



SCL Regler

Senast uppdaterad: 16.04.2019

NHLGamer



Innehållsförteckning

1	Förord	6
1.1	Översikt Regeländringar	6
2	Medlemsregistrering	6
2.1	Allmänt	6
2.2	Kontouppgifter	6
2.3	Acceptera regler	6
2.4	Antal konton	6
2.5	Konton i samma hushåll	6
3	Lagregistrering	7
3.1	Allmänt	7
3.2	Krav	7
3.3	Anmälningens avslut	7
3.4	Återkalla en registrering	7
4	Uppförandekod	7
4.1	Allmänt	7
4.2	Kringå regler	8
5	Ramverk för divisioner i SCL	8
5.1	Uppdelning av divisioner	8
5.2	Slutspel i SCL	8
6	Lagledningens ansvar	8
6.1	Allmänt	8
7	League Administration (LA)	8
7.1	Ansvar	8
7.2	Hålla sig till regler	8
7.3	Definition av avstängning	9
7.4	Majoritetsröstning	9
7.5	Kontakt	9
7.6	Medlemmar i LA	9
7.7	Aktiva avstängningar	9
8	Lagregler	10
8.1	Spelare	10
8.2	Seger utan tävling	10



9	Rent spel	10
9.1	Allmänt	10
9.2	Buggar	10
9.2.1	Utespelare/målvakter som fryser fast	10
9.2.2	Målvakt utanför målgården	11
10	Schemaläggning	11
10.1	Schemalägga matcher	11
10.2	Skjuta upp matcher	11
10.2.1	Skjuta upp match inom tidsramen.....	11
10.2.2	Skjuta upp match utanför tidsramen.....	12
10.2.3	Begränsning i antal gånger en match kan skjutas upp	12
10.3	Hålla sig till schemat.....	12
10.4	Startdatum för säsongen.....	13
10.5	Slutdatum för säsongen	13
10.6	Slutspelsschema	13
10.6.1	Ej spelade matcher.....	13
10.7	Verktyg för att skjuta upp match	13
10.8	Fördel hemmaplan	13
10.8.1	Under säsongen	13
10.8.2	Under slutspelet.....	13
10.9	Sen till match.....	14
11	Spelregler	14
11.1	Speltyp.....	14
11.2	Poäng.....	14
11.3	Regler för placering i tabellen vid lika poäng.....	14
11.4	Matchställ.....	14
11.4.1	Färger på matchställ	14
11.4.2	Tröjnummer	14
11.5	Val av matchställ	14
11.6	Övriga anpassningar	15
11.6.1	Arena.....	15
11.7	Paus av spel	15
11.8	Slagsmål.....	15



11.9	Anslutningsproblem	15
11.10	Lämna en match	15
11.11	Spelare som tappar anslutning.....	15
11.12	Fel på matchklockan	16
12	Matchrapport.....	16
12.1	Inrapportering av match	16
12.1.1	Normala matcher	16
12.1.2	Avbrutna matcher	17
12.2	Tidsfrist för inrapportering.....	17
12.3	Noggrannhet med statistik.....	17
13	Divisionsspecifika regler.....	17
13.1	SCL	17
13.1.1	SCL Prisutdelning.....	17
13.1.2	Streaming.....	17
13.1.3	Arkivering.....	18
13.1.4	Information angående streaming	18
14	Övergångar.....	18
14.1	Värva "free agents"	18
14.2	Släppa spelare	18
14.3	Diskvalificerade lag.....	19
15	Definitioner	19
15.1	Lagledning	19
15.2	Spelare.....	19
15.3	Övergång	19
15.4	Värvning	19
15.5	Free Agent	19
15.6	Diskvalifikation	19
15.7	Avstängning.....	19
15.8	Överträdelse.....	19
15.9	Seger utan tävling.....	19
15.10	Liga/turneringsmatch	20
15.11	Desynkroniserad/loopad match	20
16	Bilagor	21



16.1 Bilaga A: Förkortningar.....21
16.2 Bilaga B: Dokumenthistorik.....21



1 Förord

Välkommen till reglerna för SCL. Dessa regler är baserade på regelboken för ECL 8 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.

1.1 Översikt Regeländringar

Detta är den första versionen av denna regelbok.

