



ECL '24: Winter

Offizielle Regeln

Zuletzt aktualisiert: 22.11.2023





Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort.....	7
1.1	Übersicht über Regeländerungen.....	8
2	Mitgliederregistrierung	8
2.1	Allgemein.....	8
2.2	Kontodetails.....	8
2.3	Regeln akzeptieren.....	8
2.4	Anzahl der Konten	8
2.5	Konto im selben Haushalt	9
2.6	Spielerkarte.....	9
3	Teamanmeldung	9
3.1	Allgemein.....	9
3.2	Voraussetzungen	9
3.3	Zusätzliche Anforderungen.....	9
3.4	Abschluss der Registrierung.....	9
3.5	Rücknahme einer Registrierung.....	10
3.6	Teamnamen ändern	10
3.7	Logos	11
3.8	Fotos übertragen	11
3.9	Sponsoring	11
4	Verhaltenskodex	11
4.1	Allgemein.....	11
4.2	Regelumgehung.....	12
5	ECL-Divisionsrahmen.....	12
5.1	Divisionsaufbau	12
5.2	Teameigentum.....	12
5.3	Rolle des „Backers“.....	13
5.4	Divisionsspot	13
5.5	ECL Elite-Playoffs.....	13
5.6	ECL Pro Playoffs	13
5.7	ECL Lite-Playoffs.....	13
5.8	ECL-Kern-Playoffs.....	14
5.9	ECL Neo-Playoffs	14



5.10 ECL Elite – Pro-Qualifikation.....	14
5.11 ECL Pro – Lite-Qualifikation.....	14
5.12 ECL Lite – Kernqualifikation.....	15
5.13 Tiebreaker in der Qualifikation	15
5.14 Qualifikation vs. Abstieg.....	15
5.15 Sperre des Qualifikantenkaders	15
5.16 Besetzung offener Plätze in Qualifikationsspielen.....	16
6 Verantwortlichkeiten des Teammanagements	16
6.1 Allgemein.....	16
7 Ligaverwaltung (LA).....	16
7.1 Verantwortlichkeiten.....	16
7.2 Regeländerung(en)	16
7.3 Strafdefinition	17
7.4 Mehrheitsbeschluss.....	17
7.5 Kontakt	17
7.6 LA-Mitglieder.....	17
7.7 Aktive Sperren	17
8 Teamregeln.....	17
8.1 Spieler.....	17
8.2 Verzicht auf Spiele.....	18
8.3 Ungültige Spiele.....	18
9 Fairplay.....	18
9.1 Allgemein.....	18
9.2 Störungen.....	18
9.2.1 Eine Auszeit nehmen, wenn der Druck groß ist	18
9.2.2 In Freezes steckengebliebene Feldspieler/Torhüter.....	19
9.2.3 Anstiftung zu einer Schlägerei in einer Bully-Situation	19
9.2.4 Torhüter verlassen den Torraum	19
9.2.5 „Legale“ Behinderung eines Spielers.....	19
9.2.6 Einen Spieler im Netz einfangen.....	19
10 Terminplanung	20
10.1 Spielplanung	20
10.2 Umschuldungstool.....	20
10.3 Angemessener Kontaktversuch	20



10.4	Verschiebung von Spielen.....	20
10.4.1	Maximale Aufschubmöglichkeiten.....	20
10.5	Spielpläne der regulären Saison und der Playoffs.....	20
10.5.1	Den Zeitplan einhalten.....	21
10.6	Nicht gespielte Spiele.....	21
10.7	Walkover vs. Disqualifikation	21
10.8	Heimvorteil.....	21
10.8.1	Reguläre Saison.....	21
10.8.2	Endspiele	22
10.9	Späte Spielauftritte.....	22
11	Spielregeln	22
11.1	Spielaufbau	22
11.2	Serverauswahl	22
11.3	Punkte.....	22
11.4	Tie-Breaking-Regeln (reguläre Saison und Playoffs).....	22
11.5	Trikotdesign	23
11.5.1	Trikotfarben	23
11.5.2	Trikotnummern.....	23
11.6	Trikotauswahl.....	23
11.7	Weitere Anpassungen.....	23
11.7.1	Spieler	23
11.7.2	Skater	24
11.7.3	Torhüter.....	24
11.7.4	Arena	24
11.7.5	Torpfostenfarbe	24
11.7.6	Die Verwendung nicht-menschlicher Charaktere.....	24
11.8	Pausieren	24
11.9	Kämpfen.....	24
11.10	Verbindungsprobleme	25
11.11	Beenden von Spielen.....	25
11.12	Spieler-Verbindungsabbrüche	25
11.13	Uhr zurücksetzen.....	26
12	Spielbericht	26
12.1	Spielberichterstattung	26



12.1.1	Normale Spiele.....	27
12.1.2	Getrennte Spiele.....	27
12.2	Einsendeschluss	29
12.3	Genauigkeit der Statistiken.....	30
13	Divisionsspezifische Regeln.....	30
13.1	ECL Elite	30
13.1.1	Streaming.....	30
13.1.2	Für Spiele, die von SportsGamer oder seinen Partnern übertragen werden.....	30
13.1.3	Übertragungsrechte.....	31
13.1.4	Archivierung	31
13.1.5	Lizenzen.....	31
13.1.6	Preisools.....	32
13.1.7	Wetten	34
13.1.8	Streaming-Informationen	35
13.1.9	Spielerkarte.....	35
13.1.10	Finaleinzug	35
13.1.11	Verhalten im Finale.....	35
14	Überweisungen.....	36
14.1	Überweisungsfrist.....	36
14.2	Spielerauswahl.....	36
14.3	Spielerabwurf.....	36
14.4	Kapitänswechselregel.....	36
14.5	Regel für die Versetzung des stellvertretenden Kapitäns	36
14.6	Spielertransferregel	36
14.7	Zurück zum vorherigen Team	36
14.8	Übernahme übertragener Spieler	36
14.9	Möglichkeit der Ablehnung einer Überweisung.....	37
14.10	Disqualifikation einer Mannschaft.....	37
14.11	Übernahme gesperrter Spieler	37
15	Definitionen.....	37
15.1	Starten.....	37
15.2	Ende	37
15.3	Spiel	37
15.4	Führungskräfte.....	37



15.5	Spieler.....	37
15.6	Übertragung	37
15.7	Rekrutierung.....	37
15.8	Freier Agent	38
15.9	Disqualifikation	38
15.10	Verbot.....	38
15.11	Verstoß	38
15.12	Durchgehen.....	38
15.13	Überweisungsfrist	38
15.14	Liga-/Turnierspiel	38
15.15	Desynchronisiertes/geloopertes Spiel.....	38
15.16	Legal (<i>In Bezug auf</i> eingesetzte Spieler)	38
15.17	Starter (<i>In Bezug speziell auf die</i> Promotion-Systeme)	38
15.18	„Wildcard“-Team.....	38
16	Anhang	39
16.1	Anhang 1. Abkürzungen	39
16.2	Anhang 2. Änderungshistorie des Dokuments	39



1 Vorwort

Willkommen zu den offiziellen Regeln der ECL '24: Winter. Für die ECL '24 Winter verwenden wir die Regeln der ECL '24: Spring als Grundlage. Darüber hinaus haben wir einige Regeln auf Grundlage des Feedbacks zur ECL '24: Spring und nachfolgenden Turnieren angepasst. Wie immer ist es uns sehr wichtig, die Verfahren zur Ligaverwaltung so klar wie möglich zu gestalten. Wenn Sie also Schwierigkeiten beim Verständnis bestimmter Regeln haben, können Sie uns gerne über das [Support-Tool kontaktieren!](#)

Wir bitten jedes Team, sich mit den verschiedenen Abschnitten vertraut zu machen und sie auswendig zu lernen. Mannschaftskapitäne müssen das gesamte Regelwerk kennen, da es viele wichtige Hinweise enthält, die während der gesamten Liga/des gesamten Turniers relevant bleiben. Normale Spieler hingegen sollten sich über die Registrierungsanforderungen für Mitglieder, die Etikette, das Fairplay und die Spielregeln im Klaren sein.



1.1 Übersicht über Regeländerungen

Hier ist eine Momentaufnahme einiger der wichtigsten Anpassungen/Ergänzungen im Vergleich zu ECL '24 Spring:

- **5.13: Siege in der Playoff-Runde werden als Tiebreaker durch die Platzierung in der regulären Saison ersetzt**
- **11.3: Ein Sieg in der regulären Spielzeit ist nun drei Punkte wert statt zwei.**
- **Spielerfähigkeitsverbote wurden mit der neuen Version des Spiels aus dem Regelbuch entfernt**
- **Die Verwendung von Spezial-Builds wie Bones ist derzeit erlaubt, aber alle neuen Builds, die herauskommen werden überwacht und könnten in Zukunft verboten werden.**
- **9.2.1: In allen ECL-Spielen ist es verboten, eine Auszeit zu nehmen, da es in NHL 24 einen spielentscheidenden Fehler gibt, der anscheinend durch eine Auszeit in einer „Volldruck“-Situation verursacht wird. Dies sollte zwar den Druck umkehren und die Spieler neu motivieren, aber der negative Effekt der zuvor aktiven „Volldruck“-Situation scheint bestehen zu bleiben und die betroffenen Spieler infolgedessen zu erschöpfen, auch wenn es dafür keine visuelle Darstellung gibt.**
- **11.7.6: Die Verwendung nicht-menschlicher Charaktere, wie etwa Werwölfe, ist in der ECL nicht gestattet.**
- **13.1.5: Um den Saisonstart so klar und reibungslos wie möglich zu gestalten, muss der Spieler vor dem und Teamlizenzen müssen erworben und aktiv sein Betreten der ECL '24 Folgendes tun: (Wintereis). Andernfalls wird das Spiel verloren gehen**
 - o Bitte denken Sie auch daran, die notwendigen Backup-Player-Lizenzen zu aktivieren (max. 3 pro Team)
 - o Hinweis: ECL Neo erfordert keine Teamlizenz oder Spielerlizenz und daher gilt diese Regel gilt nicht für ECL Neo.

Hinweis: Fettgedruckte Elemente sind Ergänzungen/Änderungen gegenüber der letzten Überarbeitung des Regelwerks während der ECL-Saison.

2 Mitgliederregistrierung

2.1 Allgemeines

Alle Spieler, die an einer SportsGamer-Liga/einem SportsGamer-Turnier teilnehmen, müssen über ein registriertes Konto auf SportsGamer.gg verfügen und ihre PSN-ID (PlayStation) oder ihren Gamertag (Xbox) zu ihrem Profil hinzugefügt haben.

2.2 Kontodetails

Der SportsGamer-Kontoname, die PSN-ID/der Gamertag und der Spielername dürfen nicht anstößig, beleidigend, vulgär oder vulgär sein. Das SportsGamer-Team behält sich das Recht vor, Spieler aufzufordern, diese Details zu ändern, wenn sie als unangemessen erachtet werden.

2.3 Akzeptanz der Regeln:

Indem der Spieler einem für eine Liga/ein Turnier registrierten Team beitrifft, akzeptiert er diese Regeln.

2.4 Anzahl der Konten

Kein Spieler darf mehr als ein Konto auf SportsGamer.gg haben. Dieses Konto kann zum gleichzeitigen Spielen auf verschiedenen Konsolen und in verschiedenen Ligen/Turnieren verwendet werden, solange der Spieler seine PSN-ID/seinen Gamertag in seinem SportsGamer-Profil eingerichtet hat.



2.5 Konto im selben Haushalt

Sollten mehrere Spieler ihren Account von der gleichen IP-Adresse aus nutzen (zum Beispiel Brüder, die im selben Haushalt leben), sind diese Spieler verpflichtet, den Administrator umgehend über diese Regelungen zu informieren.

2.6 Spielerkarte

Der Name und die Nummer, die ein Spieler auf seiner Spielerkarte bei SportsGamer angegeben hat, müssen mit seinem Namen und seiner Nummer im Spiel übereinstimmen. Darüber hinaus müssen alle Spieler eines Teams im Vergleich zu ihren Teamkollegen eindeutige Nummern haben.

