SCL: NHL 1v1 2021 Regelverk

Innehållsförteckning

Discord & supportbegäran **3**

Deltagandet i SCL 1v1 **3**

Rent spel **3**

Anordningen av matcher **4**

Turneringsstruktur **4**

- Turneringsstruktur i detalj 4

Priser **5**

Inbjudan **5**

Turneringens regler **5**

- Övriga regler 6

Rapportering av matcher **8**

Anslutningsproblem **9**

Broadcasts **10**

Betting **10**

League Administration **11**

Discord & supportbegäran

Delta i diskussionen på NHLGamers Discord -server för att få kontakt med motståndare och få hjälp med ofta ställda frågor. Om du stöter på ett problem som inte kan lösas genom Discord, vänligen skicka in en supportbegäran via webbplatsen så svarar vi så snart som möjligt.

Deltagandet i SCL 1v1

- Krav för 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 spelare förväntas inneha spelarlicens från SESF, instruktioner för anskaffning av licens är tillgänglig via länken nedan.
        - SESF spelarlicens
- För att vara berättigad till deltagande i SCL så måste spelare uppfylla följande:
    - Registrering till SCL 1vs1 2021 på NHLGamer
    - Svenskt medborgarskap

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
- Distrahera inte din motståndare under pågående match (t.ex. skicka inte meddelanden som stör, ring inte din motståndare eller liknande)
- **Lämna inte mitt i spelet!** “Rage quit” kan leda till sanktioner och till och med diskvalificering från turneringen. Orsaken är respekt för spelet och motståndaren, samt den möjliga betydelsen av målskillnaden.

Anordningen av matcher

- Matcher skall spelas inom utsatt tid
- Försök att kompromissa med motståndaren vid problem, men om ni inte hittar en överenskommelse, rapportera det till administratören (omedelbart - inte i sista minuten)

Turneringsstruktur

- Registrering: 25.7.-15.8.
- Grundserie: 19.8.-6.9.
- Playoffs omgång 1: 7-10.9.
- Playoffs omgång 2: 12-14.9.
- Playoffs omgång 3: 15-19.9.
- Playoffs omgång 4: 20-22.9.
- Finals (Top 4): 24.9.

Turneringsstruktur i detalj

- Omgång ett: Grundserie (ca 80 spelare)
    - 6 grupper, ca 13 spelare per grupp
    - varje motståndare i gruppen möts en gång
    - de 7 bästa spelare i varje grupp går till slutspel (totalt 42 spelare)
        - De tre bästa spelarna i varje grupp går direkt vidare till andra omgången i slutspelet
        - Gruppernas 4–7 spelar i första omgången i slutspelet
    - Förra årets vinnare Henrik “eken45jr” Eklund har bjudits in fr.o.m. TOP 16 skedet som seed #1

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

- Vinnare av grupp #1-6
- Grupptvåorna #7-12
- Grupptreorna #13-18
- Gruppfyrorna #19-24
- Gruppfemmorna #25-30
- Gruppsexorna #31-36
- Gruppsjuorna #37-42

- Omgång tre: Slutspel BO5 - 30 spelare)

- Omgång fyra: Finalturnering - 16 spelare
    - Inbjudna regerande Svenska mästaren Henrik “eken45jr” Eklund tar sin plats som seed #1
    - 4 grupper, 4 spelare per grupp
    - Två matcher mot varje motståndare i gruppen
    - TOP 2 per grupp fortsätter

Priser

1. 20 000 SEK
2. 10 000 SEK
3. 5 000 SEK

Både lag och enskilda spelare kan välja att fakturera SESF för prispengar via förening eller företag. Prispengar betalas i annat fall ut som lön. Om spelaren vill ha prispengarna i form av lön kommer arbetsgivaravgift och inkomstskatt dras från vinstbeloppet. Vid fakturering faktureras hela beloppet inklusive moms.

Inbjudan

Regerande svenska mästaren Henrik “eken45jr” Eklund, som vann SCL 2020 1v1 får en inbjudan till slutspelet (fr.o.m. TOP 16).

Turneringens regler

- Spel: NHL 21
- Konsol: PlayStation
- Online Versus -spelläge
    - Lag: NHL-lag (ej All-Stars)
    - Svårighetsgrad: All-Star
    - Spelstil: Competitive
    - Periodlängd: 4 minuter
    - Regler: NHL-regler (Custom)
    - Skador: Av

    - Vid jämnläge:
        - Kontinuerlig 5-mot-5 övertid (golden goal)
    - Målvaktskontroll: På
- Poängfördelning:
    - Vinst vid fulltid 2p
    - Vinst på övertid 2p
    - Förlust på övertid 1p
    - Förlust vid fulltid 0p
- Om två eller flera spelare har samma antal poäng efter grundseriens slut så bestäms lagens placering av punkterna nedan, i den ordning de listas:
    - Vinster (även övertidsvinster)
    - Inbördes mötet
    - Målskillnad
    - Gjorda mål
    - Lott

Eftersom olika grupper kan ha olika mängder spelade matcher jämförs viss statistik på "per spel" -basis då seeds mellan spelare med samma grupplacering räknas ut.