2 Medlemsregistrering

2.1 Allmänt

Alla spelare som deltar i en NHLGamer-liga/turnering är tvungna att ha ett registrerat konto på NHLGamer.com där dess profil ska innehålla spelarens PSN ID (PlayStation) eller Gamertag (Xbox).

2.2 Kontouppgifter

Kontonamn på NHLGamer, PSN ID/Gamertag och spelarnamn får inte vara av anstötlig, kränkande, rå eller vulgär natur. NHLGamer förbehåller sig rätten att begära spelare att ändra dessa uppgifter om de anses olämpliga.

2.3 Acceptera regler

Spelaren accepterar reglerna i denna regelbok genom att ansluta sig till ett lag som har registrerat deltagande i SCL.

2.4 Antal konton

Ingen spelare tillåts att ha mer än ett konto på NHLGamer.com. Detta konto kan användas för att spela på olika konsoler och i andra ligor/turneringar samtidigt, förutsatt att PSN ID/Gamertag är inskrivet i profilen.

2.5 Konton i samma hushåll

Om flera spelare använder sina konton från samma IP-adress (till exempel två bröder som bor i samma hushåll) så måste dessa spelare kontakta en administratör på NHLGamer om detta omedelbart.



3 Lagregistrering

3.1 Allmänt

Alla registrerade medlemmar tillåts att registrera ett lag till NHLGamer-ligor/turneringar. Den som registrerar laget sätts som standard till kapten för laget. Det är enbart möjligt att registrera ett lag under anmälningssperioden, datum för denna period annonseras via startsidan för NHLGamer.

3.2 Krav

För att vara berättigad till deltagande i SCL så måste laget uppfylla följande:

- Laget ska ha 1st kapten och 2st assisterande kaptener. Alla kaptener måste ha svenskt medborgarskap.
- Laget ska totalt ha minst 7st spelare.
- Laget får totalt ha max 12st spelare.
- Laget får totalt ha max 3st utländska spelare.
 - Max 2st danska/norska spelare på isen.
 - Max 1st av annan utländsk nationalitet på isen.
 - Max 2st utländska spelare på isen totalt.
- Laget ska använda samma namn på NHLGamer.com och NHL 19.
- Laget ska använda unika nummer för alla spelare i laget. Två spelare tillåts inte att använda samma nummer.

3.3 Anmälningssperiodens avslut

Lagregistreringar är bindande när anmälningssperioden är slut och registrerade lag måste delta i ligan/turneringen som man registrerat sig till. NHLGamer har rätten att bestämma rangordning av lag till divisioner och/eller grupper.

3.4 Återkalla en registrering

För att återkalla sin registrering måste lagets kapten editera sin anmälan till ligan/turneringen och tydligt klargöra att laget inte längre avser att delta. Lagets kapten måste även kontakta NHLGamer via League Administration för att säkerställa återkallandet av registreringen. Återkallande av registrering är enbart möjligt innan anmälningssperioden är slut.

4 Uppförandekod

4.1 Allmänt

Registrerade medlemmar förväntas behandla varandra med respekt genom att undvika alltför grovt språk. Detta gäller alla konversationer på NHLGamer.com gällande ligor/turneringar eller direktkommunikation mellan spelare via externa tjänster (bevis som ej är taget ur sin kontext behövs för att bedöma uppförandet på externa tjänster).



4.2 Kringå regler

Medlemmar tillåts ej att kringå regler (inklusive eventuella försök) eller vilsleda NHLGamer samt League Administration under några som helst omständigheter.

5 Ramverk för divisioner i SCL

5.1 Uppdelning av divisioner

SCL har enbart en division med grupper med max 16 lag, om det totalt är 16 eller färre lag registrerade så spelar alla lag i samma grupp. Det slutgiltiga formatet fastställs efter avslutad registrering av lag.

5.2 Slutspel i SCL

Semifinal, bronsmatch och final spelas på Birdie LAN i Uppsala.

I SCL spelar 8st lag i varje grupp slutspel efter att säsongens matcher är avklarade. Alla rundor i slutspelet avgörs i bäst av 7 matcher. Semifinaler kan dock begränsas till bäst av 5 om det blir tidsbrist @ Birdie. Bronsrundan avgörs i bäst av 1 match.

De lag som tar sig till semifinalsplats bör vara på plats senast klockan 10.00 på schemalagd dag @ Birdie.