3 Teamanmeldung

3.1 Allgemeines

Alle registrierten Mitglieder dürfen ein Team für SportsGamer-Ligen/-Turniere registrieren. Der Registrant des Teams wird standardmäßig als Kapitän festgelegt. Die Teamregistrierung ist nur während der Anmeldefrist möglich, die auf der SportsGamer-Hauptseite angekündigt wird.

3.2 Voraussetzungen Um für

die Ligen/Turniere von SportsGamer teilnahmeberechtigt zu sein, müssen die Teams:

- Einen Kapitän und zwei Vizekapitäne haben
- Insgesamt mindestens sechs Spieler haben, die die [Spielerlizenz erworben haben](#)
 - o Gilt nicht für den ECL Neo
- Halten Sie die folgende Mindestanzahl an Spielern bereit:
 - o ECL Elite: 7 Spieler
 - o ECL Pro: 7 Spieler
 - o ECL Lite: 8 Spieler
 - o ECL Core: 8 Spieler
 - o ECL Neo: 8 Spieler
- Verwende den gleichen Teamnamen auf SportsGamer.gg und in NHL 24
- Verwenden Sie innerhalb eines Teams eindeutige Spielernummern (zwei Spieler desselben Teams können nicht gleichzeitig dieselbe Nummer verwenden).
- Nicht mehr als 14 Spieler haben

3.3 Weitere Voraussetzungen

Neue Mitglieder auf der SportsGamer-Plattform, die nicht an mindestens einem Event teilgenommen haben, können während des Summer Cup oder für ein ECL Lite-, Pro- oder Elite-Team nicht als Kapitän für ein Team fungieren. Um die Identität eines Mitglieds zu bestätigen, behält sich das SportsGamer-Personal das Recht vor, einen Identitätsnachweis anzufordern, um betrügerisches Verhalten zu verhindern.

3.4 Abschluss der Registrierung

Die Registrierungen sind nach Ablauf der Anmeldefrist endgültig und die Teams müssen an der Liga/dem Turnier teilnehmen, für das sie sich angemeldet haben. Das Personal von SportsGamer hat das letzte Wort bei der Einteilung der Teams in Divisionen oder Gruppen und die Entscheidungen sind zu akzeptieren.



3.5 Rücknahme einer Registrierung

Um eine Anmeldung zurückzuziehen, muss der Kapitän die Anmeldung des Teams entfernen und mitteilen, dass er nicht mehr beabsichtigt, sich anzumelden. Wenn das Team bereits in eine andere Division verschoben wurde, muss er außerdem den Support kontaktieren, um sicherzustellen, dass dies nicht unbemerkt bleibt. Dies ist nur vor der Anmeldung möglich. Frist ist abgelaufen.

3.6 Teamnamen ändern

Außerhalb der Saison ist die Änderung des Teamnamens kostenlos. SportsGamer hat es Teams jedoch traditionell nicht gestattet, ihren Namen während einer Saison zu ändern, da dies in vielerlei Hinsicht zu Verwirrung führen kann. Aufgrund der zunehmenden Zahl von Teams, die gesponsert werden und/oder eine Organisation repräsentieren, haben wir beschlossen, den Teams eine einmalige Gelegenheit zu geben, ihr Team „mitten in der Saison“ umzubenennen, um den Teams eine bessere Möglichkeit zu geben, Partnerschaften einzugehen. Damit unsere Ligen jedoch glaubwürdig und unterhaltsam bleiben, müssen Einschränkungen bestehen, um eine gewisse Kontinuität innerhalb der Divisionen zu gewährleisten. Aus diesem Grund haben wir ein System entwickelt (siehe unten), das es Teams ermöglicht, während der Saison eine Namensänderung zu beantragen, mit der Einschränkung, dass sie eine Gebühr zahlen müssen, je nachdem, in welchem Teil der Saison sie sich zum Zeitpunkt der Änderung befinden.

ECL Elite

- Woche 1: 100 EUR
- Woche 2: 200 EUR
- Woche 3: 300 EUR
- Woche 4: 500 EUR
- Woche 5 & Playoffs: 1000 EUR

ECL Pro

- Woche 1: 100 EUR
- Woche 2: 200 EUR
- Woche 3: 300 EUR
- Woche 4: 300 EUR
- Woche 5 & Playoffs: 300 EUR

ECL Lite

- Woche 1: 100 EUR
- Woche 2: 200 EUR
- Woche 3: 200 EUR
- Woche 4: 200 EUR
- Woche 5 & Playoffs: 200 EUR

ECL-Kern

- Woche 1: 100 EUR



Woche 2: 200 EUR

Woche 3: 200 EUR

Woche 4: 200 EUR

Woche 5 & Playoffs: 200 EUR

ECL Neo

Woche 1: 100 EUR

Woche 2: 100 EUR

Woche 3: 100 EUR

Woche 4 & Playoffs: 100 EUR

Es ist zu beachten, dass wenn das Team / der Sponsor und SportsGamer der Namensänderung zustimmen **UND** Kündigen Sie den Wechsel vor Saisonbeginn* an, dann entfällt die Gebühr.

*Saisonstart bedeutet den ersten Spieltag sowie zwei Stunden vor Beginn des Standardspielplans für den ersten Spieltag der jeweiligen Division.

Schließlich liegt jede mögliche Namensänderung im Ermessen von SportsGamer und wir behalten uns daher das Recht vor, sie jederzeit und aus beliebigem Grund abzulehnen.

3.7 Logos

Indem Sie sich für eine Liga/ein Turnier anmelden, das von SportsGamer veranstaltet wird, geben Sie SportsGamer, mit SportsGamer verbundenen Unternehmen sowie Ihren Gegnern die Erlaubnis, die Logos Ihres Teams für Übertragungs- und Werbezwecke zu verwenden.

3.8 Fotos übertragen

Wenn Sie sich für eine Liga/ein Turnier anmelden, das von SportsGamer veranstaltet wird, stimmen Sie zu, dass SportsGamer und SportsGamer-Partner können Ihre eigenen eingereichten Fotos für Sende- und Werbezwecke verwenden.

3.9 Sponsoring

Teams können Sponsoren gewinnen, wenn sie dies wünschen. Potenzielle Sponsoren dürfen jedoch nicht mit den Werten von SportsGamer, dem Hauptsponsor des Turniers oder dem Ligaorganisator in Konflikt geraten. Darüber hinaus dürfen Teams nicht von Unternehmen gesponsert werden, die sich mit Alkohol, Tabak, Glücksspiel oder Erwachsenenunterhaltung beschäftigen – der Turnierorganisator behält sich das Recht vor, diese Beschränkungen jederzeit zu erweitern.

4 Verhaltenskodex

4.1 Allgemeines

Von registrierten Mitgliedern wird erwartet, dass sie einander mit Respekt behandeln und keine übermäßig beleidigende Sprache verwenden. Dies gilt für alle Liga-/Turnier-bezogenen Gespräche auf SportsGamer.gg.



oder direkte Kommunikation zwischen Spielern über externe Quellen, wenn ein Nachweis erbracht werden kann, der auch den Kontext des Gesprächs beinhaltet

4.2 Umgehung der Regeln Den

Mitgliedern ist es zu keiner Zeit gestattet, die Regeln zu umgehen (einschließlich entsprechender Versuche) oder das Personal von SportsGamer oder die Ligaverwaltung zu täuschen.

5 ECL-Divisionsrahmen

5.1 Divisions-Setup ECL

ist in fünf Divisionen unterteilt: ECL Elite mit 16 Teams, ECL Pro mit 32 Teams, ECL Lite mit 32+ Teams, ECL Core mit 32+ Teams und schließlich ECL Neo mit 32+ Teams.

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, die gewünschte Platzierung der Teams vorab zu prüfen und zu bestätigen oder abzulehnen, um das Wettbewerbsgleichgewicht und die Integrität der Divisionen zu wahren.

5.2 Teameigentum

Der Kapitän ist Eigentümer des Teams, seines Namens und seines Divisionsplatzes. Teams können ihren Hauptkapitän nur außerhalb der Saison wechseln. Um den Kapitän zu ersetzen, müssen sich die Teams an die folgenden Richtlinien halten:

Wenn der Kapitän einen Eigentümerwechsel unterstützt

- die Kapitänsbinde kann an einen stellvertretenden Kapitän aus der vorherigen Saison weitergegeben werden, sofern mindestens drei weitere Mitglieder aus der vorherigen Saison ebenfalls im Kader verbleiben (Option Nr. 1).
- Die Kapitänsstelle kann an ein Stammmitglied aus der Vorsaison weitergegeben werden, wenn keine Co-Kapitäne mehr übrig sind und insgesamt noch mindestens fünf Stammmitglieder (einschließlich des zukünftigen neuen Kapitäns) im Kader sind. In diesem Fall muss mindestens eine Co-Kapitänsstelle ebenfalls mit einem Stammspieler aus der Vorsaison besetzt werden (Option Nr. 2).

Wenn der Kapitän einen Eigentümerwechsel nicht unterstützt

- Eine Gruppe, die aus den beiden Co-Kapitänen der vorherigen Saison und mindestens drei weiteren Mitgliedern besteht, die in der vorherigen Saison für das Team gespielt haben, kann das Team übernehmen. In diesem Fall wird einer der beiden Co-Kapitäne der neue Kapitän, während der andere Co-Kapitän Co-Kapitän bleiben muss.

Wenn es zwei separate Parteien gibt, die die oben genannten Anforderungen erfüllen, kann die Ligaverwaltung zusätzliche Anforderungen festlegen.

Der neue Kapitän/Besitzer übernimmt das Team mit seiner Geschichte und dem aktuellen Divisionsplatz – abgesehen vom Teamnamen, der Eigentum des früheren Kapitäns/Besitzer bleibt, sofern nichts anderes vereinbart wurde. Falls der frühere Kapitän/Besitzer die Verwendung des Namens ablehnt, muss der neue Kapitän/Besitzer einen neuen finden und der ursprüngliche Name wird für jede Art der Verwendung in zukünftigen SportsGamer-Ligen/-Turnieren gesperrt.

SportsGamer behält sich das Recht vor, die Team-Eigentümerschaftsbestimmungen zwischen sowie während Jahreszeiten.



5.3 „Backer“-Rolle Spieler

können sich jetzt für die „Backer“-Rolle eines Teams bewerben. Diese Rolle ermöglicht es Spielern, gleichzeitig Kapitän eines Teams zu sein und dann für ein anderes Team zu spielen. Aufgrund des möglichen Missbrauchs dieser Rolle haben wir eine Reihe von Einschränkungen für alle Spieler festgelegt, die diese Rolle übernehmen. Der Spieler in der Backer-Rolle darf nicht:

- Spiele für die Mannschaft, deren Unterstützer er ist
- Spielen in der gleichen oder einer höheren Liga wie das Team, für das sie als Unterstützer fungieren.

Darüber hinaus unterliegen Backer-Spieler denselben Transferbeschränkungen wie Kapitäne und können daher während der Saison nicht das Team wechseln. Darüber hinaus zählen Backer-Spieler nicht zu den Qualifikationsquoten und haben auch keine Eigentumsrechte an ihrem „zweiten“ Team.

5.4 Divisionsspot

Außerhalb der oben beschriebenen Verfahren kann ein Divisionsplatz nicht verschenkt, verkauft oder gehandelt werden.

5.5 ECL Elite Playoffs In der

ECL Elite erreichen 8 von 16 Teams die Playoffs. Teams, die auf den Plätzen 9 bis 12 landen, spielen weder in den Playoffs noch müssen sie absteigen. Teams, die auf den Plätzen 13, 14 und 15 landen, spielen jeweils gegen die ECL Pro-Halbfinalisten sowie den Pro-Zweitplatzierten – diese Begegnungen werden in BO7-Serien ausgetragen, in denen die Gewinner in der nächsten Saison in der ECL Elite bleiben bzw. dort aufsteigen. Darüber hinaus steigt das Team auf Platz 16 für die nächste Saison sofort in die ECL Pro ab.

