



SCL: NHL 6vs6 2020 Regelverk

29.8.2020

VERSION 1.00

1) Förord

Välkommen till reglerna för SCL. Dessa regler är baserade på regelboken för ECL 10 med vissa anpassningar för denna svenska liga.

Vi ber alla deltagande lag att bekanta sig med denna regelbok och dess olika avsnitt. Det är ett krav att alla lagkaptener för deltagande lag är medvetna om alla sektioner och dess regler. Regelboken innehåller viktiga riktlinjer som är relevanta under hela säsongen. Lagmedlemmar i alla deltagande lag förväntas få information av sina lagkaptener om medlemsregistrering, etikett, rent spel och spelregler.

2) Deltagandet i SCL 6v6

- Förväntningar mot alla deltagare:
 - Alla spelare bör ha ett registrerat konto på NHLGamer.com (varje spelare bör endast ha ett konto - om det finns flera deltagare i samma hushåll bör ligans administratörer informeras om saken före ligan startar)
 - PSN ID kopplat till NHLGamer.com spelarprofilen (player card)
 - Alla Svenska och Finska spelare förväntas inneha spelarlicens från deras respektive esportförbund, instruktioner för inskaffning av licens är tillgänglig via länkarna nedan. Övriga spelare rekommenderas inskaffa licens från deras egna esportförbund.
 - [SESEF spelarlicens \(Sverige\)](#)
 - [SEUL spelarlicens \(Finland\)](#)
- För att vara berättigad till deltagande i SCL så måste laget uppfylla följande:
 - Registrering till SCL: NHL 6vs6 2020 på NHLGamer

- Deltagande lagets hemort måste vara Svensk
- Svensk kapten och två svenska assisterande kaptener
- Minst 7 spelare med licens
- Samma lagnamn på NHLGamer som i NHL 20 -spelet
- Vem kan delta?

Ändringar har skett gällande utlänningskvoten som infördes till första säsongen av SCL, men reglementet är fortfarande baserat på samma logik. Målet med reglementet är att först och främst skapa en plattform för Svensk talang att träda fram, men samtidigt vara inklusiv mot hela vår spelarbas. I SCL 2020 får två icke-Svenska spelare ta till isen under följande förutsättningar:

Vid sidan av SCL anordnar NHLGamer nationella mästerskapsligor i Tyskland, Finland och Ryssland. I denna text kommer dessa nämnda nationer hänvisas till som "major communities".

Spelare från nationer som inte har dess egen nationella liga kommer i denna text hänvisas som tillhörande till "minor communities".

Alla lag måste alltid ha minst fyra Svenska spelare på isen

- Laget kan innehålla maximalt två spelare (på isen) från ett "minor community", exempelvis Danmark, Frankrike eller Norge.
- Laget kan innehålla maximalt två icke-Svenska spelare (på isen) då en härstammar från ett "major community" (Finland, Tyskland, Ryssland) och en härstammar från ett "minor community"
- Laget kan INTE innehålla mer än en spelare (på isen) från ett "major community"

* Lagenuppställningen låses 31.8.2020 kl 23:59

3) Rent spel

Rent spel (Fair Play) är den mest grundläggande regeln i alla matcher som spelas inom en liga/turnering på NHLGamer.com. I allmänhet betyder rent spel att du behandlar dina motståndare på samma sätt som du vill att motståndaren behandlar dig. Detta inkluderar kommunikation, men också hur man agerar i situationer som är direkt eller indirekt relaterade till spel. För att ge dig en idé om vad du ska undvika för att hålla dig till rent spel så följer här några exempel:

- Använd inte grovt språk vid kommunikation med din motståndare
- Utnyttja inte spelmekanik eller buggar för att få ett övertag på dina motståndare
 - målvakter inte lämna målgården för att försöka störa en utespelare i motståndarlaget - [exempel](#)
- Distrahera inte din motståndare under pågående match (t.ex. skicka inte meddelanden som stör, ring inte din motståndare eller liknande)