6 Lagledningens ansvar

6.1 Allmänt

Alla kaptener ("C" och "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.

7 League Administration (LA)

7.1 Ansvar

League Administration är värd för ligan/turneringen, tillämpar regler, utreder eventuella överträdelse och löser tvister mellan spelare och lag.

7.2 Hålla sig till regler

League Administration måste hålla sig till alla skrivna regler. League Administration kan lägga till ytterligare förtydligande till existerande regler om det anses nödvändigt. Om League Administration är skyldiga att bearbeta ett fall som inte täcks av existerande regler så kan



League Administration lägga till nya regler under en liga/turnering för att täcka dessa scenarios. När ett beslut fattas av League Administration så måste en förklaring av hur man kommit fram till beslutet och vilka regler som brutits kommuniceras till båda involverade parter.

7.3 Definition av avstängning

League Administration definierar avstängning av spelare och/eller lag beroende på överträdelsens svårighetsgrad, detta med tidigare avstängningar i åtanke för att säkerställa ett välbalanserat beslutsfattande. För att utföra detta citeras eventuella tidigare beslut om avstängningar i relaterade ärenden, dessa fungerar som prejudikat.

7.4 Majoritetsröstning

League Administration måste komma överens om sina åtgärder genom en majoritetsröstning. När ett beslut har fattats så agerar League Administration enhetligt, ingen individuell röst visas offentligt. Alla ärenden tas om hand så snart som möjligt, detta betyder inte att ett beslut tas samma dag som ärendet skickas in.

7.5 Kontakt

[Supportverktyget](#) skall användas för att kontakta League Administration, SCL League Administration ska väljas som avdelning. Support-förfrågan kan enbart läsas av medlemmar i League Administration och den som skickat förfrågan. Använd inte privata meddelanden för att kommunicera med individuella medlemmar i League Administration om LA-ärenden.

7.6 Medlemmar i LA

Följande personer är just nu medlemmar i League Administration:

- Crisu_rottis
- Hennisch
- iRSPe
- Kenu
- Kookasi
- Mannheimer1938
- Ranksu

Medlemmar i League Administration kan tas bort, läggas till eller bytas ut under en liga/turnering.

7.7 Aktiva avstängningar

Följande avstängningar har meddelats av LA:

Inga avstängningar är aktiva i skrivande stund.



8 Lagregler

8.1 Spelare

Alla deltagande lag får endast använda spelare som är listade i deras officiella laguppställning på hemsidan, NHLGamer.com. Spelare som är listade vid registrering av laget men som inte har bjudits in till laguppställningen på NHLGamer.com får inte spela i ligan/turneringen.

8.2 Seger utan tävling

Deltagande lag får inte ge bort seger utan tävling i mer än i 4st matcher under en liga/turnering utan att det får ytterligare konsekvenser. Genom att ge seger utan tävling så tilldelas motståndarlaget seger i matchen.

9 Rent spel

9.1 Allmänt

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 (t.ex. utnyttja inte desynk-bugg, spelare som fryser fast eller liknande).
- Distrahera inte din motståndare under pågående match (t.ex. skicka inte meddelanden som stör, ring inte din motståndare eller liknande).

9.2 Buggar

Var god notera att följande buggar behandlas specifikt.

9.2.1 Utespelare/målvakter som fryser fast

Det finns en bugg som leder till att spelare (utespelare och målvakter) fryser fast i oavsiktliga animationer (t.ex. målvakter fastnar i butterfly-position och kan ej röra sig, utospelare som ligger kvar på isen och ser ut att spela död), vilket förhindrar spelaren att spela vidare tillfälligt eller tills nästa avblåsning. Om detta inträffar så ska lagen se till att rensa pucken för att tvinga fram en avblåsning. Normala animationer, som t.ex. när en målvakt gör en sittande animation efter en desperat räddning, är inte omfattade av denna regel. Om det uppstår en tvist angående ett mål som gjorts under tiden en spelare varit påverkad av en buggad animation ska lagen skicka in videobevis till League Administration som granskar ärendet. Avsiktlig användning av buggen (t.ex. för att hindra målchanser) ses som utnyttjande av bugg vilket inte är rent spel.