5.6 ECL Pro Playoffs In ECL

Pro erreichen 8 von 16 Teams aus jeder Gruppe die Playoffs, in denen sie gemäß den in 11.4 genannten Tiebreakern als beste gegen schlechteste Teams gesetzt werden. Nachdem die erste Runde gespielt wurde, werden die Teams dann basierend auf PPG gesetzt. Der Gewinner von ECL Pro steigt sofort auf, der Zweitplatzierte muss jedoch eine Serie gegen einen Elite-Gegner spielen (und gewinnen), um aufzusteigen. Die beiden Verlierer des ECL Pro-Halbfinals spielen jeweils gegen ein ECL Elite-Team auf Platz 13 oder 14, das gemäß den in 11.4 genannten Tiebreakern kreuzgesetzt wird. Teams, die auf den Plätzen 9 bis 11 landen, spielen weder in den Playoffs noch unterliegen sie einem Qualifikationsturnier oder Abstieg. Teams, die auf dem 12. Platz landen –

Die 14. werden in ein Qualifikationsturnier geschickt, um sich ihren Platz in der Pro-Klasse für die nächste ECL zu sichern (weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 5.11). Die Teams, die auf den Plätzen 15 bis 16 landen, steigen sofort ab.

5.7 ECL Lite-Playoffs

In der ECL Lite qualifizieren sich 32 Teams für die Playoffs, in denen sie gegen alle Playoff-Teams der ECL Lite vom besten bis zum schlechtesten gemäß dem unten beschriebenen System sowie mit den allgemeinen Tiebreaker gemäß 11.4.

- Gruppensieger
- Gruppenzweiter
- Teams, die den 3. Platz belegten
- ...



Der Gewinner von ECL Lite steigt sofort auf, ebenso wie der Zweitplatzierte und das Gewinnerteam des Bronzespiels. Teams, die in den Playoffs die Plätze 4 bis 13 belegen, nehmen an der Pro-Lite-Qualifikation für die kommende ECL-Saison teil. Teams, die in ihrer Gruppe den 15. und 16. Platz belegen, steigen direkt in die Core-Klasse ab, während Teams, die den 13. und 14. Platz belegen, in der Lite-Core-Qualifikation für die kommende ECL-Saison antreten, um sich ihren Platz in der Lite-Klasse zu sichern.

5.8 ECL-Kern-Playoffs

In ECL Core qualifizieren sich 32 Teams für die Playoffs, in denen sie vom besten bis zum schlechtesten Team gemäß dem unten beschriebenen System und den in 11.4 genannten allgemeinen Tiebreakern gegen alle Playoff-Teams in ECL Core gesetzt werden.

- Gruppensieger
- Gruppenzweiter
- Teams, die den 3. Platz belegten
- ...

Der Gewinner von ECL Core steigt sofort auf, ebenso wie der Zweitplatzierte und das Gewinnerteam des Bronzespiels. Teams, die in den Playoffs auf den Plätzen 4 bis 13 landen, qualifizieren sich für die kommende ECL-Saison für die Lite-Core-Qualifikation.

5.9 ECL Neo-Playoffs In der ECL

Neo qualifizieren sich 32 Teams für die Playoffs, in denen sie vom besten bis zum schlechtesten Team gemäß dem unten beschriebenen System und den in 11.4 genannten allgemeinen Tiebreakern gegen alle Playoff-Teams der ECL Neo antreten.

- Gruppensieger
- Gruppenzweiter
- Teams, die den 3. Platz belegten
- ...

5.10 ECL Elite – Pro-Qualifikation

Wenn nach der Umsetzung der in den ECL Pro Playoffs genannten Punkte noch ein (oder mehrere) Plätze in der ECL Elite zu besetzen sind, kann LA ein Miniturnier ankündigen – vorausgesetzt, es bleibt genügend Zeit, um es vollständig auszuspielen. Die allgemeine Struktur liegt im Ermessen von LA, aber im Allgemeinen wird das Turnier versuchen, das Turnier mit Teams aus dem folgenden Pool zu besetzen:

- 16. Platz Elite-Team
- Die Verliererteams aus der Abstiegs-/Aufstiegsserie, die in Abschnitt 5.5 beschrieben sind
- Die Verliererteams des Pro-Viertelfinals

5.11 ECL Pro – Lite Qualifier Die

Pro Qualifiers werden in vier Gruppen abgehalten, aus denen die besten drei Teams jeder Gruppe in Phase 2 (zwei Gruppen – sechs Teams) der Qualifiers vorrücken. Die besten drei Teams jeder Gruppe in



Stufe 2 sichert einen Platz in ECL Pro. Das genaue Format wird zum Beginn der Anmeldungen für die neue Saison veröffentlicht.

Die ECL Pro – Lite-Qualifikationsspiele bestehen aus den folgenden Teams:

- Pro 12. – 14. Platz Teams
- Lite- Teams auf Platz 4 – 13
- Wildcard-Teams 1–4

5.12 ECL Lite – Kernqualifikation

An den Lite-Qualifikationsspielen können alle Teams ohne Elite-, Pro- oder Lite-Ligaplatz ohne Einschränkungen teilnehmen. Das Format der Qualifikationsspiele wird je nach Teilnehmerzahl festgelegt, es können jedoch maximal 64 Teams an den Qualifikationsspielen teilnehmen. Die Plätze werden in der Reihenfolge der Anmeldung vergeben.

5.13 Qualifikations-Tiebreaker

Die Reihenfolge der Qualifikantenteams wird wie folgt bestimmt:

- Playoff-Runde
- Saatgut bestimmt gemäß Abschnitt 11.4.

5.14 Qualifikation vs. Abstieg

Das Qualifikationsverfahren geht einer ECL-Saison voraus, während das Abstiegsverfahren einer ECL-Saison folgt. Daher dürfen Teams Spielertransfers für das Qualifikationsspiel vornehmen, nicht jedoch für den Abstiegsspiele.

5.15 Sperre des Qualifikanten-Kaders

Um zu verhindern, dass Teams die gestaffelte Startzeit der Divisionen, die wir für die ECL eingeführt haben, ausnutzen und gezielt Spieler rekrutieren, die ihre Chancen in der Qualifikation verbessern, die aber nicht beabsichtigen, darüber hinaus im Team zu bleiben, haben wir beschlossen, nach den Qualifikationsspielen eine sanfte Kadersperre durchzusetzen. Dazu gehören auch Wildcard-Teams.

Wenn Elite-Spieler also einem Team beitreten und ihm bei den Qualifikationsspielen helfen möchten, müssen sie für die gesamte Saison in dieser Division spielen (in der das qualifizierte Team landet). Wenn Pro-Spieler dasselbe tun und für ein Team in Lite spielen möchten, müssen sie ab dem ersten Spieldatum in der ECL Pro dieser Saison zwei Wochen lang in der Lite-Division bleiben.

Ab diesem Zeitpunkt ist ihnen der Wechsel in Pro- oder Elite-Teams gestattet.

Darüber hinaus gilt dies nur für Spieler, die in einer Mannschaft spielen, in der sie in der vorherigen Saison nicht gespielt haben.

Darüber hinaus bitten wir alle Teams, eine Liste aller Spieler ihres Teams einzureichen, die für die Anmeldeanforderungen benötigt werden bzw. relevant sind.

Teams müssen den erforderlichen Mindestbetrag einhalten, sonst werden sie aus der Qualifikation ausgeschlossen. Wenn sich ein Teammitglied, das auf der Spielerliste steht, entscheidet, die Qualifikation zu verlassen, wird dies nur dann zugelassen, wenn dadurch nicht das Risiko besteht, dass das Team unter den Mindestbetrag fällt, oder wenn die Qualifikation abgeschlossen ist. In diesem Fall



Wenn mehrere Spieler aussteigen möchten, wird dies nach dem Prinzip „Wer zuerst kommt, mahlt zuerst“ behandelt. Es gelten die üblichen Übertragungsbeschränkungen.

Abschließend möchten wir alle Teams darauf hinweisen, dass Qualifikationsspiele *Teil* der Saison sind und daher die üblichen Transferbeschränkungen gelten.

5.16 Besetzung offener Plätze in Qualifikationsspielen

Teams werden nicht mehr direkt aufsteigen (ausgenommen automatisch absteigende/aufsteigende Teams) und alle offenen Divisionsplätze werden durch Qualifikationsspiele besetzt. Wenn es mehr offene Plätze gibt als erwartet (z. B. durch die Auflösung von Teams, die zur Teilnahme an den Qualifikationsspielen eingeladen worden wären), sind wie folgt auszufüllen:

- Profi-Absteigerteams (in Setzreihenfolge)
- Klein Nr. 14-16
- Wildcard-Teams Nr. 5–8
- Klein Nr. 17-32

6 Verantwortlichkeiten des Teammanagements

6.1 Allgemeines

Alle Manager (C und A) sind Vertreter des gesamten Teams und als solche verantwortlich für:

- Spiele planen • Sicherstellen, dass das Team immer die Liga-/Turnierregeln einhält • Jegliche Kommunikation mit anderen Managern und der Ligaverwaltung im Namen des Teams
- Sicherstellen, dass das Team alle Spiele beendet

7 Ligaverwaltung (LA)

7.1 Verantwortlichkeiten Die

Ligaverwaltung ist für die Ausrichtung der Liga/des Turniers, die Durchsetzung der Regeln, die Untersuchung möglicher Verstöße und die Beilegung von Streitigkeiten zwischen Spielern und Teams verantwortlich.

7.2 Regeländerung(en)

Die Ligaverwaltung kann bei Bedarf weitere Klarstellungen zu bestehenden Regeln hinzufügen. Wenn die Ligaverwaltung einen Fall bearbeiten muss, der von keiner der bestehenden Regeln abgedeckt wird, kann sie während einer Liga/eines Turniers neue Regeln hinzufügen, um diese Szenarien abzudecken. Sobald die Ligaverwaltung eine Entscheidung getroffen hat, muss sie beiden am Fall beteiligten Parteien eine Erklärung liefern, aus der hervorgeht, wie sie zu ihrer Entscheidung gekommen sind und welche Regeln angewandt wurden.

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, sämtliche Regeln während der Saison zu überprüfen und bei Bedarf zu ändern.



7.3 Definition der Strafe Die

Ligaleitung definiert Strafen für Spieler oder Teams nach ihrer Schwere und berücksichtigt dabei frühere Entscheidungen, um eine ausgewogene Entscheidungsfindung zu gewährleisten. Um dies zu erreichen, werden alle früheren Fälle im Zusammenhang mit der vorliegenden Entscheidung zitiert und dienen als Präzedenzfälle.

7.4 Mehrheitsbeschluss Die

Ligaverwaltung muss ihre Maßnahmen mit einer Mehrheitsbeschlussfassung beschließen. Nachdem eine Entscheidung getroffen wurde, wird die Ligaverwaltung immer sicherstellen, dass sie als eine Einheit handelt und keine Einzelabstimmungen der Öffentlichkeit bekannt gibt. Alle Fälle werden so schnell wie möglich behandelt, es ist jedoch höchst unwahrscheinlich, dass die Ligaverwaltung beispielsweise einen Streitfall in weniger als einer Stunde behandeln kann, also haben Sie bitte Geduld.

In dieser Situation ist es besser, proaktiv statt reaktiv zu sein. Wenn Sie also das Gefühl haben, dass ein Streit entstehen könnte, melden Sie dies bitte über das Support-Tool an LA, damit sie, wenn möglich, Bescheid geben können.

7.5 Kontakt Um die

Ligaverwaltung zu kontaktieren, müssen Spieler die [Support-Funktion](#) nutzen und wählen Sie ECL-Ligaverwaltung als Abteilung. Diese Nachrichten sind nur für Mitglieder der Ligaverwaltung und die Person sichtbar, die die Nachricht gesendet hat. Verwenden Sie keine privaten Nachrichten, um einzelnen Mitgliedern der Ligaverwaltung Nachrichten zu LA-Problemen zu senden.

7.6 LA-Mitglieder Die

folgenden Mitglieder sind derzeit Teil der Ligaverwaltung:

- @CMB-
- @eSwahn
- @iRSPe •
- @jahajaha93
- @Canoe
- @MartindalexC
- @Mikka
- @Moneygunx
- @wobfighter

Mitglieder der Turnierverwaltung können während einer Liga/eines Turniers entfernt, hinzugefügt oder ersetzt werden.

