

Regeln – NA vs. EU-Showdown 2026

Kapitel 1 (Überblick)

Artikel 1 – Name des Events und des Wettbewerbs

1.1 Spielname: Black Desert

1.2 Turniername: NA vs. EU-Showdown 2026

Artikel 2 – Teilnahmeberechtigung

2.1

Eure Familie muss mindestens einen Charakter mit einem Gesamtausrüstungswert (Ak + VK) von mindestens 840 besitzen. (Stand: 16. April 2026 vor der Wartung.)

Bitte beachtet: Der „Segen des Morgens“ von den Bossen aus dem Finsteren Schrein zählt nicht für die Anmeldung.

2.2 Teilnehmer müssen einen Trial-Charakter der gewünschten Klasse verwenden.

2.3 Teilnehmer dürfen sich nicht für mehrere Teams anmelden.

2.4 Die Teams dürfen keine Klasse zweimal beinhalten.

2.5 Teilnehmer dürfen in den vergangenen 6 Monaten keine Zugriffsbeschränkung, durch einen Verstoß gegen die Betriebsrichtlinien, auf ihr Konto erhalten haben.

2.6 Abenteurer, die derzeit eine aktive Sperre für Turniere besitzen, können nicht teilnehmen.

2.5 Teilnehmer dürfen nur auf ihrem eigenen Konto an dem Turnier teilnehmen. Keine andere Person darf anstelle des Teilnehmers teilnehmen.

2.8 Wenn ein Konto die oben genannten Regeln bricht, bevor das Turnier startet, dann wird die Teilnahmeberechtigung zurückgezogen und sein Platz in dem Turnier wird an andere Spieler übergeben.

2.9 Wenn der Familien-/Charakter-/Teamname gegen die Betriebsrichtlinien verstößt, wird der Teilnehmer disqualifiziert und/oder der Name wird von der Turnierleitung geändert.

2.10 Ihr müsst mindestens 18 Jahre alt und registrierter Besitzer Eures Kontos sein. Während des Events „NA vs. EU-Showdown 2026“ kann der Turnierveranstalter eine Verifizierung Eures Ausweises oder Reisepasses zur Überprüfung Eurer Identität verlangen. Solltet Ihr nicht Folge leisten, kann es zu einer Disqualifikation kommen.

Kapitel 2 (Turnierformat)

Artikel 3 – Rundenformat

3.1 Turnierformat

(1) Bis zum Achtelfinale (regionale Vorrunden)

- 3 gegen 3 (Der Beste aus 3 Runden, K.-o.-System)
- Die Abenteurer werden vom Turnierveranstalter gesetzt.

(2) Viertelfinale (Regionales Turnier)

- 3 gegen 3 (Der Beste aus 5 Runden, K.-o.-System)
- Die Teams werden vom Turnierveranstalter gesetzt.

(3) Halbfinale (Regionales Turnier)

- 3 gegen 3 (Der Beste aus 5 Runden, K.-o.-System)
- Die Teams werden vom Turnierveranstalter gesetzt.

(4) Kampf um Platz 3 (Regionales Turnier)

- 3 vs. 3 (Best of 7 Runden, K.-o.-System)
- Die Teams werden vom Turnierveranstalter gesetzt.

(5) Finale (Regionales Turnier)

- 3 vs. 3 (Best of 7 Runden, K.-o.-System)
- Die Teams werden vom Turnierveranstalter gesetzt.

(6) Titelkampf (Offline-Kampf)

- Wird noch bekannt gegeben (TBA)

3.2 Offizielles Turniersystem: Arshas Arena

Artikel 4 – Ablauf der Runden

4.1 Teilnehmer müssen sich bei Black Desert einloggen und auf den Start ihrer Partie warten.

4.2 Turnierclient: Aktueller Black Desert Live-Server und Client.

4.3 Sobald der Kampf beginnt, müsst Ihr Euch innerhalb von 10 Sekunden aus dem Tor der Arena bewegen, um mit der Partie fortfahren zu können. Nach 10 Sekunden schließen die Tore der Arena automatisch und Ihr könnt nicht mit der Partie fortfahren. Alle Teilnehmer, die nicht durch die Tore gelaufen sind, bevor diese sich wieder geschlossen haben, können nicht am Kampf teilnehmen.

4.4 Teilnehmer verwenden Trial-Charaktere auf dem Live-Server

- Bereitstellung von besonderer Turnierausrüstung (375 AK, 435 VK)
- Die oben genannten AK- und VK-Werte entsprechen den Werten, die Ihr nach Ausrüsten der Arsha-Ausrüstung III von Haz in der Kampfarena und dem Abschluss des Abenteuertagebuchs zum Erhalt von AK und VK erhaltet.

