

Regeln – Titelkampf des NA vs. EU-Showdowns beim Heidel-Ball 2026



<Inhaltsverzeichnis>

■ Kapitel 1: Übersicht

1. Modus und Eventtitel
2. Anleitungen zu den Partien und Verantwortlichkeiten für Updates
3. Voraussetzungen & Disqualifikation

■ Kapitel 2: Ablauf der Partien

4. Grundregeln
5. Informationen zum Titelkampf
6. Vorgehensweise bei Unentschieden
7. ■ Zeitplan

■ Kapitel 3: Detaillierte Regeln

8. Teilnehmerverpflichtungen
9. Entscheidungen des Veranstalters, Stellungnahmen zu Problemen und Anträge auf Überprüfung
10. Verbotenes und unsportliches Verhalten
11. Teilnehmername, Familienname und Charaktersaussehen
12. Urheberrecht und andere Vereinbarungen

13. Ersatzabenteurer

14. Datum des Inkrafttretens

■ Kapitel 1: Kampf-Details

1. Modus und Eventtitel

[1.1] Modus: 3-vs-3-Teamkampf in Arshas Arena von Black Desert

[1.2] Eventname: Titelkampf des NA vs. EU-Showdowns beim Heidel-Ball 2026

2. Anleitungen zu den Partien und Verantwortlichkeiten für Updates

[2.1] Der Titelkampf des NA vs. EU-Showdowns beim Heidel-Ball 2026 ist ein Team-Wettbewerb in Arshas Arena von Black Desert und wird anhand der auf der offiziellen Webseite angegebenen Regeln und Richtlinien durchgeführt.

[2.2] Der NA vs. EU-Showdown beim Heidel-Ball 2026 besteht aus regionalen Turnieren, die auf dem Live-Server jeder Region ausgetragen werden, und einem Titelkampf, der auf einem Live-Server beim Heidel-Ball 2026 ausgetragen wird. Das erstplatzierte Team der regionalen Turniere nimmt am Titelkampf teil.

[2.3] Der Titelkampf des NA vs. EU-Showdowns beim Heidel-Ball 2026 ist ein 3-vs.-3-Team-Wettbewerb und Teams können aus 3 bis 4 Mitgliedern bestehen.

[2.4] Teilnehmer müssen den Regeln der Partien und den Richtlinien der Veranstalter Folge leisten.

[2.5] Alle hier nicht aufgeführten Inhalte liegen im Ermessen des Veranstalters, der

[\[Betriebsrichtlinien von Black Desert\]](#) und der [\[Event-Regeln von Black Desert\]](#).

[2.6] Der Veranstalter informiert die Teilnehmer und wendet Updates an, um Probleme, die einen unfairen Einfluss auf das Event haben können, zu beheben.

[2.7] Der Veranstalter muss die Regeln der Partien und die Vorgehensweise im Voraus bekannt geben. Sollten die Regeln aufgrund von unvorhersehbaren Umständen überarbeitet werden, so müssen diese über eine Ankündigung auf der Webseite oder direkte Kommunikation verkündet werden.

[2.8] Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Regeln für Fälle hinzuzufügen und

anzuwenden, die im aktuellen Regelwerk nicht aufgeführt sind. Die Teilnehmer werden darüber im Voraus informiert und alle Änderungen werden ebenfalls über die Webseite verkündet.

3. Voraussetzungen & Disqualifikation

[3.1] Die erstplatzierten Teams der regionalen Turniere des NA vs. EU-Showdowns beim Heidel-Ball 2026 sind für die Teilnahme am Titelkampf des NA vs. EU-Showdowns beim Heidel-Ball 2026 berechtigt.

[3.1] Sollte das erstplatzierte Team des regionalen Turniers des NA vs. EU-Showdowns beim Heidel-Ball 2026 nicht am Titelkampf teilnehmen können, wird die Teilnahme an das nächsthöchstplatzierte Team des regionalen Turniers übertragen.

[3.3] Teilnehmer, deren Konten in den vergangenen 6 Monaten mit Einschränkungen aufgrund von Verletzungen der Betriebsrichtlinien versehen wurden, werden disqualifiziert.

[3.4] Abenteurer, die derzeit eine aktive Turniersperre auferlegt bekommen haben, können nicht an diesem Turnier teilnehmen.

[3.5] Teilnehmer dürfen nur durch die vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Konten am Wettkampf teilnehmen.

[3.6] 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.

[3.7] 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.

[3.8] Verhalten, das gegen soziale Normen verstößt oder den Ablauf einer Partie oder des Events stört, kann zu einer Verwarnung oder Disqualifikation führen. Abhängig von der Schwere des Vergehens können Maßnahmen anhand der Betriebsrichtlinien von Black Desert erfolgen.

