk automatisch anerkannt. Es agiert übergreifend mit den Spiel- und Serverregeln von PUBG MOBILE Deutschland. Sofern nicht anders angegeben gelten die Regeln für beide Spielmodi (FPP/TPP). Falls eine Regel undurchführbar sein sollte, bleibt der Rest des Regelwerks wirksam. Im Falle einer Lücke im Regelwerk wird die Regel, die dem Ziel am nächsten kommt, wirksam. Die Zielsetzung wird durch die Ligaleitung definiert.

§1.2 Liga Leitung

Die Ligaleitung besteht aus einem PLO-Admin und Schiedsrichtern. Die Ligaleitung muss nicht zwingend aus Mitgliedern des Serverteams des PUBG MOBILE Deutschland Discord Servers bestehen. Alle Mitglieder der Ligaleitung sind gleichberechtigt und haben 1 Stimme bei Abstimmungen. Die Stimme des Liga-Admins zählt 1,5 Punkte, um Gleichstände zu verhindern. Jedes Mitglied der Ligaleitung, hat das Recht eine genauere Betrachtung eines Sachverhaltes zu fordern und gegebenenfalls eine Abstimmung einzuleiten. Alle Schiedsrichter dürfen sich ihrer Stimme enthalten, der Liga-Admin nicht. Bei persönlicher Betroffenheit kann ein Mitglied der Ligaleitung für besagten Fall ausgeschlossen werden. Änderungen bei der Ligaleitung werden stets angekündigt, um Transparenz zu gewährleisten.

Name:	Aufgabe	Stimmwert
Daniel spielerfreunde.de#8260	PLO-CEO (Vetorecht)	0
Schlumpi Charlie#9959	Liga-Admin	1.5
MissAlly#6666	Leitender Schiedsrichter	1
Daniel Mu ʘ™#9229	Leitender Schiedsrichter	1
Pistazius#0420	Schiedsrichter	1
xEvilmode#6666	Schiedsrichter	1
Nocksi#4803	Schiedsrichter	1
nickname312#1847	Schiedsrichter	1

§1.3 Spielverpflichtung

Jedes angemeldete Team verpflichtet sich an allen PLO Spielen teilzunehmen. Hierzu zählen sowohl gewertete PLO-Spiele als auch nicht gewertete Showmatches. Nähere Erläuterungen sind unter §3.3 und §3.4 zu finden.

§1.4 Interview

Alle Teams und Spieler erklären sich durch die Teilnahme an der PLO dazu bereit, falls vom Organisator gewünscht, Interviews zu geben. Diese dürfen dann von diesem veröffentlicht werden. Dies kann sowohl schriftlich als auch mündlich erfolgen.

§1.5 Spielberechtigung

Jeder Spieler muss zusätzlich zum Discord-Konto auf <http://www.spielerfreunde.de/pubgm> registriert und einem Team beigetreten sein. Jeder Spieler muss seine spielspezifischen Informationen in seinem Spielerprofil wahrheitsgetreu und vollständig eingetragen haben und diese stets aktuell halten.

§1.6 Allgemeine Verhaltensregeln

Alle Spieler haben das Recht darauf, fair und mit dem nötigen Respekt behandelt zu werden! Ein allgemein höflicher Umgangston wird von allen erwartet. Spieler, die sich trotz Verwarnungen weiterhin unangemessen verhalten, können mit Spielsperren bis hin zum Lizenzverlust sanktioniert werden.

- Verwende keine diskriminierende Sprache, inklusive aber nicht beschränkt auf Sprache im Bezug auf Ethik, Nationalität, Rasse, Geschlecht, Religion, sexuelle Präferenz oder persönliche Ansichten.
- Verwende keine extrem schlechte Sprache, inklusive aber nicht beschränkt auf exzessives Fluchen oder Sprache, die anschaulich sexueller, grotesker oder gewalttätiger Natur ist.
- Äußere keine Drohungen realer Gewalt oder anderer beabsichtigter Angriffe gegenüber anderen Spielern oder allen Moderatoren und Administratoren
- Belästige oder verfolge keine Anderen und unternimm keine ähnlichen Versuche, Mitspieler zu verunsichern oder zu bedrohen.
- Teile keine persönlichen Informationen über dich selbst oder andere.
- An illegalen Aktivitäten jeglicher Art sollst du dich nicht beteiligen, sie nicht anbieten, nicht erbitten und nicht arrangieren.