9.2.2 Målvakt utanför målgården

Med hänvisning till 9.1 (specifikt "Utnyttja inte spelmekanik eller buggar för att få ett övertag på dina motståndare.") så får målvakter inte lämna målgården för att försöka störa en utespelare i motståndarlaget.

Se exemplet i det länkade videoklippet nedan:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZELueWIZVr4>

10 Schemaläggning

10.1 Schemalägga matcher

Matcher ska spelas på officiella matchdagar och på utsatt tid enligt ligans/turneringens schema. Officiella matchdagar är tisdagar, torsdagar och söndagar. Deltagande lag är schemalagda att spela båda sina matcher mot respektive motståndare i sin grupp på en och samma dag, med de rekommenderade starttiderna 20:00 CE(S)T och 20:30 CE(S)T. Var god referera till CEST vid sommartid och CET vid vintertid för att undvika förväxling. Detta är en grundläggande riktlinje som har visat sig vara lämplig för de flesta lag och bör hållas i åtanke när lag planerar sina matcher.

10.2 Skjuta upp matcher

Deltagande lag tillåts att skjuta upp matcher före klockan 12:00 CE(S)T samma dag som matchen skulle ha spelats enligt ligans/turneringens schema. Det är tillräckligt att skriva ett privat meddelande till samtliga kaptener i motståndarlaget via NHLGamer.com. För att skjuta upp matchen måste lagen följa rutinen nedan.

10.2.1 Skjuta upp match inom tidsramen

Om ett lag frågar efter att skjuta upp en match så har man valet att flytta matchen till någon av de två efterföljande officiella matchdagarna, alternativt någon dag mellan dessa (det gröna området i Tabell 1). Laget måste föreslå möjliga alternativ till matchdagar när man skickar frågan till motståndarlaget om att skjuta upp matchen, det är inte tillåtet att dra ut på planering av ny matchdag för att dra fördelar av det. Om motståndarlaget kan spela på någon av de föreslagna matchdagarna så spelas matchen denna dag. Om motståndarlaget inte kan ställa upp på någon av de föreslagna matchdagarna och ingen lösning är genomförbar ska League Administration kontaktas omedelbart. League Administration hjälper i detta fall till att hitta en lösning.



Exempel: Lag A och Lag B har en schemalagd match att spela på tisdag. Lag A kan inte spela denna dag och frågar Lag B om det går bra att spela på torsdag eller söndag samma vecka. Då båda dagarna är inom den tidsramen som beskrivits ovan (det gröna området i Tabell 1) så kommer lagen att spela mot varandra en av dessa dagar. Om Lag B inte kan spela någon av de föreslagna dagarna och lagen har problem att hitta en lösning själva så kontaktas League Administration.


10.2.2 Skjuta upp match utanför tidsramen

Om ett lag frågar efter att skjuta upp matchen till en dag utanför tidsramen (det röda området i Tabell 1) så är det upp till motståndarlaget om man vill gå med på förslaget. Om motståndarlaget går med på förslaget så spelas matchen på den föreslagna dagen förutsatt att man följer reglerna i sektion 10.2. Om motståndarlaget inte går med på förslaget och man inte kommer fram till någon lösning så ges seger utan tävling till motståndarlaget.

10.2.3 Begränsning i antal gånger en match kan skjutas upp

En match kan enbart skjutas upp en gång, detta för att säkerställa att ett lag inte skjuter upp matcher på ett sätt som laget kan dra fördelar av. Om tvivelaktigt uppskjutande av matcher upptäcks så förväntas det att League Administration kontaktas angående detta.

Tabell 1 Skjuta upp match

VECKA	MÅNDAG	TISDAG	ONSDAG	TORS DAG	FREDAG	LÖRDAG	SÖNDAG
1							TVÅ SPELDAGAR SENARE
2							

 SCHEMALAGD MATCH

 OFFICIELLA MATCHDAGAR

 INOM TIDSRAMEN

 UTANFÖR TIDSRAMEN

10.3 Hålla sig till schemat

Även om seriematcher kan spelas tidigare än spelschemat så är det generellt rekommenderat att lag och dess kaptener försöker att hålla sig till spelschemat så långt som möjligt. Om det däremot skulle vara svårt att av någon anledning spela en match inom 10 dagar från schemalagd match så bör man ha en öppen dialog med motståndarlag och League Administration om detta. Detta för att League Administration ska vara medvetna om eventuella problem i tid för att underlätta att hitta en lösning på problemet som uppstått. I extrema fall kommer seger utan tävling att ges, men League Administration försöker alltid att hitta en möjlig lösning innan det går så långt.