4) Lagledningens uppgifter

- Alla kaptener ("C" & "A") representerar hela laget och är därför ansvariga för följande:
 - Schemalägga matcher
 - Säkerställa att laget alltid uppfyller liga/turneringsregler
 - All kommunikation med andra lags kaptener och League Administration i sitt lags namn
 - Säkerställa att laget spelar alla sina matcher inom utsatt tid
 - Vara kontaktperson för sitt lag på [Discord-kanalen](#)

5) Anordningen av matcher

- Kontakta varje kapten i motståndarlaget i god tid innan matcherna ska spelas (36-48h)
- Matchtiden bekräftas först när du fått ett svar och en accept från motståndaren(gäller även matcher enligt standardschemat)
- Lag kan tillsammans komma överens om möjliga ändringar av standardschemat, men inom gränserna för varje turneringssteg
- Efter att lagen har kommit överens om några ändringar av standardschemat, bör de bekräfta det med hjälp av "Reschedule" -verktyget (på detta sätt kommer underhåll att se att lagen inte släpar efter standardschemat).
 - OBS! Just nu måste tiden i reschedule-verktyget sättas in som GMT tid (-2h från svensk tid). Detta beror på en ny egenskap som visar tiderna på schemat enligt lokala tider, men för tillfället fungerar fel i reschedule verktyget. Detta förväntas fixas inom nära framtid. Vänligen kontakta [support](#) (på engelska) vid behov av hjälp.
- Överenskomna matcher kan bara skjutas upp en gång, med minst 9 timmars varsel om starttiden. Tillkännagivandet måste också föreslå minst två nya speldagar
- Försök att kompromissa med motståndaren vid problem, men om ni inte hittar en överenskommelse, [rapportera det till administratören](#) (omedelbart - inte i sista minuten)
- Meddela [support](#) om motståndarlaget inte har svarat minst nio timmar före tiden i standardschemat

6) Turneringsstruktur

- Registrering: 18.8.-27.8.
- Grundserie: 28.8.-13.9.
- Play-in Runda: 14.9.-15.9. (BO5)

- Playoffs Runda 1 17.-20.9. (BO7)
- Kvartsfinal: 22.-25.9. (BO7)
- Semifinal: 27.9.-30.9. (BO7)
- Bronskamp 3.10. (BO3)
- Final (Top 2): 3.10. (BO7)

Grundserien spelas i fyra grupper, där de tre bästa lagen i varje grupp (totalt 12 lag) går direkt till slutspelet. Utöver detta kommer lagen på plats 4-5 i varje grupp att spela en Play-in runda för gruppens sista plats i slutspelet .

Play-in rundan spelas i bäst av fem. Slutspel spelas med den bästa av sju-metoden. Det bästa laget i ordinarie säsong möter det 16: e laget och så vidare.

7) Priser

1. 40 000 SEK
2. 20 000 SEK
3. 5 000 SEK

- Eventuella medaljer är begränsade till 10st per lag. Prispengar kommer att fördelas lika mellan spelarna om inte annat anges.
- En spelare får en möjlig SM-titel och en del av priset om de har spelat minst två matcher i turneringen.

8) Inbjudan

Regerande svenska mästarna Vesa Pompa HC, som vann förra sommarens SCL Final på Birdie LAN fick en inbjudan till slutspelet. Vesa Pompa HC tackade dock nej till inbjudan och kommer delta i gruppspel.

9) League Administration

League Administration är värd för turneringen, övervakar efterlevnaden av reglerna, undersöker möjliga regelöverträdelser och löser tvister mellan spelare och lag. Brott mot reglerna kommer att leda till påföljder som är:

- Varningar
- Spelförbud
- Förlust av en match

- Förlust av en matchserie
- Minskning av prispengar
- Avlägsnande av en spelare eller ett lag från ligan
- Avlägsnande av en spelare eller ett lag från ett evenemang

För att komma åt Administrationen, välj "League Administration" under [Support](#). Dessa kedjor är endast synliga för ligaadministratören och kedjeskaparen. Skicka inte privata meddelanden till enskilda administratörsmedlemmar.