Övriga regler

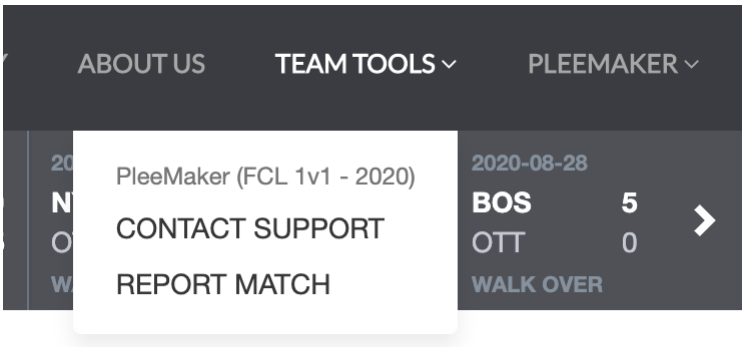
- om en spelare är mer än 15 minuter försenad utan förvarning måste motståndaren kontakta någon av administratörerna omedelbart. Meddelandet ska innehålla bevis för att motståndaren inte dykt upp
- beroende på orsakerna till förseningen kan administratören av turneringen straffa den försenade spelaren med förlust
- Båda spelarna får använda en paus under en avblåsning. Men pausen får inte användas innan matchens första faceoff
- Spelare 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 startas om och man låter klockan springa till den punkt där spelaren tappade. Matchen bör fortsättas från samma läge som tidigare (mål och utvisningar). Alternativt kan spelarna också komma överens om ett alternativt förfarande

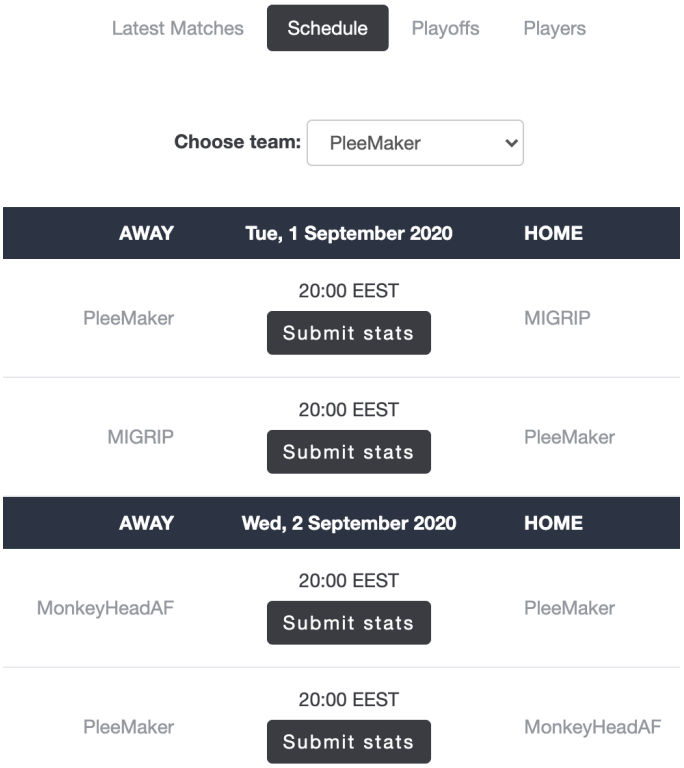
I andra problemsituationer gäller NHLGamers regler.