- Effekte aus Abenteuerstagebüchern und Gildentalenten sind zugelassen.

4.5 Bis zum Achtelfinale (regionale Vorrunden)

Kontext	Regelung
Teilnahme	Team
Spielablauf	3 vs. 3 Teamkampf
Kampfort	Online (Arshas Arena)
Rundenzeit	3 Minuten
Siegesbedingungen	Der Beste aus 3 Runden (K.-o.-System)
Erlaubnis zur Übertragung	Ja
Beitritt während der Runde	Nein
Wiederbelebung während der Runde	Nein
Buff-Effekte (Elixiere, Essen, Schriftrollen etc.)	Nein (inklusive Buffs, welche nicht beim Eintritt in die Arena entfernt werden)
Selbstbuffs	Ja
Tränke	[Schlachtfeld]-Tränke, Onetts/Odores Geisteressenz
Begleiter	Nein
Gildenmeister-Outfit für den Besitz einer Region (z. B. Asulas Rüstung)	Nein
Morcos Ausrüstungskiste	Nein

4.6 Viertelfinale, Halbfinale (regionales Turnier)

Kontext	Regelung
Teilnahme	Team
Spielablauf	3 vs. 3 Teamkampf
Kampfort	Online (Arshas Arena)
Rundenzeit	3 Minuten
Siegesbedingungen	Der Beste aus 5 Runden (K.-o.-System)

Erlaubnis zur Übertragung	Ja
Beitritt während der Runde	Nein
Wiederbelebung während der Runde	Nein
Buff-Effekte (Elixiere, Essen, Schriftrollen etc.)	Nein (inklusive Buffs, welche nicht beim Eintritt in die Arena entfernt werden)
Selbstbuffs	Ja
Tränke	[Schlachtfeld]-Tränke, Onetts/Odores Geisteressenz
Begleiter	Nein
Gildenmeister-Outfit für den Besitz einer Region (z. B. Asulas Rüstung)	Nein
Morcos Ausrüstungskiste	Nein

4.7 Kampf um Platz 3, Finale (Regionales Turnier)

Kontext	Regelung
Teilnahme	Team
Kampfablauf	3 vs. 3 Teamkampf
Kampfort	Online (Arshas Arena)
Rundenzeit	3 Minuten
Siegesbedingungen	Beste aus sieben Kämpfen (K.-o.-System)
Erlaubnis zur Übertragung	Ja
Beitritt während der Runde	Nein
Wiederbelebung während der Runde	Nein
Buff-Effekte (Elixiere, Essen, Schriftrollen etc.)	Nein (inklusive Buffs, welche nicht beim Eintritt in die Arena entfernt werden)
Selbstbuffs	Ja
Tränke	[Schlachtfeld]-Tränke, Onetts/Odores Geisteressenz
Begleiter	Nein

Gildenmeister-Outfit für den Besitz einer Region (z. B. Asulas Rüstung)	Nein
Morcos Ausrüstungskiste	Nein

Artikel 5 – Vorgehensweise bei Unentschieden

5.1 Sobald der Timer 0 erreicht, gewinnt das Team mit der höheren verbleibenden LP-Prozentzahl.

5.2 Sollte der Timer 0 erreichen und beide Teams die gleiche Prozentzahl an LP besitzen, gibt es ein Unentschieden.

5.3 Sollte ein Unentschieden auftreten, so wird die Partie fortgesetzt und die Teams spielen so lange weiter, bis ein Team die zum Gewinn der Partie nötige Punktzahl erreicht.

- Die Besten aus 3 Runden (erstes Team mit 2 Siegen),
die Besten aus 5 Runden (erstes Team mit 3 Siegen),
die Besten aus 7 Runden (erstes Team mit 4 Siegen) usw.

Kapitel 3 (Spielregeln)

Artikel 6 – Persönliche Ausrüstung und externe Programme

6.1 Teilnehmer müssen mit Arsha-Ausrüstung III für Trial-Charaktere teilnehmen. Sollte ein Offline-Event stattfinden, werden Teilnehmer separate Ausrüstung von der Turnierleitung gestellt bekommen.

6.2 Teilnehmer dürfen makrofähige Ausstattung wie Mäuse oder Tastaturen benutzen. Allerdings ist die Verwendung von Makros untersagt.

6.3 Teilnehmer mit makrofähiger Hardware müssen mit der Turnierleitung kooperieren und könnten nach ihren Makroeinstellungen gefragt werden. Die Verweigerung der Kooperation kann zur Unterstellung der Makronutzung führen.

6.4 Teilnehmer dürfen keinerlei externe Programme außerhalb der Spielesoftware verwenden. Ausgenommen sind Treiber und Sprachchat-Programme.

