



## **Clanregeln**

Stand: 15.03.2006

### **1. ALLGEMEIN**

#### **1.1 Strafen bei Team-Regelverstößen**

Die Strafen werden je nach Sachlage und Ausmaß des Verstoßes von dem NGL Admin Team, welches mindestens aus 3 NGL Admins oder dem NGL Turnierleiter besteht, verhängt. Das reicht von einer mündlichen oder schriftlichen Ermahnung, über Punktstrafen und Turnierstrafen bis zum Ausschluss aus der NGL.

Je nach Härte des Vorfalls kann dies die gesamten Teile eines Teams, oder nur einzelne Spielebereiche des Teams betreffen. Das Team ist auch gegenüber Regelverstößen von einzelnen Mitgliedern verantwortlich, Strafen können sich daher auch auf den Rest des Teams auswirken.

#### **1.2 Leader- / Gründerrechte**

Der Gründer eines Teams bekommt automatisch die Leaderrechte. Auch wenn ihm diese Leaderrechte entzogen werden oder er sie löscht bzw. aus dem Team ausgeschlossen wird, hat er weiterhin die Möglichkeit, seine Leaderrechte bei einem Admin zu beantragen. Das Recht verfällt erst, wenn er FREIWILLIG aus dem Team austritt. Bei Zustimmung des Gründers können auch die Gründerrechte an ein anderes Teammitglied übergeben werden.

#### **1.3 Zugriffsrechte**

Im ControlCenter besteht die Möglichkeit, Zugriffsrechte zu bearbeiten. Es ist möglich, dass es mehr als einen Leader gibt, um somit die Clanverwaltung zu erleichtern. Anfangs hat nur der Leader alle Zugriffsrechte, diese behält er auch, niemand kann sich selbst die gleichen Zugriffsrechte des Leaders geben.

#### **1.4 Punkte eines Teams**

Dem Team gehören sämtliche durch Mitglieder erspielte Punkte. Abwandernde Teammitglieder haben kein Anrecht mehr auf diese Punkte, selbst wenn sie mehrheitlich aus dem Clan austreten und sich zu einem Großteil einem neuen Clan anschließen. Selbst wenn alle Mitglieder und der Gründer das Team verlassen, bleiben die Punkte immer dem Teamaccount gutgeschrieben, selbst wenn der Account inaktiv geschaltet wird. Die Punkte von inaktiven Teams werden weiter im Ranking geführt. Sollte das inaktive Team genug Punkte für das Final Event erreicht haben, qualifiziert sich allerdings das nächst schlechtere Team für die Endspiele.

Sollte das Management des Teams zustimmen, besteht die Möglichkeit, dass die Punkte bei dem Team verbleiben. Diese Ausnahmeregelung kann nur angewendet werden, wenn vollständige Teams wechseln. Als vollständiges Team werden nur Teams angesehen, die aus mindestens so vielen Spielern bestehen, wie nötig sind um an dem entsprechenden Turnier teilzunehmen.

#### **1.5 Neugründung eines Teams**

Möchte ein bereits aufgelöstes Team sich wieder unter gleichem Namen anmelden, ist dies auf Nachfrage möglich. Die alten Punkte werden dann wieder hergestellt, und der Status wird von

inaktiv wieder auf aktiv umgestellt, allerdings muss der Leader wieder in das Team zurückkehren wollen, denn nur er hat das Recht das Team wieder einzusetzen.

### **1.6 Teammitgliedschaft in zwei oder mehr Teams**

Ein Spieler darf in zwei oder mehreren Teams vertreten sein, solange die Teams in denen er Mitglied ist, nicht in demselben Turnier spielen.

Ein Spieler darf jedoch NICHT bei zwei Teams im selben Spiel gemeldet sein.

Dagegen darf er jedoch bis zu 2x pro Saison „Ring“ (siehe dazu auch Punkt 3.6)

Beispiel Turnier XY findet statt:

Mitglied bei CS 5on5 und CS 2on2

→ Erlaubt

Mitglied bei CS 5on5 und Warcraft 3 1on1

→ Erlaubt

Mitglied bei CS 5on5 (A) und CS 5on5 (B)

→ Verboten

Mitglied bei CS 5on5 (A), Nicht-Mitglied bei CS 5on5 (B) (Ring bei 2 Teams selber Art auf dem gleichen Turnier siehe auch 3.6)

→ Verboten

Beispiel Turnier WZ findet wenige Tage nach XY statt:

Mitglied bei CS 5on5 (B) nachdem man von A nach B seit Turnier XY offiziell gewechselt ist.

→ Erlaubt

Mitglied bei CS 5on5 (B) obwohl bei CS 5on5 (A) von Turnier XY weiterhin angemeldet.