Rapportering av matcher

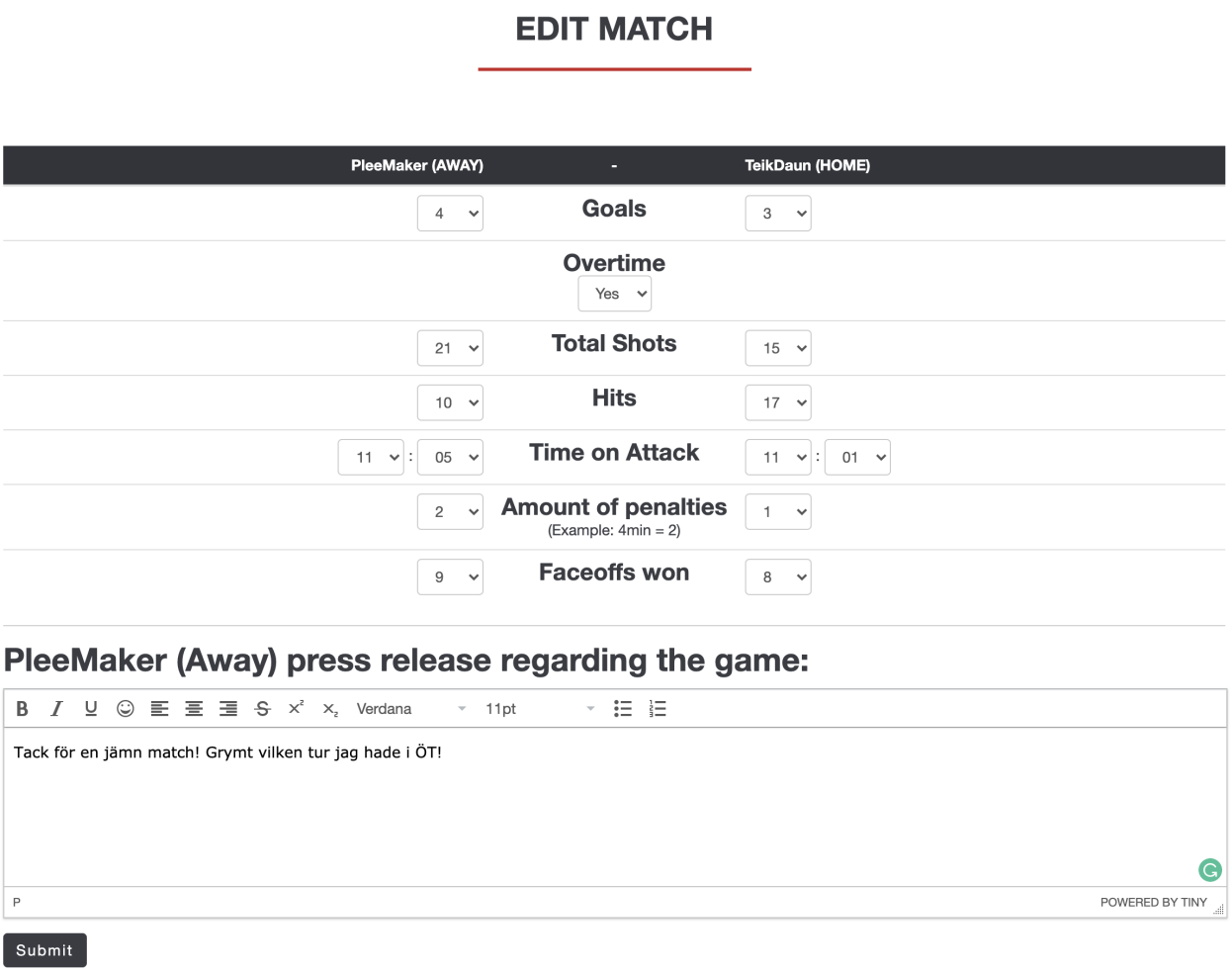
- Matcherna rapporteras av vinnande spelaren genom att klicka TEAM TOOLS -> REPORT MATCH



- Efter detta väljer man “Submit stats” på den matchen man vill rapportera.



- I rapporteringen fyller man i mål, om matchen slutade i övertid eller inte, skott, tacklingar, tid i anfallszon, mängden utvisningar (2 min = 1 utvisning) och tekningar. Du kan också skriva en text om matchen om du så önskar.



- Matcherna bör rapporteras omedelbart efter att matchen är spelad klar.
- Vi rekommenderar att ni sparar bild och video på slutresultat för säkerhets skull.

Anslutningsproblem

Matcher är inte avsedda att spelas med en dålig internetanslutning. Om du stöter på problem med kvaliteten på anslutningen - kontakta din motståndare för att lösa problemet omedelbart i början av spelet innan målen görs så att anslutningsproblemen kan lösas på ett så neutralt sätt som möjligt.

Vi förväntar oss att deltagarna har en fast anslutning med en hastighet på minst 3/1 Mb/s och ansluten till konsolen med en Ethernet-kabel.

- PlayStation-användare måste ha NAT typ 1 eller 2
- Om ovanstående krav inte uppfylls kan spelaren tas bort från turneringen

Läs här för instruktioner om hur du ändrar NAT-TYP:

- PS4

Broadcasts

Vi kommer att göra sändningar under SCL: 1vs1 säsongen. Följ dessa riktlinjer för att hjälpa oss producera sändningarna:

- Spelaren måste finnas på NHLGamers Discord-server för att komma överens om detaljerna.
- Spelare 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 repriser bör visas
- Underlåtenhet att följa ovanstående regler kan leda till disciplinära åtgärder

En mer detaljerad beskrivning på sändningar kommer att skickas till spelare som är med i sändningar.

Betting

Kort sagt: Spelare i SCL 1v1 får inte betta på matcher i SCL.

Om en person (spelare, manager eller någon som är direkt inblandad) 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 spelförbud i alla NHLGamers ligor och turneringar 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 uppmuntrar 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.

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.