6.5 Sollte es zu Software-Problemen aufgrund von Treibern oder Sprachchat-Programmen kommen, ist der Nutzer für sich selbst verantwortlich.

6.6 Teilnehmer sind selbst für (etwaige) Nachteile oder Partieausgänge verantwortlich, die durch ihre eigene Ausrüstung entstehen.

Artikel 7 – Kampfregeln

7.1 Die Inspektion der Spiel- und Ausrüstungseinstellungen der Teilnehmer findet vor dem Kampf statt.

7.2 Der Teilnehmer soll vor der Partie seine Umgebung und den Zustand seines PCs prüfen, um Nachteile während der Partie zu verhindern.

Der Teilnehmer ist für resultierende Nachteile und Leistungsverluste selbst verantwortlich.

7.3 Wenn Familien- oder Charakternamen sich nach dem Start der Anmeldung oder nach Ende des Turniers ändern, muss der Teamkapitän den Organisatoren diese Änderung schnellstmöglich mitteilen.
7.4 Eine versäumte Mitteilung kann zu einer Disqualifikation führen.

Artikel 8 – Ermessen der Turnierleitung

8.1

Die Turnierleitung ist die einzige verantwortliche Partei und Kampfsentscheidungen der Turnierleitung werden nicht aufgehoben.

8.2 Die Turnierleitung wird den Zustand des Spiels im Vorhinein prüfen, um einen glatten Ablauf des Turniers zu gewährleisten.

8.3 Wenn

die Turnierleitung entscheidet, dass ein Kampf aus unvorhergesehenen Gründen nicht fortgeführt werden kann, oder sie bestimmt, dass ein klarer Gewinner nicht feststellbar ist, kann sie einen Gleichstand ausrufen.

8.4 Wenn ein Teilnehmer Probleme während des Kampfs feststellt, muss er diese der Turnierleitung über den Arsha-Arena-Chat mitteilen (Alt+9).

8.5 Wenn ein Zuschauer oder Offizieller als Beeinflussung des Kampfs erachtet wird, kann die Turnierleitung diesen aus Arshas Arena werfen.

8.6 Sollte sich herausstellen, dass ein Nicht-

Teilnehmer den Ablauf oder Spielfluss des Turniers stört, so kann die Turnierleitung Strafen und Einschränkungen im Einklang mit den Betriebsrichtlinien verhängen.

8.7 Die Turnierleitung kann Sanktionen und Strafen an alle Teilnehmer verhängen, welche wegen Entscheidungen der Turnierleitung überreagieren oder das Ergebnis des Kampfs verfälschen wollen.

8.8 Wenn

es Bedenken über die Entscheidungen der Turnierleitung gibt, dann kann ein Einspruch an die Organisatoren nach dem Ende des Turniers eingereicht werden.

Eine Entscheidung wird von den Organisatoren des Turniers gefällt.

8.9 Jedoch werden laut Artikel 8.1 die Entscheidungen über die Ausgänge des Kampfs nicht

aufgehoben. Sollte ein Fehlurteil bestehen, wird die betroffene Partei kompensiert.

8.10 Der Turnierveranstalter behält sich das Recht vor, die Ergebnisse der Partien jederzeit, auch nach bereits erfolgter Verkündung, zu ändern.

Artikel 9 – Verbotenes und unsportliches Verhalten

9.1 Im Falle, dass verbotenes oder unsportliches Verhalten an den Tag gelegt wird, kann die Turnierleitung folgende Strafen verhängen:

Disziplinarmaßnahme	Inhalt
---------------------	--------

Verwarnung	▶ Nichtbeachtung der Anweisungen der Turnierleitung oder Turnierregeln. ▶ Vorsätzlich die Verbindung zum Spiel trennen und somit die Partie unterbrechen. ▶ Beeinflussung der Partie durch den In-Game-Chat ▶ Vorsätzlich den Gegner provozieren mit unangemessener Sprache etc. * 2 Verwarnungen bedeuten eine Aufgabe der Teilnahme.
Aufgabe der Teilnahme	▶ Das Ausnutzen von Bugs, Exploits etc. um den Ausgang der Partie zu beeinflussen. Das Verwenden von nicht autorisierten oder illegalen externen Programmen. ▶ Das Verwenden von Makros oder unangebrachtes Spielverhalten. ▶ Konflikte zwischen den Teilnehmern, Schimpfwörter und/oder unsportliches Verhalten. ▶ Versäumnis, rechtzeitig zur Partie zu erscheinen.

9.2 Sollten Aktionen eines Teilnehmers, um einen Gleichstand zu erzwingen, bemerkt werden, oder der Teilnehmer nicht aktiv am Kampf teilnehmen, so kann dies zu einer Niederlage oder einer Aufgabe der Runde führen. (z. B., vorsätzlich während des Kampfs nicht aus der Startzone herausgehen (nahe des NPCs auf dem Schlachtfeld) oder zurück in das Startgebiet gehen, um den Kampf zu vermeiden).