10.4 Startdatum för säsongen

Säsongen startar den 16.4.2019.

10.5 Slutdatum för säsongen

Alla säsongens matcher (i grundserien) ska vara spelade senast 12.5. 2019.

10.6 Slutspelschema

Slutspelet spelas under följande dagar under 2019:

- Slutspelsrunda 1: 13.5.-19.5.
- Slutspelsrunda 2: 20.5.-26.5.
- Semifinaler: 31.5. @ Birdie
- Bronsmatch: 1.6. @ Birdie
- Finaler: 1.6. @ Birdie

10.6.1 Ej spelade matcher

Om det finns matcher som inte spelats efter att tidsfristen har gått ut så undersöker League Administration ärendet och kan besluta sig för något av följande:

- Seger utan tävling till det lag som varit mest aktiv i att försöka schemalägga match för att få den spelad i tid.
- Förlust utan tävling till båda lagen (gäller både säsong- och slutspelsmatcher).
- Förlänga tidsfristen för att spela match som en sista utväg om det inte finns något enkelt sätt att lösa situationen.

10.7 Verktyg för att skjuta upp match

När lagen skriftligt har kommit överens om att skjuta upp en match eller att spela en match i förtid så måste verktyget för att skjuta upp matcher användas för att visa ändringen av spelschemat på NHLGamer. Detta verktyg hittas i ligans/turneringens schema, klicka på "Reschedule"-knappen och skriv in den nya dagen/tiden som lagen kommit överens om. Motståndarlagets kapten måste sedan bekräfta den nya dagen/tiden, en notis om att ny dag/tid föreslagits ges till kaptenen på NHLGamer.com.

10.8 Fördel hemmaplan

10.8.1 Under säsongen

Under säsongen spelar varje lag som hör till samma grupp två matcher mot varandra, en match på hemmaplan och en match på bortaplan. Det är upp till lagen att komma överens om vem som börjar på hemmaplan.

10.8.2 Under slutspelet

Alla slutspelsmatcher spelas i bäst av 7 matcher. Det högst rankade laget spelar på hemmaplan den första matchen, under resten av slutspelsrundan spelas varannan match på bortaplan respektive hemmaplan.



10.9 Sen till match

Om ett lag är mer än 15 minuter sen till en match utan att tidigare ha förvarnat sitt motstånd så ska League Administration kontaktas så snart som möjligt. Meddelandet till League Administration ska innehålla bevis för att motståndarlaget inte har varit redo vid överenskommen matchstart. Beroende på anledningen till förseningen så kan League Administration besluta om seger utan tävling.

11 Spelregler

11.1 Speltyp

Alla liga/turneringsmatcher spelas som 6 mot 6 i "Challenge Club"-läget.

11.2 Poäng

- Vinst vid fulltid ger 2 poäng.
- Vinst på övertid ger 2 poäng.
- Förlust på övertid ger 1 poäng.
- Förlust vid fulltid ger 0 poäng.

11.3 Regler för placering i tabellen vid lika poäng

Om två eller flera lag har samma antal poäng efter säsongens slut så bestäms lagens placering av punkterna nedan, i den ordning de listas.

- Vinst (även övertidsvinster).
- Inbördes möten (poäng i matcher mellan lagen).
- Målskillnad (totalt under säsongen).
- Gjorda mål (totalt under säsongen).

11.4 Matchställ

11.4.1 Färger på matchställ

Lagets hemma- och bortaställ måste ha olika färgscheman. Det är t.ex. inte tillåtet att ha både hemma- och bortastället i samma färg, oavsett vilken färg som används. Både hemma- och bortastället måste vara lätta att särskilja från varandra.

11.4.2 Tröjnummer

Alla lag måste göra tröjnummer så synliga som möjligt, t.ex. ljusa siffror på ett mörkt matchställ.