7.7 Aktive Sperren

Die aktiven Sperren können unter [diesem Link eingesehen werden](#).

8 Teamregeln

8.1 Spieler

Teams dürfen nur Spieler einsetzen, die in ihrem offiziellen Kader auf der SportsGamer.gg-Hauptseite aufgeführt sind und eine [Spielerlizenz erworben haben](#). Teams können 3 Spieler einsetzen, die als „Backups“ bezeichnet werden.



vorausgesetzt, sie spielen individuell maximal 10 Spiele und sind auch in ihrem offiziellen Kader aufgeführt. Spieler in ECL Neo müssen keine Spielerlizenz erwerben, sind auch in ihrem offiziellen Kader aufgeführt.

8.2 Spielverzicht Teams dürfen

Spiele verzichtbar machen; jeder Fall liegt jedoch im Ermessen von LA. Bei einem Spielverzicht erhält das gegnerische Team einen kampflosen Sieg.

8.3 Ungültige Spiele

Wenn ein Spiel gespielt wird, bei dem einer (oder mehrere) der beteiligten Spieler als nicht regelkonform eingestuft werden, behält sich LA das Recht vor, alle mit dem/den betreffenden Spieler(n) gespielten Spiele ggf. für ungültig zu erklären und die Siege der WO dem nicht schuldigen Team zuzusprechen.

9 Faires Spiel

9.1 Allgemeines

„Fair Play“ ist die wichtigste Regel in allen Spielen, die innerhalb einer Liga/eines Turniers auf SportsGamer.gg ausgetragen werden. Im Allgemeinen beschreibt „Fair Play“ den Akt, seinen Gegner so zu behandeln, wie man selbst behandelt werden möchte. Dazu gehört die Kommunikation, aber auch alle Handlungen, die direkt oder indirekt mit dem Spielverlauf zusammenhängen. Um Ihnen eine Vorstellung davon zu geben, was Sie vermeiden sollten, um diese Fair Play-Regel einzuhalten, hier einige Beispiele:

- Greifen Sie Ihren Gegner nicht mit beleidigender Sprache an. • Nutzen Sie keine Spielmechaniken oder Bugs aus, um Ihren Gegner zu benachteiligen (z. B. Nutzen alle Exploits für Spielerstatistiken, Desynchronisierungsfehler, Freezes oder Ähnliches)
- Lenken Sie Ihren Gegner nicht vom Spiel ab (senden Sie z. B. keine Spam-Nachrichten, rufen Sie nicht dein Gegner während er/sie im Spiel ist oder ähnliches)

9.2 Störungen Bitte

beachten Sie die folgenden Fehler/Störungen, die speziell behoben werden:

9.2.1 Auszeit nehmen in einer „Volldruck“-Situation

Wir haben einen spielentscheidenden Fehler in NHL 24 entdeckt, der anscheinend durch eine Auszeit während einer „Volldruck“-Situation verursacht wird. Dies sollte zwar den Druck umkehren und den Spielern neue Energie verleihen, aber der negative Effekt der zuvor aktiven „Volldruck“-Situation scheint bestehen zu bleiben und die betroffenen Spieler infolgedessen zu erschöpfen, auch wenn es dafür keine visuelle Darstellung gibt.

Ab heute ist es in allen ECL-Spielen verboten, ein Timeout zu nehmen. Wenn jedoch ein Timeout genommen wird und der Fehler auftritt, muss das Spiel sofort gestoppt und in dem Moment neu gestartet werden, in dem das Timeout genommen wird.

So gehen Sie vor, wenn ein Fehler auftritt:

- Trennen Sie die Verbindung zum Spiel
- Die verbleibende Zeit des Spiels wird in einem neuen Spiel gespielt. Den Teams wird empfohlen, zu warten, bis die Uhr bis zum Zeitpunkt der Auszeit abgelaufen ist, und diese dann regelmäßig abzuschließen. Alternativ können sie mit Zustimmung beider Parteien auch ein eigenes, anderes Verfahren wählen (vorausgesetzt der Startzeitpunkt liegt vor oder auf dem Zeitpunkt des Timeouts).



- Anweisungen zum Melden eines unterbrochenen Spiels finden Sie in unserem Artikel „So melden Sie unterbrochene Spiele“.

Wenn trotz der Regel ein Timeout erfolgt und der Fehler nicht auftritt

- Das Spiel kann zu Ende gespielt werden
- Das Ergebnis des Spiels bleibt
- Der Fall muss der LA gemeldet werden und das Team, das die Auszeit genommen hat, erhält eine Verwarnung.
Wenn das gleiche Verhalten fortgesetzt wird, kann dies zu einem automatischen Verlust des Spiels führen.

Wir haben die von der Community bereitgestellten Details und Videos an das Entwicklungsteam bei EA weitergegeben. SPORTS und wir sind optimistisch, dass sie in der Lage sein werden, dies zu beheben, woraufhin die Regel ENTFERNT.

9.2.2 Feldspieler/Torhüter bleiben in Freezes stecken

Es gibt einen Fehler, der dazu führt, dass Spieler (Feldspieler und Torhüter) in fehlerhaften, unbeabsichtigten Animationen eingefroren werden (z. B. Torhüter bleiben im Butterfly-Modus stecken und können sich nicht bewegen, Feldspieler auf dem Eis scheinen „tot“ zu sein), wodurch es für ihn/sie vorübergehend oder bis zur nächsten Unterbrechung unmöglich wird, das Spiel zu spielen.

Falls dieser Fehler auftritt, müssen die Teams den Puck sofort freimachen, wenn sie ihn bemerken. Normale Animationen, die von Spieleentwicklern vorgesehen sind, wie z. B. die Hinsetzbewegung eines Torwarts nach einem verzweifelten Abwehrversuch, sind von dieser Regel nicht betroffen. Falls Uneinigkeit darüber besteht, ob ein während dieser Zeit erzielt Tor zählen soll oder nicht, können die Teams der Ligaverwaltung einen Videobeweis zur Überprüfung vorlegen.

Ein vorsätzlicher, missbräuchlicher Einsatz (z. B. um Torchancen zu verhindern) wird als Spielmissbrauch angesehen.

9.2.3 Anstiftung zu einer Schlägerei in einer Bully-Situation

Es ist den Spielern in allen Divisionen strengstens untersagt, vor dem Puckeinwurf eine Schlägerei anzuzetteln. Damit soll der derzeit unbewiesene, aber spekulierte Geschwindigkeitsschub durch eine solche Aktion verhindert werden.

9.2.4 Torhüter verlassen den Torraum

In Bezug auf 9.1 (insbesondere „Nutzen Sie keine Spielmechaniken oder Bugs aus, um Ihren Gegner in eine nachteilige Lage zu bringen.“) ist es Torhütern nicht gestattet, ihr Torfeld zu verlassen, um einen Feldspieler der gegnerischen Mannschaft zu behindern.

Zur Veranschaulichung schauen Sie sich bitte das unten verlinkte [Video an: https://www.youtube.com/watch?v=ZELueWIZVr4](https://www.youtube.com/watch?v=ZELueWIZVr4)

9.2.5 „Legale“ Behinderung eines Spielers

In Bezug auf 9.1 (insbesondere „Nutzen Sie keine Spielmechaniken oder Bugs aus, um Ihren Gegner in eine benachteiligte Position zu bringen.“) ist es den Feldspielern nicht gestattet, Spieler ohne Puck zu „stoßen“/schlagen und/oder ihnen aktiv in den Weg zu laufen.

Wir haben einen Artikel erstellt (den Sie hier finden) das veranschaulicht hoffentlich die Logik hinter dieser Regel und wie wir sie anwenden wollen. Da es sich bei diesem Thema im Grunde genommen um eine Ermessensfrage handelt, müssen wir uns alle einig sein und verstehen, was erlaubt ist und was nicht. Als allgemeiner Gedanke, in Bezug auf Regel 9.1, gilt: Wenn Sie sich jemals nicht sicher sind, ob ein Ereignis im Spiel erlaubt sein sollte (muss nicht ausschließlich legale oder illegale Störungen eines Spielers betreffen), fragen Sie sich, ob Sie damit zufrieden wären, selbst Opfer dessen zu sein, was Sie tun – wenn nicht, tun Sie es nicht.

9.2.6 Einen Spieler im Tor einfangen In Bezug auf 9.1

(insbesondere „Nutzen Sie keine Spielmechanik oder Bugs aus, um Ihren Gegner zu benachteiligen.“) ist es Torhütern nicht gestattet, einen Feldspieler der gegnerischen Mannschaft zu behindern.

der sich hinter ihnen im Netz/Torraum befindet, indem er ihnen im Weg steht, sodass sie nicht weglaufen können.



10 Terminplanung

10.1 Spielplanung Jedes für

Ihr Team geplante Spiel hat einen offiziellen Spieltag. Auf diesen Plan können Sie zugreifen, indem Sie zur jeweiligen Division Ihres Teams navigieren und dann auf „Planen“ klicken. Teams können diese Spiele frei verschieben, sofern es sich nicht um übertragene oder anderweitig hervorgehobene Spiele handelt. Darüber hinaus müssen Teams vor dem Spieltag mit ihren Gegnern kommunizieren, um herauszufinden, wann sie am besten spielen können. Teams wird empfohlen, dies über das eigene PM-System der Site zu tun. Wenn dies jedoch nicht funktioniert, versuchen Sie, so viele Plattformen wie möglich zu erreichen (z. B. Discord). Darüber hinaus müssen alle vereinbarten Zeitplanänderungen über das Umplanungstool gesendet und akzeptiert werden.

10.2 Umplanungstool

Nachdem Teams schriftlich zugestimmt haben, ein Spiel zu verschieben oder vorzuziehen, müssen sie das im Liga-/Turnierplan verfügbare Umplanungstool nutzen, um diese Änderung auf SportsGamer anzuzeigen. Um das Tool zu verwenden, suchen Sie im Plan nach dem betroffenen Matchup und klicken Sie unter der Puckeinwurfzeit auf die Schaltfläche „Umplanen“. Anschließend müssen die Kapitäne des Gegners diese Aktion bestätigen, indem sie die [Hauptseite aufrufen](#), wo sie durch eine Popup-Benachrichtigung benachrichtigt werden.

10.3 Angemessener Kontaktversuch

Teams müssen zumindest versuchen, ihre Gegner vor einem Spiel nach dem Standardplan zu erreichen und zu kontaktieren. Einfach bis zur im Zeitplan festgelegten Zeit zu warten, einen Gegner herauszufordern und dann WOs zu beantragen, wenn der Gegner nicht erscheint, wird nicht als akzeptabel erachtet. Darüber hinaus sollten Teams idealerweise 12 bis 24 Stunden vor der standardmäßig geplanten Zeit Kontakt aufnehmen. Wenn das andere Team trotz Ihrer besten Versuche, Kontakt aufzunehmen, keine Antwort erhalten hat, wenden Sie sich bitte an den Support.

10.4 Verschiebung von Spielen

Teams dürfen jedes ihrer Spiele bis 12:00 Uhr MEZ am Tag verschieben, an dem das Spiel laut Spielplan stattfinden soll. Um diese Frist einzuhalten, müssen die Teams allen drei Kapitänen des Gegners eine Nachricht per Privatnachricht auf SportsGamer senden.

Jegliche Meinungsverschiedenheiten bezüglich des Terminplans können zur Überprüfung an LA weitergeleitet werden. Wenn ein Fehler eines oder beider Teams vorliegt, z. B. durch mangelnde Kooperation oder schlechte Kommunikation, können kampflose Siege bzw. Niederlagen ausgesprochen werden.

10.4.1 Maximale Aufschubmöglichkeiten

Um zu verhindern, dass die Mannschaften das oben genannte Verfahren missbrauchen, dürfen die Spiele nur verschoben werden, einmal pro Matchup. Wenn ein Team Fehlverhalten bemerkt, wird erwartet, dass es die Ligaverwaltung darüber informiert. Es.