→ Verboten

Nicht-Mitglied bei CS 5on5 (B), Mitglied bei CS 5on5 (A) (Ring, siehe auch 3.6)

Mitspielen bei (B) bei maximal 2 Turnieren pro Saison erlaubt!

### **1.7 Löschen eines Teams**

Vor dem löschen eines Teams ist es nicht notwendig alle Mitglieder aus dem Account zu entfernen.

Der Account wird bei der NGL nicht gelöscht sondern lediglich auf deaktiviert geschaltet.

Eine Accountreaktivierung ist nur auf Antrag des Teamleaders innerhalb einer Woche, ab dem Zeitpunkt der Accountdeaktivierung, möglich.

### **1.8 Spieler entlassen**

Der Leader hat die Möglichkeit, die Spieler aus seinem Team zu entlassen. Dies kann er nach seinem eigenen Willen machen und es muss nicht mit anderen Teammitgliedern abgesprochen werden. Es braucht auch keine Zustimmung im User Profil. Nur bei groben Ausnahmefällen werden wir uns in das Geschehen einmischen.

Die automatische Team History hält jeden Abgang und jeden Zugang sowie Namensänderungen im Clan fest.

### **1.9 Spieler in das Team einladen**

Der Leader kann neue Mitglieder in das Team einladen.

Dies kann er nach seinem eigenen Willen machen und es muss nicht mit anderen Teammitgliedern abgesprochen werden. Nur bei groben Ausnahmefällen werden wir uns in das Geschehen einmischen. Dabei ist die Regelung 1.4 Teammitgliedschaft in 2 oder mehreren Clans zu beachten.

### **1.10 Pflichten eines Teams**

Wenn ein eingetragenes Team auf einem NGL Turnier antritt, hat es sich über die Regeln zu informieren und die Zeitpläne des Turniers einzuhalten.

Natürlich ist es erforderlich, dem Veranstalter die NGL ID aller beteiligten Spieler sowie die TEAM ID zu übermitteln. Natürlich müssen sich alle bei der NGL eingetragenen Teams absolut

regelkonform verhalten.

Jedes Team verpflichtet sich, seine Teammitglieder auf dem aktuellen Stand zu halten und mögliche Streitigkeiten innerhalb eines Teams zu vermeiden.

### **1.11 Qualifikation für die Finals**

Die Qualifikation für die NGL Finals schaffen nur die besten Spieler bzw. Teams, die in den NGL Turnieren über die Saison die meisten Punkte erreicht haben.

Größere Turniere geben mehr Punkte als kleinere. Insgesamt umfasst der Saisonkalender der NGL ungefähr 40 LANs, auf denen man die Möglichkeit bekommt, Punkte für die Finals zu sammeln.

Für die Qualifikation für die Finals werden nur die jeweils besten 5 Events gewertet.

Ein Spieler in einem Team ist nur dann Spielberechtigt für die Finals, wenn er mit dem Team auf einem NGL Event Punkte für das Team gesammelt hat.

## **2. Mutterteam / Subteams**

### **2.1 Aufbau eines Teams**

In der NGL besteht für Clans die Möglichkeit, mehrere Accounts anzulegen und diese in Mutter- und Subteams zu organisieren. In diesem Fall sind im Mutterteam nur Mitglieder des Managements des Teams zugelassen.

Die Spieler dürfen ausschließlich in den Subteams aufgeführt sein.

### **2.2 Rechte des Mutterteams**

Mitglieder des Mutterteams sind berechtigt Änderungen an den Subteamaccounts durchzuführen, sofern diese mit dem Team abgestimmt sind.

### **2.3 Rechte des Subteams**

Ein Subteam hat keinerlei inhaltliche Einwirkungen auf das Mutterteam. Es sei denn, den Mitgliedern wurden bestimmte Rechte vom Leader des Mutterteams zugeteilt. Dann könnten sie eigene Zugriffsrechte bekommen. Die restlichen Rechte sind die allgemeinen Rechte eines Teams.

## **3. Spieler des Teams**

### **3.1 Aufgenommene Spieler und Berechtigung für die Finals**

Es ist möglich, Spieler in der Saison neu aufzunehmen. Diese Spieler müssen allerdings mindestens ein offline NGL Turnier in ihrem neuen Team in der aktuellen Saison gespielt haben, um bei den Finals spielberechtigt zu sein. Alle Spieler eines Teams müssen in dem jeweiligen Spiel mindestens ein Qualifikationsturnier mitgespielt haben, um bei den Finals eingesetzt werden zu dürfen.

### **3.2 Änderung von Spielernamen**

Die kompletten Daten wie Spielername, Name, Wohnort usw. kann jeder registrierte Spieler in seinem Controlcenter editieren.