11.5 Val av matchställ

Före matchstart ska kaptener för de båda lagen verifiera att matchställen för de båda lagen är lätta att särskilja från varandra. Om det uppstår problem med att lagens matchställ är för lika så måste matchen avbrytas omedelbart. Om matchen har avbrutits på grund av för liknande matchställ så är det bortalaget som byter matchställ vid omstart av match.



11.6 Övriga anpassningar

Följande anpassningar är förbjudna att användas i liga/turnering.

11.6.1 Arena

Följande anpassningar av arenan är förbjudna:

11.6.1.1 Färg på målburens stolpar

Målburens stolpar måste vara av röd standardfärg. Denna regel finns till för att underlätta för färblika att se målburen ordentligt.

11.7 Paus av spel

Lagen är tillåtna att pausa spelet när spelet är avblåst.

11.8 Slagsmål

Slagsmål är inte tillåtet i SCL.

11.9 Anslutningsproblem

Om det inom 2 minuter från matchstart uppstår stora problem med anslutning (hög ping eller liknande), spelare tappar anslutningen till matchen eller om buggar uppstår, avbryt då matchen omedelbart. Om matchen har brutits så ska matchen självklart startas om, med en ny värd om laget som upplever problem med anslutningen ber om det. Denna regel kan enbart tillämpas 2 gånger för en match. På det 3:e försöket att starta matchen så måste matchen spelas vidare oavsett om fortsatta problem med anslutningen kvarstår.

Om det blir ett mål innan 2 minuter har gått och lagets kaptener är oense om ifall detta mål av någon anledning ska räknas som ett giltigt mål, kontakta då League Administration med ett bifogat videoklipp som visar hela förloppet.

11.10 Lämna en match

Förutom under de 2 första minuterna av en match och efter matchens slut är det inte tillåtet för spelare att avsiktligt lämna matchen.

11.11 Spelare som tappar anslutning

När spelare tappar anslutning efter de 2 första minuterna eller vid matcher som desynkroniseras/loopar ska följande rutin följas:

- Matchen avbryts vid nästa avblåsning. En spelare från varje lag förväntas att spara all nödvändig statistik från den avbrutna matchen.
- Återstående tid av den avbrutna matchen ska spelas i en ny match. Lagen föreslås att i den nya matchen vänta in det klockslag där matchen bröts och sedan avsluta den nya matchen som vanligt. Alternativt så kan lagen komma överens om ett eget sätt att lösa detta på. Båda lagen förväntas spara statistik även från den nya matchen.
- Den nya matchen måste spelas med samma laguppställningar, samma spelarpositioner, samma spelartyper (klass, egenskaper, specialegenskaper, klubbfattning, höjd och vikt). Undantag ges om spelare som orsakat att matchen avbrutits måste bytas ut på grund av att problem med anslutningen fortgår, en ny



spelare får då ta denna spelares plats förutsatt att den nya spelaren tar samma position som den spelare som byts ut. Om spelare byts ut så är det upp till kaptenerna att komma överens om matchen ska spelas om från början eller fortsätta enligt föregående steg.

- Efter avslutad match ska statistik från delmatcherna sammansättas för att kunna rapportera in matchens resultat till NHLGamer.com. Det är möjligt att matchen avbrutits och återupptagits flera gånger, detta resulterar i fler delmatcher som måste sammansättas. Statistik för den spelare som avslutat matchen i de fall en spelare byts ut under match räknas ihop med den utbyttas spelaren och enbart den spelare som avslutat matchen listas i matchrapporten.
- Om laget med den spelare som tappade anslutningen spelade boxplay vid den tappade anslutningen så måste boxplay ordnas i den nya matchen (utvisning för samma spelare) vid den tidpunkt den nya matchen börjar. Det föreslagna sättet att ordna boxplay på är att ta en utvisning för fördöjande av spel genom att lyfta ut pucken över sargen från egen zon.
- Vid tappad anslutning måste motståndarlaget ge spelaren som tappat anslutningen minst 15 minuter att försöka ansluta igen eller hitta en ersättare till denna spelare. Om 15 minuter har passerat utan att situationen har blivit löst så ska motståndarlaget kontakta League Administration för att uppmärksamma dem angående problemen med matchen. Det är alltid att föredra att lagen har en öppen dialog med varandra där man själva försöker lösa problem som uppstår istället för att blanda in League Administration.