10) Ligans regler

- Ligans matcher spelas i 6 mot 6 som privata matcher
- Under grundserien spelar lagen två matcher mot varje motståndare i sin grupp
- Lagen måste följa den ordning som anges på schemat, gällande vilket lag som börjar med hemmamatchen
- Inga spelartransaktioner tillåtes under säsongen och laguppställningen låses 31.8. 23:59
- Poängfördelning:
 - Vinst vid fulltid 2p
 - Vinst på övertid 2p
 - Förlust på övertid 1p
 - Förlust vid fulltid 0p
- Om två eller flera lag har samma antal poäng efter säsongens slut så bestäms lagens placering av punkterna nedan, i den ordning de listas:
 - Vinster (även övertidsvinster).
 - Inbördes möten (poäng i matcher mellan lagen)
 - Målskillnad (totalt under säsongen)
 - Gjorda mål (totalt under säsongen).
 - Lott

- Slutspel:

Grundserien spelas i fyra grupper, där de tre bästa lagen i varje grupp (totalt 12 lag) går direkt till slutspelet. Utöver detta kommer lagen på plats 4-5 i varje grupp att spela en Play-in runda för gruppens sista plats i slutspelet .

Play-in rundan spelas i en bäst av fem serie. Slutspelet spelas i en bäst av sju serie . Det bästa laget i ordinarie säsong möter det 16: e laget och så vidare

Lag kommer att placeras i slutspelet baserat på grundseriens ranking enligt följande:

- Vinnare av grupp #1-4
- Grupptvåorna #5-8
- Grupptreorna #9-12
- Vinnare av Play-in serier #23-29

- Det är förbjudet att utmana till och acceptera slagsmål

- medan spelet är i gång
- under tekningssituationer
- efter en avblåsning
- med undantag för den automatiska utmaningen på grund av en stor tackling (som inte får accepteras)
- om ett slagsmål uppstår måste matchen avbrytas omedelbart och återgå till det tillstånd matchen var i innan slagsmålet startade (lag kan också sinsemellan komma överens om ett alternativt förfarande)

- Utrustning och arena

- Hemmalagströjor och hjälmar ska ha mörk eller klar färg
- Bortalagströjor och hjälmar måste vara vita eller ljusa
- spelnumren ska stå ut så bra som möjligt från tröjan
- om tröjorna är för lika måste matchen startas om före första tekingen och bortalaget måste byta tröja
- färgen på målstolparna ska vara spelets standardröda (detta är för att ta i beaktande färgblindhet)

- Försening
 - om ett lag är mer än 15 minuter för sent utan förvarning måste motståndaren kontakta turneringsunderhållet omedelbart. Meddelandet ska innehålla bevis för att motståndarlaget inte dykt upp
 - beroende på orsakerna till förseningen kan administratören av turneringen straffa det försenade laget med förlust
- Båda lagen får använda en paus under en avblåsning. Men pausen får inte användas innan matchens första faceoff
- Laget kan lämna matchen under de första två minuterna om det finns en märkvärdigt dålig connection i spelet
- Matchen måste startas om ifall spelaren tappar förbindelsen under de första två minuterna eller om något annat fel inträffar
- Mål som görs under de första två minuterna kommer att gälla även om spelet startas om på grund av en problemsituation
- Spelaren får inte lämna spelet medvetet efter de första två minuterna
- Mål som uppstår efter att en spelare har tappats eller om spelet inte fungerar godtas inte
- om klockan hoppar bakåt måste matchen återställas till det läge den var i när felet inträffade (mål och utvisningar)
- Om en spelare faller ur matchen efter de första två minuterna, gör så här:
 - matchen avbryts vid nästa paus och en spelare från varje lag plockar upp den statistik som krävs
 - starta om matchen och låt klockan springa till den punkt där spelaren tappade. Matchen kommer att återgå till samma läge som tidigare (mål och utvisningar). Alternativt kan lagen också komma överens om ett alternativt förfarande
 - Slutligen rapporteras de olika bitarna av matchen som en helhet m.h.a. manual tool
- I fall lagen inte kan komma överens om hur man skall gå till väga måste videobevis skickas omedelbart till [League Administration](#)

I andra problemsituationer gäller NHLGamers regler.