- Kein Imitieren anderer Spieler.
- Spamme nicht, weder im VoIP noch im Foren-Text. Dies schließt auch die Chats auf den Streaming-Plattformen ein.

§ 1.7 Lizenzen

Teamlizenz: Als teilnahmeberechtigt ist ein Team, das vor Start der PLO mit mindestens 6 jedoch maximal 8 lizenzierten Spielern angemeldet wurde und alle Bedingungen erfüllt und akzeptierte. Eine Teamlizenz gilt für eine Saison und kann nicht verfallen. Dadurch hat der Organisator das Recht bis zum Ende der Saison jegliche Art der Löschung von Daten zu verweigern. (Auf der Webseite/ Discord/ Bildern/ usw.)

Spielerlizenz: Spielberechtigt ist der angemeldete Spieler mit dem dazu angegebenen Account (In-game ID). Der Wechsel eines Spiel-Accounts ist nicht vorgesehen und muss von der Ligaleitung akzeptiert werden. Spielt ein Spieler mit einem nicht registrierten Spielkonto, verfällt die Lizenz und damit auch die Spielberechtigung. Eine Spielerlizenz kann nur einmal pro Person vergeben werden. Das Spielen mit dem Konto eines anderen Spielers führt zum Verlust der Spielerlizenz bei beiden Beteiligten.

§ 1.8 Gaststarter

Ausgetretene oder disqualifizierte Teams werden durch Gaststarter-Teams ersetzt. Diese dürfen ganz normal an PLO-Spielen teilnehmen. Ein Gaststarter hat jedoch nicht die Möglichkeit, um Preise oder einen festen Slot aus den jeweiligen Ligen zu spielen. Gaststarter werden von der Ligaleitung ausgesucht, hierbei werden Teams, die es nicht durch die Qualifikation geschafft haben, bevorzugt.

§ 1.9 Ergebnisbestätigung

Alle Ergebnisse werden mit Screenshots dokumentiert. Falls Ungereimtheiten auftauchen oder fehlerhafte Kill-Anzahl eingetragen wurden hat jeder Teilnehmer das Recht dies erneut überprüfen zu lassen. Wendet euch hierfür an die Ligaleitung.

§ 1.10 Unschuldsklausel

Der Liga-Admin und alle Schiedsrichter gehen immer von der Unschuld eines jeden Spielers aus, bis das Gegenteil eindeutig bewiesen ist.

§1.11 Gewinnausschüttung

Die Daten, die zur Gewinnausschüttung erforderlich sind, müssen der Ligaleitung innerhalb von 7 Tagen nach dem letzten gewerteten Spieltag übermittelt werden. Das Übertragen von Gewinnen ist nicht möglich. Nicht eingelöste Gewinne verfallen nach der Frist von einer Woche. Was für Daten das sind bestimmt der Sponsor. Hierbei üblich sind:

- persönliche Daten: vollständiger Vorname, Familienname
- Produkt-ID:
- Paypal: (bei Echtgeld gewinn)

§2 Team-Regularien

§2.1 Teamanmeldung

Für eine Teamanmeldung müssen alle Spieler einen Account auf <https://spielerfreunde.de/> besitzen, über einen Discord-Account verfügen und auf dem PUBG MOBILE Deutschland Server (discord.gg/pubgmde) sein, dort müssen sie sich als Crew oder Clan registrieren. Ein PLO-Team besteht aus einem Roster mit mindestens 6 aber maximal 8 Spielern. Zu beachten ist, dass Clans bis zu 3 Teams und Crews maximal 1 Team stellen dürfen. Es gelten zudem die Nutzungsbedingungen der jeweiligen Plattform.