10.5 Spielpläne der regulären Saison und der Playoffs

Die Start- und Enddaten der regulären Saison sowie die Playoff-Zeitpläne finden Sie unter dem folgenden Link:

[ECL '24: Winter](#)



10.5.1 Den Zeitplan einhalten

Während Spiele der regulären Saison vorzeitig ausgetragen werden können, wird allgemein empfohlen, dass Teams und Kapitäne versuchen, den Zeitplan so weit wie möglich einzuhalten. Wenn Sie jedoch das Gefühl haben, dass Sie nicht in der Lage sein werden, um einen Tag für die Spiele innerhalb von 10 Tagen nach dem ursprünglich geplanten Spieldatum zu vereinbaren, versuchen Sie bitte Ihr Bestes, einen offenen Dialog mit dem anderen Team zu führen und LA bezüglich des Problems zu kontaktieren. Dies ist nur dient dazu, LA zu informieren, wenn das Planungsproblem kritischer wird, und gibt ihnen die Möglichkeit, besser gerüstet sein, um zu helfen. In extremen Fällen können WOs zugewiesen werden, jedoch wird LA versuchen, Abhilfe schaffen, lange bevor das passiert.

10.6 Nicht gespielte Spiele

Sollten nach Ablauf dieser Fristen noch nicht gespielte Spiele vorhanden sein, wird die Ligaverwaltung untersuchen das Problem und können verteilen: kampflose Siege für das Team, das aktiver war bei dem Versuch, die Spiele rechtzeitig angesetzt und ausgetragen werden, Walkover-Niederlagen beider Teams (gilt sowohl für reguläre Saison & Playoff-Spiele) oder erlauben Sie eine Verlängerung als letztes Mittel, wenn es keine klare Möglichkeit zur Lösung der Situation.

In Übereinstimmung mit den Enddaten der regulären Saison müssen alle Spiele gespielt und gemeldet werden von der Ende der genannten Termine (23:59 Uhr MEZ). Wenn Spiele nicht gemeldet werden und es keine Unterstützung gab Anfrage eingereicht, werden keinem Team Punkte gutgeschrieben.

10.7 Walkover vs. Disqualifikation

Von den Teams wird erwartet, dass sie im Laufe einer Saison alle für sie angesetzten Spiele spielen (und beenden). Wenn Sie weniger als 80 % dieser Spiele spielen, besteht die Gefahr, dass Ihr Team vom aktuellen Turnier disqualifiziert wird und es zu möglichen Sperren der beteiligten Spieler kommt.

Darüber hinaus führt ein Verlassen des Stadions mitten im Spiel ohne gültigen Grund (wie von der LA festgelegt) dazu, dass Ihr Team das entsprechende Spiel verliert.

LA wird alle Fälle überwachen und überprüfen, in denen diese Regel angewendet werden könnte. Dabei wird der Kontext jedes einzelnen Falls untersucht. Wie immer behält sich LA diesbezüglich das Recht auf Autonomie und Flexibilität vor.

10.8 Heimvorteil 10.8.1

Reguläre Saison Während

der regulären Saison spielen die Teams zwei Spiele gegen jeden ihrer Divisionsgegner. Bitte schauen Sie auf der Website nach, welches Team das Spiel zu Hause beginnt.



10.8.2 Playoffs

Alle Playoff-Spiele in Elite, Pro, Lite und Core werden als Best-of-7-Serie ausgetragen, wobei Neo als Best-of-5-Serie ausgetragen wird. Das höher gesetzte Team spielt zuerst zu Hause. Danach wird das Recht, zu Hause zu spielen, wechseln.

10.9 Späte Spielauftritte

Wenn eine Mannschaft ohne vorherige Ankündigung mehr als 15 Minuten zu spät zu einem Spiel kommt, muss die gegnerische Mannschaft LA so schnell wie möglich kontaktieren. Der Nachricht sollte ein Nachweis beigefügt sein, dass die gegnerische Mannschaft „nicht erschienen“ ist. Je nach Grund(en) der Verspätung kann LA entscheiden, WOs zuzuweisen. Bitte beachten Sie Abschnitt 10.2 beim Lesen dieses Artikels.

11 Spielregeln

11.1 Spiel-Setup Alle

Turnierspiele werden 6 gegen 6 mit der Einstellung „Privates Spiel“ gespielt.

11.2 Serverauswahl

Da es in Europa mittlerweile mehrere Server gibt, kann es für die Teams sinnvoll sein, entweder den Server zu wechseln, auf dem sie das Challenge-Spiel spielen, oder sich an einen der Server außerhalb des üblichen „EU-Nord“ zu halten. Daher darf das Heimteam bei jedem Matchup den Server der Wahl für das Spiel bestimmen – natürlich im Rahmen des Zumutbaren. Wenn sich ein Team beispielsweise hauptsächlich in der Region EU-Zentral befindet, wäre es sinnvoll, für das Heimspiel einen solchen Server anstelle des EU-Nord-Servers auszuwählen und umgekehrt. Dennoch ist es nicht angemessen, wenn ein Team im Westen Europas vorschlägt, auf dem NA-Ost-Server zu spielen, um einen Vorteil gegenüber einem Gegner zu erlangen, der weiter östlich in Europa sitzt.

11.3 Punkte:

Ein regulärer Sieg wird mit 3 Punkten belohnt, ein OT-Sieg mit 2 Punkten, eine OT-Niederlage mit 1 Punkt und eine reguläre Niederlage mit 0 Punkten.

11.4 Tie-Breaking-Regeln (reguläre Saison und Playoffs)

Bei Punktgleichheit zwischen den Teams am Ende der regulären Saison werden die folgenden Tiebreaker* in der aufgeführten Reihenfolge angewendet:

- Gruppenplatzierung
- Punkte pro Spiel (PPG)
- Siege (inkl. OT-Siege)
- Direkter Vergleich (Punkte in gemeinsamen Spielen)
- Tordifferenz (über alle gespielten Spiele)
- Erzielte Tore (in allen gespielten Spielen)

*Wenn die Tiebreaker auf Teams aus unterschiedlichen Gruppengrößen angewendet werden, werden „Siege“ als Prozentsatz dargestellt, direkte Duelle werden natürlich außer Acht gelassen, die Tordifferenz wird in einen „Durchschnittswert pro Spiel“ umgewandelt, erzielte Tore werden (wie zuvor die Tordifferenz) umgerechnet in



ein „Durchschnitt pro Spiel“, und wenn alles andere nichts bringt, um das Unentschieden zwischen zwei Teams zu brechen, wird schließlich ein Münzwurf entscheiden. Zur Veranschaulichung sehen Sie sich bitte das folgende Beispiel an:

Team A. 13-1-0. +57. 72 GF.

Team B. 12-0-0. +39. 47 GF.

Daher würde Team B bei diesen Tiebreakern höher eingestuft, da sein PPG-Durchschnitt höher ist (1,86 gegenüber 2,00). Wenn es hier zu einem Gleichstand kommen würde, würden wir zum nächsten Tiebreaker in der Gewinnquote übergehen, bei dem Team B erneut die höhere Einstufung erhalten würde, da es eine höhere Gewinnquote als Team A hat (100 % gegenüber 100 %).

93 %). Wenn die beiden Teams auch bei diesem Tiebreaker gleichauf wären, würden wir natürlich zur Tordifferenz übergehen, bei der Team A die höhere Platzierung erhält, dank einer durchschnittlichen Tordifferenz pro Spiel von 4,07 gegenüber 3,25 von Team B. Wenn die Teams nach Anwendung der ersten drei Tiebreaker-Maßnahmen immer noch gleichauf sind, wird die durchschnittliche Anzahl der von den Teams erzielten Tore verglichen, was in diesem Beispiel bedeuten würde, dass Team A die höhere Platzierung erhält, da ihre Tore pro Spiel höher sind als die von Team B (5,14 gegenüber 3,92).

Darüber hinaus werden bei einem Gleichstand zwischen drei oder mehr Teams die gegenseitigen Spiele der betreffenden Teams ausgewertet und anschließend auf Grundlage der von ihnen erzielten Punktezahl gewertet.

11.5 Trikotdesign 11.5.1

Trikotfarben Die Heim-

und Auswärtstrikot der Mannschaft müssen unterschiedliche Farbschemata aufweisen. Es ist beispielsweise nicht erlaubt, dass beide Trikots die gleiche Farbe haben, egal welche Farbe verwendet wird – mit anderen Worten: Beide Trikots müssen leicht voneinander zu unterscheiden sein.

11.5.2 Trikotnummern Die

Mannschaften müssen versuchen, die Nummern auf ihren Trikots so sichtbar wie möglich zu gestalten, z. B. durch helle Nummern auf einem dunkelfarbigem Trikot.

11.6 Triktauswahl Vor

Spielbeginn sollten die Kapitäne beider Mannschaften überprüfen, ob die Trikots gut voneinander zu unterscheiden sind. Falls die Trikots zu ähnlich sind, muss das Spiel sofort abgebrochen werden. Für das nächste Spiel muss die Auswärtsmannschaft ihre Trikots wechseln.
Uniformen.

11.7 Sonstige Anpassungen

11.7.1 Spieler

Alle Spieler in ECL Elite und ECL Pro (Skater und Torhüter) müssen versuchen, das Gesicht ihres Spielers im Spiel so zu gestalten, dass es ihrem eigenen im wirklichen Leben ähnelt.



11.7.2 Skater

Skater dürfen Handschuhe und/oder Schlittschuhe im „CHEL“-Stil tragen, aber keine Helme im „CHEL“-Stil (es sei denn, es handelt sich um einen teamweiten Chromhelm, der nicht golden ist). Ausgenommen hiervon sind die besten (Punkte-)Scorer der ECL Elite- und ECL Pro-Teams*, die bei der Teilnahme an ECL-Spielen den goldenen Helm tragen müssen. Aus diesem Grund müssen nun alle ECL Elite- und ECL Pro-Spieler* während ECL-Spielen Helme tragen, wobei der Kapitän beim Eröffnungsspiel der Saison den goldenen Helm trägt. Außerdem dürfen Skater in der ECL Elite und ECL Pro keinen „ganz weißen“ Schläger tragen – ein ganz weißer Schläger ist definiert als ein Schläger, der mit weißem Klebeband umwickelt ist oder anderweitig überwiegend weiß ist.

*In Bezug auf ECL Pro und die Verwendung goldener Helme ist es unwahrscheinlich, dass SportsGamer den Helm zum jetzigen Zeitpunkt für ECL Pro-Spieler freischalten kann. Daher wird die Anforderung für die besten Punktesammler in ECL Pro, den goldenen Helm zu tragen, gelockert; Helme sind in ECL Pro jedoch weiterhin obligatorisch.

11.7.3 Torhüter

Torhüter dürfen ohne Einschränkungen Ausrüstung im „CHEL“-Stil tragen.

11.7.4 Arena

Den Teams ist die Nutzung der Juniorstadien 1 und 2 nicht gestattet, da in diesen speziellen Arenen bekannt ist, dass der klassische Kamerawinkel verändert wird.

11.7.5 Torpfostenfarbe

Torpfosten müssen standardmäßig rot sein. Dies ist auf Bedenken hinsichtlich der Farbenblindheit zurückzuführen, da Personen das Tor nicht sehen könnten, wenn es eine bestimmte Farbe hätte.

11.7.6 Die Verwendung nicht-menschlicher Charaktere

Die Verwendung nicht-menschlicher Charaktere, wie etwa Werwölfe, ist im ECL nicht gestattet.

11.8 Pause:

Teams dürfen das Spiel während Unterbrechungen unterbrechen.

11.9 Kämpfen

Spieler dürfen in ECL Elite, Pro, Lite und Core nicht kämpfen. In ECL Neo können Sie unter bestimmten Umständen kämpfen. Sie dürfen beispielsweise keinen Spieler herausfordern, der im Besitz des Pucks ist oder der gerade dabei ist, einen losen Puck aufzunehmen. Wenn ein Spieler hingegen einen harten Schlag ausführt, den Puck bekommt und die Kampfherausforderung aufkommt, kann das gegnerische Team den Kampf annehmen, da der Spieler, der den Schlag ausführt, als Initiator der Kampfherausforderung gilt. Es ist erlaubt, einen Kampf mit einem Spieler zu beginnen, der nicht im Besitz des Pucks ist oder sich in der Nähe des Pucks befindet.