11) Rapportering av matcher

- Det vinnande laget rapporterar alltid matchen
- Matcher måste rapporteras senast 12 timmar efter slutet, men vi önskar att lag rapporterar statistiken omedelbart efter matcherna

- Den person som är ansvarig för att rapportera statistik måste spara bevis för att statistiken är korrekt under säsongen för att förhindra missbruk.

11.1) Den normala rapporteringen

Matcher som har slutförts utan problem kommer att rapporteras med API-rapporteringsverktyget. Kaptenen för det vinnande laget hittar rapporteringsverktyget från NHLGamer.com huvudmenyn med hjälp av "Team Tools" -> "Add Match (EA API)", varefter han anger matchstatistik och händelser (det kan ibland ta en stund innan matcher visas i rapporteringsverktyget).

11.2) Rapportering av match med disconnect(s)

Kaptenen för det vinnande laget rapporterar spelstatistiken från NHLGamer.com huvudmeny med hjälp av "Team Tools" -> "Add Match (EA API)". Sedan måste man skrolla ner och välja "Click here to use manual tool", varefter kaptenen rapporterar lagens statistik.

Notera! Använd inte manual tool -rapportering i andra fall än vid rapportering av matcher med disconnects, eftersom detta både kommer att orsaka mer arbete för lagen och spara in ett mindre antal matchstatistik.

12) Broadcasts

Vi kommer att göra sändningar under SCL: 6vs6 säsongen. Följ dessa riktlinjer för att hjälpa oss producera sändningarna:

- Kontaktpersonen för varje lag måste finnas på NHLGamers Discord-kanal för att komma överens om detaljerna.
- Lag som visas på broadcast måste vara förberedda med lite extra tid i sitt schema för att kunna vara flexibla vid eventuella förseningar (till exempel om en tidigare spelad match går på övertid)
- Matcher som sänds i officiell broadcast får inte sändas på någon annan kanal
- Alla reprisar bör visas
- Underlåtenhet att följa ovanstående regler kan leda till disciplinära åtgärder

Vi kommer att följa reglerna och riktlinjerna för ECL 10 Elite-säsongen i sändningarna. En översatt version av dessa kommer att levereras till kaptenerna under början av säsongen.

13) Att ändra namn på lag

Under SCL har lag en engångsmöjlighet att byta namn mot en separat avgift.

- Vecka 1: 100 EUR
- Vecka 2: 200 EUR
- Vecka 3: 300 EUR

- Slutspel: 500 EUR

Om laget / sponsorn kommer överens om ett namnbyte med turneringsarrangören och meddelar innan turneringen startar * krävs ingen betalning.

* Turneringens start betyder den första speldagen, två timmar innan standardschemat börjar.

Varje namnbyte sker enligt turneringsarrangörens bedömning och vi förbehåller oss rätten att förbjuda ett namnbyte när som helst, av någon vilken som helst anledning.

14) Betting

Kort sagt: Lagmedlemmar i SCL 6v6 får inte betta på matcher i SCL.

Om en person (spelare, manager eller någon som är direkt inblandad i laget) befinner sig att ha satsat på en egen eller en annan match, kommer matchen / spelen att ogiltigförklaras vid behov. Den person som bettade får ett *portförbud* under ett kalenderår (365 dagar från startdatumet). Ovanstående förbud gäller också om betting sker från sekundär- eller tredjepartskonto.

Utöver detta rekommenderar vi att spelare försöker begränsa betting av sina vänner och familjemedlemmar i denna turnering för att undvika tvetydiga situationer.

Vi uppmanar alla att rapportera om de har övertygande bevis för att en viss person eller personer har bettat - antingen direkt eller via en tredje part. Ligans Administratörer kommer att hantera situationer fall till fall och vi förbehåller oss rätten att bestämma straffet.