§2.2 Anmelddungsdaten

Bei der Anmeldung zur PLO sind folgende Daten anzugeben:

- Team-Name
- Teamkürzel (Crew-Tag)
- Logo (mit Nutzungsrechten 1x transparent, hochauflösend, mindestens 900x900px, Format: png, svg)
- Team-Leader (18+)
- Vertrauensperson (16+)
- Teamaufstellung (mit Ingame ID)

§2.3 Verleihen von Spielern

Bei der Bildung von Teams besteht die Möglichkeit Spieler von anderen Clans / Crews auszuleihen. Diese müssen vor Start der Season für mindestens eine ganze Saison ausgeliehen werden. Ausgeliehene Spieler müssen In-game den Crew-Tag / Clan-Tag des Teams für das sie spielen tragen. Für eine Verleihung müssen beide Crew- / Clan-Leader und der betroffene Spieler zustimmen.

§2.4 Team Voraussetzungen

Ein PLO-Team muss aus mindestens 51% deutschsprachigen Spielern bestehen. Die Herkunft des Clans / der Crew muss nicht aus dem deutschsprachigen Raum sein. Jedes Team benötigt einen volljährigen Leader (18+) und eine Vertrauensperson (16+).

§2.5 Namens Regelungen

Die Namen der Crews/Clans/Spieler dürfen keine diskriminierenden Inhalte, inklusive aber nicht beschränkt auf Inhalte im Bezug auf Ethnie, Nationalität, Rasse, Geschlecht, Religion, sexuelle Präferenz oder persönliche Ansichten enthalten. Außerdem keine extrem schlechte Wortwahl, inklusive aber nicht beschränkt auf exzessives Fluchen oder Sprache, die anschaulich sexueller, grotesker oder gewalttätiger Natur ist.

Die Namen müssen auf allen 3 Plattformen identisch sein (Discord, Spielerfreunde.de, In-game). Ausgenommen sind ausgeliehene Spieler (siehe §2.3 / nur auf Discord).

§2.6 Kommunikation

Die gesamte Kommunikation zwischen Team und PLO Leitung verläuft über den Leader oder die Vertrauensperson. Diese erhalten Zugang zu allen Passwörtern, ID's und News rund um die PLO. Diese müssen jegliche Auswirkung auf den laufenden Ligabetrieb mit der Ligaleitung kommunizieren.

Hierzu zählen:

- Namensänderungen
- Nichterscheinen zu einem PLO-Spiel
- Ausschließen eines Spielers
- Spielen in Unterzahl
- usw.

§3 Matchregeln

§3.1 Verhaltensregeln

Spieler: Die Spieler haben im Umgang mit anderen Teams ein sportliches Verhalten zu garantieren. Hierzu zählt auch das böswillige Schaden des eigenen Teams durch Abwerfen mit einer Blend-, Rauch- und Splittergranate.

Kommunikation: Es kann die Kommunikation im eigenen Team über das Spiel erfolgen aber auch jede andere Art, wie Discord oder Teamspeak. Jedoch kann für Fehlfunktionen dort keinerlei Haftung übernommen werden.

Allgemein: Egal ob vor, während oder nach einem Match – ein respektvoller Umgang im Sprach- und Text-Chat ist für alle verpflichtend.

Matchende: Sobald ein Match endet, haben alle Teams der jeweiligen Runde sich über die Zugangsdaten zur nächsten Runde zu informieren und dem Match zügig beizutreten. Eine Startverzögerung durch Nichtbeachtung, kann zu Strafpunkten führen. Ausgenommen sind unverschuldete Verzögerungen, wie serverseitige Verbindungsabbrüche/-fehler.

Verhalten außerhalb der PLO: Es wird von jedem Spieler der PLO verlangt sich auch außerhalb der Spiele sportlich und angemessen zu verhalten. Sollte sich das Verhalten negativ auf die PLO auswirken, kann besagter User gesperrt oder das gesamte Team mit Punkte Strafen belegt werden. Die Beurteilung derer liegt im Ermessen der Ligaleitung.