Falls es in Elite, Pro, Lite oder Core zu einem Kampf kommt, werden die Teams gebeten, das Spiel so zu behandeln, als ob ein Spieler gemäß Regel 11.11 getrennt worden wäre. Sobald das Spiel beendet ist, müssen die Teams den Vorfall LA über das Support-Tool melden. Wenn LA den Kampf als unbeabsichtigt erachtet, werden keine Disziplinarmaßnahmen ergriffen. Wenn jedoch davon ausgegangen wird, dass der Kampf absichtlich war, wird der schuldige Spieler verwarnt. Wenn der besagte Spieler dann an weiteren „absichtlichen“ Kämpfen beteiligt ist, behält sich LA das Recht vor, den betreffenden Spieler zu suspendieren. Darüber hinaus werden die Spieler gebeten, das Potenzial von unbeabsichtigten Kämpfen zu verringern, indem sie nicht aktiv dafür sorgen, dass die Kampfaufforderung nach dem Pfiff angezeigt wird (z. B. indem sie schießen, nachdem der Torwart es abgedeckt hat und der Pfiff beendet ist).



gepiffen wurde). Häufiges „Herausfordern“ nach dem Pfiff wird von LA untersucht und wir behalten uns das Recht vor, Spieler zu suspendieren, wenn wir der Ansicht sind, dass sie ein solches Verhalten übertrieben begehen.

11.10 Verbindungsprobleme

Teams können ein Spiel vor der 2-Minuten-Marke der ersten Periode verlassen, wenn sie eine erhebliche Verzögerung feststellen, ein Spieler während dieser 2 Minuten die Verbindung verloren hat oder wenn andere Störungen auftreten. In diesem Fall sollte das Spiel natürlich erneut gestartet werden, mit einem anderen Host, wenn das Team, das die Verzögerung erlebt, dies verlangt. Dieser Vorgang kann für ein bestimmtes Spiel nur 2 Mal verwendet werden. Beim 3. Versuch muss das Spiel unabhängig von der Verzögerung für beide Teams gespielt werden.

Wenn innerhalb der ersten 2 Minuten ein Tor erzielt wird und Uneinigkeit darüber besteht, ob es gegen eine Mannschaft erzielt wurde, die gerade dabei war, das Spiel aufzugeben, dann wende dich bitte an den Support und liefere einen längeren Videoclip von der gesamten Veranstaltung.

11.11 Beenden von Spielen Außer

in den ersten zwei Minuten eines Spiels ist es Spielern nicht gestattet, ein Spiel absichtlich zu beenden.

11.12 Trennung der Spielerverbindung

Trennungen der Spielerverbindung nach Ablauf der ersten 2 Minuten und desynchronisierte/in einer Schleife ablaufende Spiele müssen gemäß dem folgenden Verfahren behandelt werden:

- Bei der nächsten Unterbrechung muss das Spiel abgebrochen werden. Von einem Spieler jeder Mannschaft wird erwartet, dass er alle Statistiken aufzeichnet.
- Wenn die Verbindung des Spielers vor dem Bully unterbrochen wird (das Symbol wird nicht über dem Kopf des In-Game-Spielers angezeigt), wird das Spiel sofort unterbrochen und die Teams müssen den Puck wegschlagen.
- Wenn ein Spieler in der Angriffs- oder Verteidigungszone die Verbindung verliert, muss die aktuelle Spielsituation ausgespielt werden. Die Spielsituation kann nicht darüber hinaus verlängert werden und die Teams müssen den Puck so schnell wie möglich freispielen.
- Wenn die Verbindung des Spielers unterbrochen wurde (das Symbol wird über dem Kopf des Spielers im Spiel nicht angezeigt) und sich der Puck in der neutralen Zone befindet, wird das Spiel sofort unterbrochen und die Teams müssen den Puck wegschlagen.
- Die obige Regel gilt nicht, wenn ein Spieler außerhalb der Spielsituation die Verbindung trennt, z. B. während ein Gegenangriff stattfindet. In diesem Fall müssen die Teams:
 - Spielen Sie die unmittelbare Spielsituation durch. Sobald die anfängliche Spielsituation durchgespielt wurde (z. B. gilt kein Odd-Man-Rush mehr), müssen die Teams den Puck so schnell wie möglich freimachen.
 - Wenn Uneinigkeit darüber besteht, ob ein während dieser Zeit erzielt Tor zählen soll oder nicht, müssen die Teams der Ligaverwaltung einen Videobeweis zur Überprüfung vorlegen.
- Die verbleibende Zeit des unterbrochenen Spiels wird in einem neuen Spiel gespielt. Den Teams wird empfohlen, zu warten, bis die Uhr bis zum Ende des ursprünglichen Spiels abgelaufen ist, und dieses dann regulär zu beenden. Alternativ können sie auch ein anderes, eigenes Verfahren verwenden, wenn beide Parteien einverstanden sind (vorausgesetzt, der Startpunkt liegt bei oder vor dem Zeitpunkt, an dem die Verbindung unterbrochen wurde). Anschließend zeichnen beide Teams alle Statistiken aus diesem zweiten Teil des ursprünglichen Spiels auf.



- Darüber hinaus dürfen Spieler zwischen unterbrochenen Spielen weder Positionen noch Builds (einschließlich Eigenschaften/Spezialisierungen, Größe oder Gewicht) ändern. Eine Änderung der Aufstellung ist zulässig, wenn einer der Startspieler nicht mehr spielen kann; die Ersatzspieler müssen jedoch die durch die Unterbrechung frei gewordenen Positionen einnehmen und können nicht mit den Spielern tauschen, die die Verbindung nicht unterbrochen haben. In einem solchen Fall liegt es an den Kapitänen, ob sie das neu gestartete Spiel an dem Punkt der Unterbrechung oder zu einem früheren Zeitpunkt beginnen möchten.
- Am Ende müssen die Statistiken für beide relevanten Teile des Spiels zusammengeführt werden, um das gesamte Spiel auf SportsGamer.gg zu melden. Dieser gesamte Vorgang kann mehrmals wiederholt werden, falls Spieler während eines geplanten Spiels mehr als einmal ausfallen. Wenn ein Spieler ersetzt werden musste, müssen die Statistiken für beide Spieler im Endspielbericht kombiniert werden.
- Wenn sich das Team des Spielers, der die Verbindung unterbrochen hat, zum Zeitpunkt der Unterbrechung im Penalty Kill befand, muss es Maßnahmen ergreifen, um für die vollen 2 Minuten wieder im gleichen Penalty Kill zu sein (dieselben Spieler in der Box), um den Rest des Spiels zu beginnen. Eine Spielverzögerung durch Abwerfen des Pucks über die Bande in der eigenen Zone des Teams ist die empfohlene Strafe, um dies so schnell wie möglich zu erreichen.
- Im Falle einer Unterbrechung muss das gegnerische Team dem betroffenen Team mindestens 15 Minuten Zeit geben, um den unterbrochenen Spieler entweder wieder online zu bringen oder einen Ersatzspieler zu finden. Wenn 15 Minuten vergangen sind und es noch immer keine Lösung gibt, muss das „vollzählige“ Team LA kontaktieren und sie wissen lassen, was passiert ist. Wie immer ermutigen wir die Teams, einen offenen Dialog untereinander zu führen und an dem Problem zu arbeiten, anstatt sich auf eine möglicherweise positive Entscheidung von LA zu verlassen.
- Wenn ein Torwart bei einem Konter oder einem Strafschuss die Verbindung verliert, muss das schuldige Team beim Neustart einen Strafschuss zulassen. Dies wird erreicht, indem ein Spieler während eines simulierten Konterschusses zu Fall gebracht wird. Wenn während des simulierten Konterschusses ein Tor fällt, zählt es nicht. Nachdem der Strafschuss ausgeführt wurde, lassen die Teams die Uhr bis zur entsprechenden Zeit herunterlaufen, bringen den Puck aus dem Spiel und setzen das Spiel mit dem darauffolgenden Bully fort. Aufgrund der Schwere dieses Verstoßes wird der Regelverstoß von der LA einer weiteren Überprüfung unterzogen, um zu bestimmen, ob zusätzliche Sanktionen gegen das schuldige Team/den schuldigen Spieler verhängt werden sollen.
- Darüber hinaus möchten wir für den Fall, dass ein Disconnect-Streit LA erreicht, die Teams daran erinnern, dass sie vorsichtig sein sollten, wenn sie alternative Lösungen zu den Standardeinstellungen im Regelbuch vorschlagen, da LA sie zur Verantwortung ziehen kann, selbst wenn sie das Angebot später zurückziehen.

11.13 Uhr zurücksetzen

Falls die Uhr auf einen früheren Stand zurückgesetzt wird, was aufgrund von Verbindungsproblemen jederzeit während eines Spiels passieren kann, und dadurch erzielte Tore von der Anzeigetafel verschwinden, müssen die Teams alle von einem Reset betroffenen Tore wiederherstellen. Das Spiel wird sofort fortgesetzt, nachdem der ursprüngliche Spielstand wiederhergestellt ist.

12 Spielbericht

12.1 Spielbericht Ein Spielbericht

muss von der siegreichen Mannschaft eingeleitet werden. Natürlich sind auch Mannschaften herzlich eingeladen, Spiele zu melden auch wenn sie nicht der Sieger waren, vorausgesetzt, sie zeichnen die Statistiken vollständig auf.



12.1.1 Normale Spiele Um

Spiele zu melden, die in einer einzigen Sitzung ohne Unterbrechungen abgeschlossen wurden, müssen die Kapitäne der Gewinnerteams das API-Berichtstool verwenden, um Statistiken und Ereignisse für beide Teams aufzuzeichnen. Das Verliererteam ist nicht beteiligt. Um auf das API-Berichtstool zuzugreifen, klicken Sie unten auf die Division, in der Ihr Team spielt:

- [ECL Elite](#)
- [ECL Pro](#)
- [ECL Lite](#)
- [ECL-Kern](#)
- [ECL Neo](#)

Alternativ können Sie auf das API-Reporting-Tool zugreifen, indem Sie auf der [Hauptseite oben rechts](#) „Team-Tools“ -> „Spiel hinzufügen (EA-API)“ auswählen. Nachdem ein ECL-Spiel im Challenge-Modus abgeschlossen wurde, kann es bis zu 60 Minuten dauern, bis ein Spiel im API-Reporting-Tool angezeigt wird (normalerweise dauert es jedoch viel weniger Zeit).

12.1.2 Getrennte Spiele

Um Spiele zu melden, bei denen die Verbindung irgendwann während des Spiels unterbrochen wurde, verwendet die Heimmannschaft das manuelle Berichtstool, um allgemeine Spielstatistiken sowie die Statistiken und Ereignisse der einzelnen Spieler der Heimmannschaft zu melden. Nachdem dies übermittelt wurde, muss die Auswärtsmannschaft die Statistiken und Ereignisse der einzelnen Spieler ihrer Mannschaft melden, indem sie den Spielbericht im API-Berichtstool ausfüllt. Auf das manuelle Berichtstool kann zugegriffen werden, indem Sie „Teamtools“ -> „Spiel hinzufügen (EA API)“ und dann „Klicken Sie hier, um das manuelle Tool zu verwenden“ auswählen, wie unten gezeigt:

ADD MATCH (EA API)

European Championship League 11 Lite

Choose team:

Date	Match (Away-Home)	Result
08/10/2020, 23:38 EEST	Armada Hockey - Deadly Phantoms HC <i>(Not in the league)</i>	1-5 Cannot report
08/10/2020, 23:10 EEST	Deadly Phantoms HC <i>(Not in the league)</i> - Armada Hockey	3-2 Cannot report

COULDN'T FIND THE MATCH YOU WERE LOOKING FOR?

If you want to report a game that got disconnected at some point, you need to use the manual tool.