11.12 Fel på matchklockan

Om matchklockan av någon anledning skulle återställas till en tidigare tid, vilket kan hända när som helst under en match på grund av anslutningsproblem, så måste lagen återskapa eventuella mål som försvunnit på grund av detta. Matchen återupptas så fort ställningen från innan matchklockan återställdes är korrekt igen.

12 Matchrapport

12.1 Inrapportering av match

En matchrapport ges av hemmalaget. Under en normal matchdag spelas två matcher vilket betyder att lagen inrapporterar varsin matchrapport. Det är tillåtet för ena laget att inrapportera båda matcherna om man har all statistik som krävs.

12.1.1 Normala matcher

Inrapportering av matcher som spelats utan avbrott utförs med hjälp av API-rapportverktyget, detta verktyg hämtar automatiskt in viss statistik från matchen. Vid användandet av detta verktyg behöver enbart ett lag inrapportera statistik. Klicka på länken för att komma till verktyget: [SCL API-rapportverktyg](#).



Det går även att ta sig till API-rapportverktyget genom att välja "Team tools" → "Add match (EA API)" från det övre högra hörnet på [NHLGamer.com](https://nhlgamer.com). Efter en SCL-match är spelad så kan det ta upp till 60 minuter innan matchen visas i API-rapportverktyget.

12.1.2 Avbrutna matcher

Inrapportering av matcher som brutits och spelats i två eller fler sessioner kräver att det manuella rapportverktyget används. Hemmalaget börjar att inrapportera matchstatistik och lagets individuella statistik. Efter detta kan bortalaget inrapportera individuell statistik för sitt lag med det manuella verktyget.

Klicka på länken för att komma till det manuella verktyget: [SCL manuellt verktyg](#).

12.2 Tidsfrist för inrapportering

Alla matchrapporter ska vara inrapporterade inom 24 timmar från det att match avslutats. Det förväntas dock att alla lag inrapporterar statistik omedelbart. Om det uppstår något problem, kontakta supporten så snart som möjligt.

12.3 Noggrannhet med statistik

All statistik som inrapporteras måste stämma överens med statistiken i matchen som spelats. Bevis på all statistik (spelöversikt, händelser och individuell statistik) måste sparas som skärmdumpar tills säsong och slutspel avslutats, detta ifall något ärende under säsong och/eller slutspel behöver detta.

13 Divisionsspecifika regler

13.1 SCL

Reglerna i denna sektion tillämpas enbart för lag i SCL.

13.1.1 SCL Prisutdelning

Prisutdelning sker enligt punkterna nedan:

- Prispotten i SCL är 50 000 SEK och fördelas enligt nedan:
 - #1 (Vinnare av SCL): 35 000 SEK
 - #2 (Förlorare i SCL-finalen): 10 000 SEK
 - #3 (Vinnare av bronsrunda): 5 000 SEK

Varje registrerad spelare i det lag som vunnit ett pris får en lika stor andel av priset. Spelarna betalar skatt på eventuella vinster.

13.1.2 Streaming

Alla deltagande lag i SCL är skyldiga att streama och arkivera alla sina matcher till antingen Twitch eller YouTube, antingen genom att använda egen utrustning eller inbyggda funktioner i spelkonsolen. En stream per match är tillräcklig, även om båda lagen tillåts streama samtidigt. Streams måste publiceras på NHLGamer.com via "[Start a stream](#)"-sidan innan matchen startar (notera att "Start a stream" för tillfället enbart har stöd för Twitch och är inte tillämpbar för YouTube). Lagen rekommenderas att kontakta varandra för att försäkra sig om



att en stream är igång. Om lagen inte kan komma överens om vem som ska streama så är hemmalaget ansvarigt för att en stream är igång under matchen. Streams och arkiv av streams kommer att kontrolleras regelbundet och om det saknas en stor andel streams kommer League Administration att följa upp detta.

13.1.3 Arkivering

SCL-lag måste ställa in Twitch för att använda arkiveringsfunktionen:

Arkivering för Twitch: Gå till [Dashboard](#), välj kanalinställningar, gå ner till och aktivera "Store past broadcasts". När en stream är klar så måste streamen sparas som en "Highlight" för att den inte ska försvinna efter 14 dagar. En "Highlight" skapas efter att en stream har avslutats genom att gå till [Video Manager](#), klicka på de tre punkterna på rätt videoklipp och välj "Highlight", spara videon så att hela matchen blir en "Highlight".