§3.2 Serverprobleme/Hosting

Sollte das Match durch Probleme mit dem Server nicht durchführbar sein, ist ein Nachholtermin schnellst möglich bekannt zu geben. In diesem Fall wird die Ligaleitung dies dokumentieren, kommunizieren und einen neuen Matchtermin festlegen. Falls der Server während der Runde abstürzt oder massiv serverseitige Verbindungsabbrüche passieren, ist die Runde zu wiederholen. Es wird ausschließlich auf EU Servern gespielt. Auch kann der Liga-Host nicht für serverseitige Verbindungsfehler verantwortlich gemacht werden.

§3.3 Spielen in Unterzahl

Ist es einem Team nicht möglich zum vereinbarten Match-Beginn vollzählig zu sein, so ist es die Aufgabe des Leaders oder der Vertrauensperson dies innerhalb von **2h** vor Spielstart des ersten Spiels des

Spieltages der Ligaleitung mitzuteilen. Mehrfaches unangekündigtes zu dritt spielen führt zu Punkte Strafen. Hierbei wird wie folgt bestraft:

1 Mal ... schriftliche Verwarnung

2 Mal ... 100 Strafpunkte

3 Mal ... 150 Strafpunkte

$n + 1 \dots (n+1) \times 50$

“Mal” definiert eine Phase. Eine Phase kann nur ein Spiel aber auch maximal einen ganzen Spieltag definieren. (n ist hierbei die Zahl des vorherigen “Mal”)

§3.4 Nichterscheinen eines Teams

Ist es einem Team nicht möglich zum vereinbarten Match-Beginn zu erscheinen, so ist es die Aufgabe des Leaders oder der Vertrauensperson dies innerhalb der **2h** vor Spielstart des ersten Spieles des Spieltages der Ligaleitung mitzuteilen. Geschieht dies nicht, wird der Regelbruch mit Strafpunkten geahndet. Fehlt ein Team 2 Mal unentschuldigt führt dies zum Ausschluss aus der laufenden Saison. Die maximale Anzahl an fehlenden Matches ist 3, wobei dies für entschuldigtes aber auch für unentschuldigtes Fehlen gilt.

Strafen für das Fehlen eines Matches:

1 Mal ... 25 Strafpunkte

2 Mal ... 50 Strafpunkte

3 Mal ... 100 Strafpunkte

4 Mal ... Disqualifikation

§3.5 Verlassen des Matches

Es ist bei allen Spielen maximale Leistung zu erbringen. Das absichtliche Verlassen oder AFK gehen ist verboten. Sollte ein Technischer Fehler zu einem Verlassen der Matches führen, so ist dies der Ligaleitung augenblicklich mitzuteilen. Das Spiel wird jedoch fortgeführt. Auffällig häufiges Verlassen kann zu Spiel-Sperren des Spielers führen. Der Spieler kann, sofern das Spiel es zulässt, das Match wieder betreten und weiterspielen.

§3.6 Spielerwechsel/Ersatzspieler

Jeder Spieler aus dem aktiven Team Roster ist Spielberechtigt. Es ist dem Team selbst überlassen wer spielt. Ein Wechsel zwischen 2 Matches kann selbständig durchgezogen werden. Dies muss nicht der Ligaleitung mitgeteilt werden.

§3.7 Support/Protest

Bei Fragen oder Problemen hat jeder PLO-Spieler das Recht sich bei der Ligaleitung zu melden. Zu kontaktieren ist die Ligaleitung über Discord. Entweder in einem der Support Channel oder durch privat Nachrichten.

§3.8 Handcam

Jeder Spieler muss die Möglichkeit haben, falls von der Ligaleitung verlangt eine Handcam machen zu können. Zu sehen sein müssen die Hände des Spielers und das gesamte Display. Die Ligaleitung verlangt Handcams nur bei auffälligem Verhalten oder massiven Beschwerden. Wird eine Handcam verlangt, sind 3 Aufnahmen innerhalb der nächsten 6 Spiele (2 Spieltage) einzureichen. Die Ligaleitung obliegt es, falls erforderlich, diese Werte anpassen. Alle Mitglieder der Ligaleitung haben das Recht die Handcam zu sehen. Eine Veröffentlichung ist nur mit Absprache mit dem Betroffenen möglich.