[Click here to use manual tool](#)



Schritt-für-Schritt-Anleitung zum manuellen Werkzeug:

1. Wählen Sie das Spiel aus, dem Sie Statistiken hinzufügen möchten, indem Sie unter „DNF-Spiel“ auf „Statistiken hinzufügen“ klicken.
Wenn Sie diese Schaltfläche für den ersten Teil drücken, wird der erste Teil des Spiels aus der API hinzugefügt.
2. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche „Statistiken aus DNF-Spiel hinzufügen“.
3. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche „Statistiken hinzufügen“ für den 2. Teil des Spiels. Dadurch wird der 2. Teil der Statistiken zu den Statistiken hinzugefügt, die Sie bereits importiert haben. Wenn es also im ersten Teil 5 Schüsse und im zweiten 6 Schüsse waren, wird jetzt 11 Schüsse angezeigt. Wenn es mehr als zwei Teile gab, wiederholen Sie dies, bis Sie alle Teile hinzugefügt haben.
4. An diesem Punkt sollte so ziemlich alles automatisch eingegeben werden, ähnlich, als würden Sie ein normales Spiel über die API hinzufügen.
5. Sie können eventuelle Fehler korrigieren und nicht aufgetretene Statistiken entfernen (wenn beispielsweise das Spiel fortgesetzt wurde und die Tore aus dem ersten Spielteil der Einfachheit halber zum 2. Spiel hinzugefügt wurden, müssen Sie die doppelten Statistiken entfernen).



6. Senden, fertig.

EDIT MATCH

Add stats from DNF game

Nordic Nosebleed (AWAY)
-
Armada Hockey (HOME)

Goals

Overtime

Total Shots

Hits

:

Time on Attack

:

Amount of penalties

(Example: 4min = 2)

Faceoffs won

Nordic Nosebleed player stats

Player	G	A	P	+/-	Shots	PIM	Hits	FQs Won	FQs Lost	Takeaways	Giveways

EDIT MATCH

Add stats from DNF game

Nordic Nosebleed (AWAY)
-
Armada Hockey (HOME)

Select match
×

Nordic Nosebleed @ Armada Hockey 0-3
Add stats

Nordic Nosebleed @ Armada Hockey 3-0
Add stats

Armada Hockey @ Nordic Nosebleed 2-1
Add stats

12.2 Einsendeschluss

Alle Spielberichte müssen unmittelbar nach Abschluss der Spiele eingereicht werden, da die EA-API nur den Abruf von Statistiken der fünf letzten gespielten Spiele zulässt. Bei Problemen wenden Sie sich bitte so schnell wie möglich an das Support-Team.



12.3 Genauigkeit der

Statistiken Alle gemeldeten Statistiken müssen mit den Statistiken im Spiel übereinstimmen. Beweise für alle Statistiken (Spielübersicht, Ereignisse und individuelle Statistiken) müssen als Screenshots für das gesamte Turnier gespeichert werden, falls eine Untersuchung erforderlich ist.

13 Divisionsspezifische Regeln

13.1 ECL Elite Die

Regeln in diesem Abschnitt gelten nur für ECL Elite-Teams.

13.1.1 Streaming Elite-

Teams müssen alle ihre Spiele entweder auf Twitch oder YouTube streamen und archivieren, indem sie entweder ihre persönliche Ausrüstung oder integrierte Konsolenfunktionen verwenden. Ein Stream pro Spiel ist ausreichend, jedoch dürfen beide Teams gleichzeitig streamen. Darüber hinaus müssen Streams auf SportsGamer über „[Stream starten](#)“ veröffentlicht werden. Bitte vor dem Puckeinwurf (Hinweis: „Stream starten“ ist derzeit nur für Twitch [verfügbar und nicht für YouTube](#)). Teams wird empfohlen, sich rechtzeitig gegenseitig zu kontaktieren, um die Berichterstattung sicherzustellen. Falls sich Teams nicht auf einen Streamer einigen können, muss jedes Team eine Live-Berichterstattung seines Heimspiels sicherstellen. Die Vollständigkeit der Streams und Archive wird regelmäßig überprüft, und falls eine ungewöhnlich hohe Anzahl fehlender Spiele festgestellt wird, kann die Ligaverwaltung nachhaken.

13.1.2 Für Spiele, die von SportsGamer oder verbundenen Unternehmen übertragen werden

Die Mannschaften dürfen das Spiel erst beginnen, wenn sie von einem Vertreter der Rundfunkanstalt die Erlaubnis dazu erhalten haben. Zusätzlich müssen die Teams ihre Aufstellungen, also ihre eigene und die des Gegners (sprechen Sie mit Ihrem Gegner ab, wie damit umzugehen ist), korrekt geschrieben und mit allen relevanten Informationen im folgenden Format spätestens 24 Stunden vor der Übertragung einreichen:

#10 PSNID – #95 PSNID – #25 PSNID

Nr. 5 PSNDs – Nr. 3 PSNDs

#30

PSNID

Abschließend bitten wir die Spieler, die das Spiel streamen, die folgenden Punkte zu beachten:

- Den Bildschirm richtig kalibrieren
- Kommentare in den Audioeinstellungen deaktivieren
- Menümusik ausschalten
- Schalten Sie nichts anderes aus und achten Sie darauf, dass der Spielton auf einer guten Lautstärke ist, da dies zur Schaffung einer Atmosphäre beiträgt.
- Stellen Sie sicher, dass Sie die Displaykalibrierung richtig durchgeführt haben, so dass die Uhr an der richtigen Höhe
- Achte darauf, dass keine Party-Chats oder eigene Overlays in das Stream-Bild eingefügt werden
- Schalten Sie das Überspringen von Wiederholungen aus, sodass alle Wiederholungen angezeigt werden
- Wir finden es toll, wenn du in der Pause auch manuell durch Wiederholungen gehst
- Lassen Sie keine Pausen aus
- Stellen Sie Ihren Kamerawinkel auf „Überkopf“ oder „Klassisch“ ein.



- Stelle deine Bank-/Strafraumkamera auf deinen normalen Kamerawinkel ein
- Außerdem müssen die Spieler alle Anzeigefarben (für beide Teams) einschalten und sie auf klein

13.1.3 Übertragungsrechte

ECL-Divisionsfinals können nur auf dem Twitch-Konto von SportsGamer oder einem angegebenen SportsGamer-Partner übertragen werden. Darüber hinaus dürfen Spiele, die auf dem Twitch-Konto von SportsGamer oder einem angegebenen SportsGamer-Partner übertragen werden, nicht von anderen Parteien übertragen werden.

13.1.4 Archivierung Elite-

Teams müssen die Twitch-Archivierungsfunktion einrichten:

Twitch-Archivierung: Gehe zum [Dashboard](#), Wähle die Kanaleinstellungen, scrolle nach unten und aktiviere „Frühere Sendungen speichern“. Gehe nach dem Streamen zum [Video-Manager](#), Klicke auf die drei Punkte rechts neben einem Video und wähle „Highlight“. Speichere dann das komplette Video als Highlight ab (sonst verschwindet dein Stream nach 14 Tagen).

YouTube-Archivierung: Dies geschieht automatisch.

13.1.5 Lizenzen

Um in der ECL in einer anderen Division als der ECL Neo zu spielen, ist eine Lizenz für beide Mannschaften erforderlich, außerdem sind Lizenzen für 6 Spieler erforderlich.

- **Um den Saisonstart so klar und reibungslos wie möglich zu gestalten, müssen die Spieler- und Teamlizenzen erworben und aktiviert (✓) sein, bevor das Eis der ECL '24: Winter betreten wird.**

Andernfalls wird das Spiel verloren gehen.

- o Bitte denken Sie auch daran, die notwendigen Backup-Player-Lizenzen zu aktivieren (max. 3 pro Team)
- o Hinweis: ECL Neo erfordert keine Teamlizenz oder Spielerlizenz und daher gilt diese Regel gilt nicht für ECL Neo.



13.1.6 Preis pools

ECL ELITE PRIZE POOL

ELITE PRIZE POOL	#1	6000€	ELITE PRIZE POOL
	#2	2500€	
	#3	1250€	
	#4	1250€	

SportsGamer™

ECL PRO PRIZE POOL

PRO PRIZE POOL	#1	1500€	PRO PRIZE POOL
	#2	1000€	
	#3-4	700€	
	#5-8	400€	

SportsGamer™



ECL LITE PRIZE POOL

#1	900€	#5	280€
#2	700€	#6	280€
#3	500€	#7	280€
#4	400€	#8	280€



ECL CORE PRIZE POOL

#1	700€	#5	200€
#2	500€	#6	200€
#3	400€	#7	200€
#4	300€	#8	200€





ECL 1v1 PRIZE POOL

	WINTER					
1v1 WINTER	#1	300€	>>>>	1v1 WINTER	#1	700€
	#2	150€			#2	400€
	#3-4	75€			#3	250€
					#4	150€
					#5-8	75€
					1v1 GRAND FINALS	1v1 GRAND FINALS

Um Missbrauch vorzubeugen, zahlt SportsGamer alle Gewinne an jeden einzelnen Spieler aus und nicht nur an den Mannschaftskapitän, es sei denn, die Mannschaft wird von einer Organisation vertreten. In diesem Fall kann die Auszahlung des gesamten Betrags an die Organisation beantragt werden, die sich um die Aufteilung kümmert. Solche Pläne müssen zu Beginn der Saison mitgeteilt werden. Gewinne werden innerhalb von 90 Tagen nach Ende der ECL '24 Winter Elite-Saison ausgezahlt. Preise unterliegen gemäß finnischem Recht der Steuer und die Steuer wird vor der Auszahlung einbehalten. SportsGamer meldet alle Gewinne ausländischer Spieler an die Steuerbehörden.

Die ECL-Lizenzgebühren werden vollständig für die Entwicklung des SportsGamer-Dienstes und die Organisation von Ligen, Turnieren und Wettbewerben verwendet.

Falls ein Team aufgelöst wird, disqualifiziert wird oder die ECL Elite-Saison aus einem anderen Grund nicht beendet, erfolgt keine Rückerstattung.

Im unwahrscheinlichen Fall, dass die ECL-Saison aufgrund der Nichterfüllung der Verpflichtungen von SportsGamer überhaupt nicht beendet wird, haben Teams und Spieler die Möglichkeit, eine Rückerstattung zu beantragen.

13.1.7 Wetten

Kurz gesagt: Um die Integrität zu gewährleisten, ist es Mitgliedern von ECL Elite-Teams untersagt, auf ECL Elite-Spiele oder mit ECL Elite verbundene Wetten zu wetten.

Wenn festgestellt wird, dass eine Person (sei es ein Spieler, ein Manager oder eine Person, die direkt mit einem Team verbunden ist) auf ein Spiel gewettet hat, das ihr eigenes oder ein anderes Team betrifft, werden die entsprechenden Spiele, unabhängig von der Platzierung der Wette, gegebenenfalls annulliert und die betreffende Person, die die Wette platziert hat, für ein Kalenderjahr (365 Tage ab Beginn der Sperre) gesperrt. Diese Strafe gilt auch für diejenigen, die Wetten über ein Zweit- oder Drittkonto platzieren.

Darüber hinaus raten wir den Spielern dringend, ihre Freunde und Familienmitglieder vom Wetten abzuhalten, um das Risiko zu verringern, dass die betreffenden Spieler fälschlicherweise gesperrt werden.

Schließlich ermutigen wir jeden, sich zu melden, wenn er der Meinung ist, dass er unwiderlegbare Beweise dafür hat, dass eine bestimmte Person oder Personen Wetten platziert haben - sei es direkt oder über einen Dritten.



Alle Streitigkeiten werden stets von der Ligaverwaltung behandelt und wir behalten uns die volle Autonomie hinsichtlich möglicher Strafen im Einzelfall vor.

13.1.8 Streaming-Informationen

Wir verpflichten uns, ECL Elite an durchschnittlich zwei Tagen pro Woche (Montag und Mittwoch) und ECL Pro an einem Tag pro Woche (Dienstag) während der gesamten Saison auszustrahlen. Daher benötigen wir Ihre Mitarbeit, um diese Arbeit.