9.3 Zusätzlich, können Disziplinarmaßnahmen und Sanktionen im Ermessen des Turnierveranstalters verhängt werden, falls Teilnehmer vorsätzlich den regulären Ablauf des Spiels stören.

9.4 Sollte sich herausstellen, dass eine andere Person für einen Teilnehmer antritt, kann dies zu sofortigem Ausschluss des Teilnehmers/Teams und entsprechender Disqualifikation führen. Der Teilnehmer/das Team kann außerdem vom Rest des Turniers disqualifiziert werden. Ferner kann der Abenteurer mit einer Sperre entsprechend der Betriebsrichtlinien belegt werden.

Artikel 10 – Verbindungsabbrüche

10.1 Sollte die Verbindung zum Spiel verloren werden, muss der Teilnehmer schnellstmöglich zurück in das Spiel und den Turnierleiter über die Fortführung der Partie informieren.

10.2

Der Ausgang einer Partie ist wie folgt, ungeachtet, ob der Verlust der Verbindung an dem Teilnehmer oder dem Organisator liegt.

Kontext	Vorgehensweise
Vor Rundenbeginn	Ungültig und erneuter Kampf mit demselben Punktestand.

Während der
Runde

Die Runde geht weiter und
die Kämpfe werden nach Ende pausiert, sodass der Teilnehmer wieder
beitreten kann.

Artikel 11 – Team-/Familiennamen, Klassen, und Gegenstandsnutzung

11.1 Sollte die Turnierleitung feststellen, dass der Team-/Familien-
und/oder Charaktername der Teilnehmer gegen die Nutzungsbedingungen von Black
Desert verstößt, oder für andere beleidigend sein kann, kann es zu einer Disqualifizierung
kommen und der Platz im Turnier wird aufgegeben.

11.2 Während einer Partie können nur [Schlachtfeld]-
Tränke und Onetts/Odores Geisteressenz eingesetzt werden. Sollte die Turnierleitung feststellen,
dass die Verwendung einiger Gegenstände Probleme während des Turniers verursachen
könnte, kann diese Regel angepasst und die Verwendung bestimmter Gegenstände eingeschränkt werden.

Artikel 12 – Änderungen und Verpflichtungen

12.1 Sollte die aktuelle Spielversion oder der aktuelle Patch diese Regeln beeinflussen,
darf die Turnierleitung die Regeln anpassen.

12.2 Teilnehmer werden gebeten, diese Regeln regelmäßig zu prüfen,
um informiert zu bleiben.

12.3

Die Turnierregeln werden im Voraus veröffentlicht. Sollte es zu Änderungen kommen, wird
es eine Ankündigung auf der Webseite und/oder im Spiel geben.

Artikel 13 – Ersatzabenteurer

13.1 Jedes Team darf einen Ersatzabenteurer aufstellen. Die
Teams können ihren Ersatzabenteurer nach Beendigung der Registrierungsphase nicht
entfernen oder hinzufügen.

13.2

Falls eines der Teammitglieder nicht teilnehmen kann oder der Teamleader es wünscht,
so kann der Ersatzabenteurer einen der Teilnehmer ersetzen.

13.3

Teams müssen die Turnierleitung vor dem Beginn einer Partie darüber informieren, dass
sie einen Ersatzabenteurer einsetzen möchten.

13.4

Die Ersatzabenteurer können nicht zwischen Runden, wohl aber zwischen Partien eingewechselt werden.

13.5

Die Ersatzabenteurer erhalten ebenfalls die Belohnungen, unabhängig davon, ob sie auch
wirklich zum Einsatz kamen.

13.6 Ersatzabenteurer müssen sich an die Regeln zur Klassenverteilung halten (keine doppelte
Klasse während der Anmeldungsphase).

– z. B. Wenn die drei Hauptmitglieder als Krieger, Waldläuferin und Riese teilnehmen, dann kann das Ersatzmitglied nicht als Krieger, Waldläuferin oder Riese teilnehmen.

13.7 Die Einladungen zum Heidel-Ball 2026 und zum Offline-Titelkampf des „NA vs. EU-Showdowns 2026“ werden nur für jeweils 3 Abenteurer pro Team vergeben.

Falls ein Ersatzabenteurer während des Turniers zum Einsatz kommt, werden die drei Teammitglieder mit den meisten gespielten Partien belohnt. Sollte die Anzahl der Partien gleich sein, wird der Ersatzabenteurer ausgeschlossen.

Artikel 14 – Inkrafttreten dieser Regeln

14.1 Diese Regeln sind ab Datum der Veröffentlichung gültig.