§3.9 Auswertungssystem

Platzierung	Punkte
1. Platz	500
2. Platz	410
3. Platz	345
4. Platz	295
5. Platz	250
6. Platz	210
7. Platz	175
8. Platz	145
9. Platz	120
10. Platz	100

11. Platz	80
12. Platz	65
13. Platz	50
14. Platz	40
15. Platz	30
16. Platz	20
17. Platz	15
18. Platz	10
19. Platz	5
20. Platz	0

Jeder Kill bringt 15 weitere Punkte!

§4 Strafenkatalog

§4.1 Bewiesenes Cheaten während eines Matches

Jegliche Art des Cheatens sorgt dafür, dass das gesamte Team disqualifiziert wird. Der cheatende Spieler verliert seine Spiel Lizenz auf Lebenszeit.

§4.2 Bewiesenes Cheaten außerhalb eines Ligamatch

Jegliche Art des Cheatens sorgt dafür, dass das gesamte Team disqualifiziert wird. Der cheatende Spieler verliert seine Spiel Lizenz auf Lebenszeit.

§4.2.1

Durch das selbstständige melden eines cheatenden Spielers aus dem eigenen Team, kann eine mildere Bestrafung erfolgen. Zusammen mit der Ligaleitung wird eine angemessene Lösung gefunden. Eine Disqualifikation ist nicht ausgeschlossen aber mildernde Umstände sind möglich.

§4.3 Bugusing

Jegliche Art des Bugusing, welches dem nutzenden Spieler einen unfairen Vorteil verschafft ist verboten. Das abweichen von der normalen, vom Spiel vorhergesehenen Spielmechanik, kann zu sperren von Spielern bis hin zum Verlust der Spieler Lizenz sorgen. Die Ligaleitung kann den Lizenzverlust auch auf folgende Seasons verlängern.

§4.4 Absprachen/Wetten

Die Absprache unter verschiedenen Teams der PLO ist in jeglicher Hinsicht verboten. Des Weiteren ist das Wetten auf ein Spiel der PLO als Lizenzbesitzer untersagt. Als zugehöriger zu einem-er PLO- Clan / Crew / Organisation ist das Wetten ebenfalls verboten.

§4.5 Spielen in mehreren Teams

Eine Lizenz kann pro Person nur einmal vergeben werden. Das Spielen in mehreren Teams ist somit nicht gestattet. Ein Betrugsversuch führt zu einem Lizenzverlust.

§4.6 Austritt aus einer laufenden Season

Ein Austritt eines Teams während einer laufenden Saison sorgt für eine Sperre in der kommenden Season. Für einen Clan bedeutet dies, dass dieser einen ihrer 3 Startplätze verliert. Eine Crew ist für eine Saison gesperrt. Die Spieler eines ausgetretenen Teams bleiben spielberechtigt, dürfen jedoch nicht in derselben Konstellation erneut antreten. Maximal 25% des gesperrten Teams dürften in einem neuen Team zusammenspielen.

§4 Streaming

§4.1 Streamen als Spieler

Das streamen als Spieler ist nur mit ausdrücklicher Erlaubnis der Ligaleitung gestattet. Dabei sind die Voraussetzungen der Ligaleitung zu garantieren.

§4.2 Streaming-Lizenz

Um stream berechtigt zu sein, darf man kein Spieler oder Mitglied einer in der PLO vertretenden Organisation sein. Alle Live-Übertragungen müssen mit einem Zeitverzögerung von mindestens 5 Minuten gestreamt werden.

§4.3 Kommentatation

Alle Teams müssen anhand ihrer Leistung und nicht aufgrund persönlicher Differenzen oder Präferenzen beurteilt werden. Ein professioneller Umgang mit allen PLO beteiligten ist sicher zu stellen.

§4.4 Zuschauerbereich und -besetzung

In den Zuschauermodus dürfen die Streamer deren Co-Kommentatoren, die PLO-Regie und alle Mitglieder der Ligaleitung. In Ausnahmefällen ist es auch Influencern ausdrücklicher Erlaubnis der Ligaleitung gestattet.