Die etwa 2,5 Stunden lange Übertragung besteht aus zwei Begegnungen: eine um 20:00 Uhr MEZ und eine um 21:00 Uhr. DAS.

Um dies zu ermöglichen, müssen Sie die folgenden Punkte beachten:

- Teams, die Teil der Sendung sind, müssen Vertreter vor Ort haben. kommunizierter Kanal auf Discord.
- Die Teams müssen etwas mehr Zeit in ihrem Zeitplan haben, damit sie ihre Spiele bei Bedarf verschieben können. (Zum Beispiel, wenn das vorherige Spiel in die Verlängerung geht.) Natürlich geht es darum, niemanden länger als nötig warten zu lassen, aber wenn wir bestimmte Begegnungen versprechen, möchten wir diese auch einhalten.
- Die offiziellen Begegnungen werden auf keinem anderen Kanal gestreamt.
- Wiederholungen dürfen nicht übersprungen werden.
- Die Nichtbeachtung der oben genannten Regeln kann zu Disziplinarmaßnahmen führen.

Darüber hinaus wird SportsGamer versuchen, Ligaspiele außerhalb der ECL Elite zu übertragen. In diesem Fall gelten die oben genannten Punkte weiterhin.

13.1.9 Spielerkarte

Elite-Spieler müssen sicherstellen, dass ihr echter Name im Spiel sowie auf ihrer Spielerkarte bei SportsGamer angegeben ist. Wenn Sie sich dabei unwohl fühlen, wenden Sie sich bitte an den Support.

13.1.10 Finaleinzug

Falls Sie und Ihr Team ins Halbfinale (und Finale) von ECL Elite einziehen, müssen Sie persönlich beim LAN-Event anwesend sein. Jedes Finalteam muss daher sechs spielfähige Mitglieder beim LAN-Event haben – Ausnahmen sind unter anderem medizinische Ausnahmen oder Fälle höherer Gewalt.

13.1.11 Verhalten beim Auftritt im Finale

Wenn sich die Spieler während, vor und nach dem LAN-Event vor Ort aufhalten, müssen sie die von SportsGamer festgelegten Verhaltens- und Kleiderordnungsrichtlinien einhalten. Dazu gehören:

- Verhalte Dich gegenüber Deiner Umgebung positiv, stelle beispielsweise sicher, dass Du andere nicht belästigst und beschränke Deinen Alkoholkonsum (sofern zutreffend) auf ein sicheres Maß.
- Das Tragen des Trikots des eigenen Teams beim Betreten der Bühne, bei Spielen auf der Bühne sowie bei Interviews. Spieler dürfen während der Spiele eine Kappe ihres Sponsors oder ähnliches tragen. Außerhalb der Bühne dürfen Spieler andere Kleidungsstücke oder Accessoires tragen. Darüber hinaus werden Trainer und Teamvertreter gebeten, in der Nähe der Bühne die Teamuniform zu tragen.

Die Nichteinhaltung dieser Richtlinien kann zu einer Bestrafung, beispielsweise einer Reduzierung des Preisgeldes, führen.



Bei diesen Events übernimmt SportsGamer gegenüber den teilnehmenden Spielern außerdem folgende Pflichten:

- Den Teams wird sowohl vor als auch nach den Spielen ein Gemeinschaftsraum (außerhalb öffentlicher Bereiche) zur Verfügung gestellt.
- Jedem Spieler ist pro Event eine „X“-Menge Wasser oder ein anderes Getränk reserviert.
- Dem Gewinnerteam wird eine Trophäe überreicht.
- Spielekonsolen, Geräte und Controller werden bei Bedarf zur Verfügung gestellt.

14 Überweisungen

14.1 Transferschluss Der

Transferschluss für alle Divisionen ist der 5. Dezember um 23:59 Uhr MEZ.

Ein Spieler kann ein Team nicht nach Ablauf der Frist in einer Division verlassen und dann einem Team in eine andere Abteilung, bei der die Frist noch nicht abgelaufen ist.

14.2 Spielerübernahme

Teams dürfen bis zum Transferschluss auch Free Agents rekrutieren. Spieler und Team müssen sich einvernehmlich mit der Übernahme durch die Free Agents einverstanden erklären.

14.3 Spielerabgang

Teams dürfen einen Spieler aus ihrem Kader entlassen, sofern dies nicht gegen die Kadergrößenregel verstößt. Wenn ein Spieler entlassen oder in ein anderes Team transferiert wird und die Kadergröße dadurch vorübergehend unter dem in 2.2 genannten Limit liegt, hat das Team 24 Stunden Zeit, einen neuen Spieler ins Team einzuladen, um die Regel wieder zu erfüllen, andernfalls wird es disqualifiziert. Entlassene Spieler können nicht zu dem Team zurückkehren, das sie entlassen hat, und ihr nächster Wechsel gilt als Transfer von dem Team, das sie entlassen hat.

14.4 Regel für Kapitänswechsel:

Mannschaftskapitäne dürfen während einer Liga/eines Turniers nicht gewechselt werden.

14.5 Regel für den Wechsel des Assistentenkapitäns

Assistentenkapitäne können wechseln, wenn der Mannschaftskapitän dem Wechsel zustimmt. Falls der Mannschaftskapitän nicht zustimmt, darf ein Assistentenkapitän nicht in eine andere Mannschaft versetzt werden. Dieser Absatz gilt auch, wenn eine Mannschaft das Turnier aus irgendeinem Grund nicht beenden kann.

14.6 Spielertransferregel Regelmäßige

Spieler können einmal pro Turnier von einer Mannschaft zu einer anderen wechseln, es sei denn, der Wechsel würde die Kadergrößenregel verletzen. Dies gilt mit der Ausnahme, dass ein Spieler, der in der aktuellen ECL-Saison kein Spiel gespielt hat, zwei Transfermöglichkeiten hat, vorausgesetzt, dass ein Transfer nicht gegen die in Abschnitt 14 aufgeführten Regeln verstoßen.

14.7 Rückkehr zum vorherigen Team Spieler

dürfen nicht in ein Team transferiert werden, das sie zuvor während einer Liga verlassen haben. Turnier.

14.8 Transferierte Spieler: Die Pickup- Teams

dürfen im Verlauf einer Saison einer Liga/eines Turniers bis zu 3 Spieler aufnehmen.



14.9 Möglichkeit der Ablehnung von Transfers Alle

Transfers unterliegen jedoch der Prüfung durch die LA. Daher können Transfers rückwirkend abgelehnt werden, wenn sie als illegal erachtet werden, was möglicherweise zur Annullierung gespielter Spiele führen kann.

14.10 Disqualifikation einer Mannschaft Wird

eine Mannschaft disqualifiziert, werden deren Kapitäne (einschließlich ihrer Assistenten) von der Liga/dem Turnier ausgeschlossen.

Den anderen Spielern steht es frei, in ein anderes Team zu wechseln, es sei denn, sie sind nachweislich an der Disqualifikation ihres Teams beteiligt. In diesem Fall sind sie ebenfalls gesperrt. Für die Transfers gelten natürlich weiterhin die zuvor genannten Fristen.

14.11 Übernahme gesperrter Spieler

Teams, die Spieler aufnehmen, die derzeit von SportsGamer ausgeschlossen sind, müssen mit schweren Strafen rechnen. Die

Kapitäne der Teams werden für die Dauer der Saison von SportsGamer ausgeschlossen und das Team wird disqualifiziert. Für

Teams, die aus ehemaligen Teamkollegen des gesperrten Spielers bestehen, ist kein Beweis erforderlich, ob sie davon Kenntnis

hatten oder nicht. Es wird davon ausgegangen, dass ehemalige Teamkollegen den gesperrten Spieler in Voice-Chat-Partys oder in WhatsApp identifizieren können.

Gruppen.

15 Begriffsbestimmungen

15.1 Beginn Als

„Liga-/Turnierbeginn“ gilt das Datum des ersten im Turnier ausgetragenen Spiels.

15.2 Ende

„Liga-/Turnierende“ ist nach dem Ende des letzten Spiels des Turniers.

15.3 Spiel „Spiel“

wird durch eine Heimmannschaft und eine Auswärtsmannschaft definiert.

15.4 Manager „Manager“

einer Mannschaft sind der Kapitän und seine Assistenten.

15.5 Spieler

„Spieler“ einer Mannschaft sind alle auf der Website aufgeführten Mitglieder, einschließlich des Kapitäns und der Vizekapitäne.

15.6 Übertragung

Unter „Transfer“ versteht man den Wechsel eines Spielers von einem Team zu einem anderen. Ein Spieler gehört einem Team an, sobald er als solcher auf SportsGamer angezeigt wird.

15.7 Rekrutierung

„Rekrutierung“ ist die Verpflichtung eines Free Agents durch ein Team.



15.8 Free Agent „Free

Agent“ ist ein Mitglied von SportsGamer, das während einer Liga/eines Turniers bei keinem Team registriert war.

15.9 Disqualifikation

„Disqualifikation“ bedeutet, dass eine Mannschaft aus dem Turnier ausgeschlossen wird. Alle Spiele einer disqualifizierten Mannschaft werden abgesagt, ausgetragen oder nicht ausgetragen. „Disqualifikation“ bezieht sich auch auf „Auflösung“ (siehe „Radikaler“ Fall).

15.10 Verbot

„Ban“ ist eine Bestrafung für einen Spieler. Die Dauer des Bans hängt von der Regelverletzung des Spielers ab. Ein Spieler, der für N Spiele gesperrt ist, darf die nächsten N Spiele, die zum Zeitpunkt des Bans für sein Team angesetzt sind, nicht spielen. Wenn also der Mannschaftsplan geändert wird, bleiben die Spiele, die der gesperrte Spieler auslassen muss, die Dasselbe.

15.11 Regelverstoß

Als „Verstoß“ gilt der Verstoß gegen eine in diesem Dokument beschriebene Regel.

15.12 Walkover

„Walkover“ ist eine Mannschaftsstrafe in Form eines automatischen 5:0- oder XX-Ergebnisses. 5:0 ist das Ergebnis eines Fehlers einer Mannschaft aus verschiedenen, in den oben genannten Regeln beschriebenen Gründen. XX ist das Ergebnis eines Fehlers beider Mannschaften und bedeutet, dass beide Mannschaften 0 Punkte für ein Spiel erhalten.

15.13 Überweisungsfrist

"Transferfrist" ist der Zeitpunkt, ab dem Transfers bis zum Ende einer Turnier.

15.14 Liga-/Turnierspiel „Liga-/Turnierspiel“ ist

das offizielle Spiel gemäß den SportsGamer-Statistiken. Im Falle einer Unterbrechung besteht das Turnierspiel aus Teilen von zwei oder mehr Spielen.

15.15 Desynchronisiertes/gelooptes Spiel

„Desynchronisiertes/gelooptes Spiel“ beschreibt ein Spiel, dessen Verbindung ohne Interaktion des Spielers unterbrochen wurde.

15.16 Legal (*In Bezug auf eingesetzte Spieler*)

Als „Legal“ wird ein Spieler bezeichnet, der Teil einer Mannschaft ist und durch seine Anwesenheit keine Regeln verletzt.

15.17 Starter (*In Bezug speziell auf die Beförderungssysteme*)

Als Starter gilt, wer in der regulären Wintersaison der ECL 16 oder mehr Spiele bestritten hat – für die ECL Pro erhöht sich dieser Wert auf 20 Spiele.

15.18 „Wildcard“-Team

Damit sich ein Team für eine Wildcard-Position bewerben kann, muss es „neu“ sein, d. h. es darf keine vorherige ECL-Erfahrung haben oder sich außerhalb der Saison deutlich verstärkt haben. Die spezifischen Anforderungen für die Qualifikation finden Sie [hier](#).



16 Anhang

16.1 Anhang 1. Abkürzungen

API	Anwendungsprogrammierschnittstelle
DAS	Mitteuropäische Zeit
EA	Electronic Arts
ECL	Europameisterschaftsliga
DER	Liga-Administration
PSN	PlayStation Network
ADRES	Identifikation

16.2 Anhang 2. Änderungshistorie des Dokuments **Durchgeführte Änderung**

Datum	Erstmalige Erstellung
15.11.2023	•