Arkivering för YouTube: Detta sker automatiskt.

13.1.4 Information angående streaming

NHLGamer.com kommer vid tillfälle att sända SCL-matcher under säsong och slutspel, för dessa tillfällen behövs ett samarbete tillsammans med lagen för att få det att fungera.

En sändning är ungefär 2 timmar lång och består av två matcher, den första 20:00 CE(S)T och den andra 21:00 CE(S)T.

För att underlätta sändningar så behövs följande:

- Lagen som deltar i sändningen behöver representanter närvarande på en överenskommen kanal på Discord.
- Lagen behöver extra tid i schemat för att klara av eventuella förseningar. Självklart är målet att inte använda mer tid än nödvändigt.
- Matcherna som sänds får ej streamas på någon annan kanal än sändningen.
- Repriser får inte hoppas över.
- Om ovanstående regler inte följs så kan det leda till disciplinära åtgärder.

14 Övergångar

Inga övergångar tillåts under pågående säsong och slutspel.

14.1 Värva "free agents"

Lag kan värva "free agents" under den första veckan av säsongen. Både spelaren och laget måste vara överens om att plockas upp från "free agents". Sista datum som det är tillåtet att värva "free agents": 22/4 2019.

14.2 Släppa spelare

Lagen tillåts inte att släppa spelare från sin laguppställning under pågående säsong/slutspel i SCL.



14.3 Diskvalificerade lag

Spelare i diskvalificerade lag anses inte vara "free agents" och kan därmed inte fortsätta spela i pågående säsong/slutspel av SCL

15 Definitioner

15.1 Lagledning

"Lagledning" är lagets kapten tillsammans med lagets assisterande kaptener.

15.2 Spelare

"Spelare" i ett lag är alla medlemmar i laguppställningen enligt NHLGamer.com, även lagets kapten och lagets assisterande kaptener.

15.3 Övergång

"Övergång" definieras som en spelare som byter från ett lag till ett annat. En spelare räknas in i ett lag så snart spelaren visas i laguppställningen på NHLGamer.com.

15.4 Värkning

"Värkning" är när ett lag tar in en "free agent" som spelare i sin laguppställning.

15.5 Free Agent

"Free Agent" är en medlem på NHLGamer som inte är registrerad till något lag (i SCL) under pågående säsong/slutspel.

15.6 Diskvalifikation

"Diskvalifikation" är när ett lag tas bort från den pågående säsongen/slutspelet av SCL. Ett diskvalifierat lag får alla sina matcher borttagna, spelade och ännu ej spelade. "Diskvalifikation" avser också "Upplösning" (se fallet med "Radical" från tidigare ECL-säsong).

15.7 Avstängning

"Avstängning" är ett straff som utdelas till spelare och/eller lag och dess längd beror på vilken typ av överträdelse spelaren/laget utfört. En spelare som är avstängd i N matcher får inte delta i någon av lagets N följande schemalagda matcher. Om lagets schema ändras så kvarstår antalet matcher som spelaren måste avstå.

15.8 Överträdelse

"Överträdelse" är att bryta en regel som beskrivs i denna regelbok.

15.9 Seger utan tävling

"Seger utan tävling" är ett lagstraff i form av ett automatiskt resultat, 5-0 eller X-X. Om ett lag i en match är orsaken till lagstraffet så ges seger till motståndarlaget med 5-0. Om båda lagen i en match är orsaken till lagstraffet så ges resultatet X-X och båda lagen får 0 poäng.



15.10 Liga/turneringsmatch

”Liga/turneringsmatch” är en officiell match enligt NHLGamer statistik. Om match avbrutits och återupptagits så består matcher av två eller flera delmatcher sammanställs till en match.

15.11 Desynkroniserad/loopad match

”Desynkroniserad/loopad match” är en match som blivit avbruten utan att det är på grund av någon spelare.



16 Bilagor

16.1 Bilaga A: Förkortningar

API	Application Programming Interface
CET	Central European Time
EA	Electronic Arts
ECL	European Championship League
SCL	Swedish Championship League
LA	League Administration
PSN	PlayStation Network
ID	Identifikation

16.2 Bilaga B: Dokumenthistorik

Date	Change performed