Die NGL kontrolliert Namensänderungen genau, um unrechtmäßige Wechselabsichten eines Spielers zu unterbinden. Bei jeder Spielernamensänderung wird ein automatischer Eintrag in die Clanhistory erfolgen. Die NGL kann damit Betrugsversuche unterbinden.

### **3.3 Individueller Regelverstoß**

Das Team trägt ein eventuelles Fehlverhalten eines einzelnen Spielers in vollem Maße mit, solange es sich dabei um verhängte Strafen während des Turniers handelt. Sollte ein Fall eintreten, bei dem eindeutig ein bestimmter Spieler ausgemacht werden kann, der gegen das Regelwerk oder die Sitten einer Veranstaltung verstoßen hat, so kann nach der Veranstaltung seitens der NGL ein eventuelles

weitergehendes Strafmaß zwischen dem Schuldigen und dem Team unterschieden werden. Das heißt, Spieler XY kann bei eindeutiger Sachlage gesperrt werden, während sein übriges Team weitermachen darf.

Liegt keine eindeutige Sachlage vor muss das komplette Team die Konsequenzen tragen.

### **3.4 Mindestalter der NGL**

Das Mindestalter von 16 Jahren muss von jedem Spieler erreicht sein. Sollte ein Spieler nach USK Einstufung keine Jugendfreigabe erhalten haben oder nicht geprüft sein, muss jeder Spieler mindestens 18 Jahre alt sein.

Das Geburtsdatum muss bei der Anmeldung für die NGL angegeben werden.

### **3.5 Ringer**

2x pro Saison darf ein Spieler „Ringen“. Ringer sind Mitspieler, die ein Team bei einem Turnier auffüllen können, wenn nicht genug Mitglieder vorhanden sind. Maximal ist 1 Ringer auf einem Turnier in Spielen, in denen mit 5 oder mehr Mitgliedern gespielt werden muss, erlaubt, bei Teams mit 8 Spielern sind 2 Ringer erlaubt.

Bei Teams in denen nur 1 oder 2 Spieler spielen (Warcraft III, Blobby Volley, UT2K4, NFS:MW, etc.) sind Ringer komplett ausgeschlossen!

Diese Ringer dürfen auf dem Turnier jedoch nicht für ein anderes Team in der gleichen Spielart antreten.

Besteht ein Team bei einem Turnier zu weniger als 75% aus dem Stammteam, können erreichte Punkte nicht in die NGL Wertung eingehen, sondern sie gehören dem Mixteam und können nicht übertragen werden.

Ringer ist in der NGL, wer bei Turnierstart nicht in dem NGL Account des jeweiligen Teams steht.

### **3.6 Wechsel in der Saison**

Ein Spieler kann sein Team in der Saison wechseln, so oft es ihm möglich ist.

Er muss, um sich mit einem Team für die NGL Finals zu qualifizieren, jedoch bei mindestens einem Turnier mit seinem Team Punkte geholt haben.

Punkte von Turnieren von anderen Teams, bei denen der Spieler gespielt hat, können für die NGL Finals nicht gewertet werden. Jeder Spieler darf außerhalb seines Subteams maximal 2x pro Saison in einem Spiel ringen. (siehe auch 3.5)

### **3.7 Veranstalter**

Dem Veranstalter selbst ist es nicht erlaubt, an Turnieren der NGL teilzunehmen.

## **4. Punkte und Preise**

### **4.1 Wettbewerbsdaten**

Jeder Spieler ist damit einverstanden, dass bei Teilnahme an NGL Turnieren seine Email-Adresse, sein Vor- und Nachname und sein Nickname angegeben und später an die NGL zur Erfassung der Ergebnisse und zur Vermeidung von Betrugsversuchen übermittelt werden.

### **4.2 Aufteilung von Preisen und Preisgeldern**

Preise und Preisgelder, die von der NGL verliehen bzw. ausgezahlt werden, gehen nach dem Turnier ausschließlich dem Teamleader zu.

Der Teamleader ist dazu angehalten die Preise, egal ob Geld, Medaillen, Urkunden oder sonstige Güter, entsprechend unter den Teammitgliedern aufzuteilen.

Die Spieler können die NGL nicht dafür belangen, falls der Leader die Aufteilung nicht wie erwartet vorgenommen hat oder zeitlich damit in Verzug gerät.

Die Verantwortung über die Verteilung trägt allein der Teamleader.

### **4.3 Punktevergaben**

Die Spieler und Teams haben alle ausdrücklich das Recht, die NGL darauf hinzuweisen, falls sie Zweifel an der Richtigkeit der Punktevergabe haben, oder Ergebniseinträge auf der NGL Website nicht zu stimmen scheinen.

Wenn die Abwicklung auf einem Turnier angezweifelt wird, ist das Team / der Spieler verpflichtet eine schriftliche Anfrage auf Überprüfung an die NGL zu schicken.