■ Kapitel 2: Ablauf der Partien

4. Grundregeln

[4.1] Die Teams dürfen keine Klasse zweimal beinhalten.

[4.2] Klassenwechsel zwischen den Sätzen sind erlaubt.

[4.3] Der Titelkampf wird in einem Best-of-5-Format ausgetragen und das erste Team, das 3 Sätze gewinnt, wird zum Gewinner erklärt.

1. Satz	3 vs. 3 (Der Beste aus 3 Runden, K.-o.-System)
2. Satz	3 vs. 3 (Der Beste aus 3 Runden, K.-o.-System)
3. Satz	3 vs. 3 (Der Beste aus 3 Runden, K.-o.-System)
4. Satz	3 vs. 3 (Der Beste aus 3 Runden, K.-o.-System)
5. Satz	3 vs. 3 (Der Beste aus 5 Runden, K.-o.-System)

[4.3] Offizielles Turniersystem: Arshas Arena

5. Informationen zum Titelnkampf

[5.1] Teilnehmer müssen sich bei Black Desert einloggen und auf den Start ihrer Partie warten.

[5.2] Turnierclient: Aktueller Black Desert Live-Server und -Client.

[5.3] 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.

[5.4] Teilnehmer verwenden Trial-Charaktere auf dem Live-Server:

- Es wird Arsha-Ausrüstung III verwendet.
- 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 Abenteuerstagebuchs zum Erhalt von AK und VK erhaltet.
- Effekte aus Abenteuerstagebüchern und Gildentalenten sind zugelassen.

[5.5] Einstellungen der Partien – NA vs. EU-Showdown beim Heidel-Ball 2026 (Titelnkampf)

Kontext	Einstellung
Alle Teilnehmer	Team
Spielablauf	3 vs. 3-Teamkampf
Kampfort	(Arshas Arena)
Rundenzeit	3 Minuten

Siegbedingungen für den Titelkampf	Die Besten aus 5 Sätzen
Siegbedingungen der Sätze	– Sätze 1 bis 4: Best-of-3 – Satz 5: Best-of-5
Pause zwischen den Sätzen	3 Minuten
Erlaubnis zur Übertragung	Nein
Beitritt während der Runde	Nein (Sollte ein Teilnehmer einen Verbindungsabbruch erleiden, so kann der Teilnehmer erst wieder ab der nächsten Runde nach Neuverbindung erneut teilnehmen.)
Wiederbelebung während der Runde	Nein
Buff-Effekte (Elixiere, Nahrungsmittel, Schriftrollen usw.)	Nein (Inklusive Buffs, die nicht beim Eintritt in die Arena entfernt werden)
Selbstbuffs	Ja
Tränke	[Schlachtfeld]-Tränke, Onetts/Odores Geisteressenz
Begleiter	Nein

6. Vorgehensweise bei Unentschieden

[6.1] Falls die Zeit ausläuft, wird das Ergebnis der Partie anhand der folgenden Kriterien bestimmt:

- 1) Falls die Zeit ausläuft, gewinnt das Team, das mehr überlebende Mitglieder besitzt.
- 2) Falls die Zeit ausläuft und beide Teams die gleiche Anzahl an überlebenden Mitgliedern besitzen, dann gewinnt das Team, dessen LP-Anzeige die höhere Prozentzahl besitzt.
- 3) Falls die Zeit ausläuft und die LP-Anzeige beider Teams die gleiche Prozentzahl besitzt, endet die Runde in einem Unentschieden.

[6.2] Sollte ein Unentschieden auftreten, so wird die Partie fortgesetzt und die Teams spielen so lange weiter, bis ein Team die zum Gewinn der Partie benötigte Punktzahl erreicht.

- Best-of-3 (wer zuerst 2 Runden gewinnt)
- Best-of-5 (wer zuerst 3 Runden gewinnt)
- Best-of-7 (wer zuerst 4 Runden gewinnt)
- Usw.

7. Zeitplan des NA vs. EU-Showdowns beim Heidel-Ball 2026

Event	Zeitplan
Anmeldung	19. März 2026 nach der Wartung – 16. April 2026 vor der Wartung
Bekanntgabe der Teams der regionalen Turniere	23. April 2026
Zeitplan der regionalen Turniere	NA/EU-Vorentscheide – 25. April 2026 NA/EU-Vorentscheide – 26. April 2026
Zeitplan des Titeltkampfes	25. Juli 2026

■ Kapitel 3: Detaillierte Regeln

8. Teilnehmerverpflichtungen

[8.1] Teilnehmer müssen den Turnierveranstalter über Probleme während einer Partie informieren und eine Bestätigung verlangen. Die Entscheidung über eine Pausierung oder Fortführung einer Partie liegt allerdings allein beim Veranstalter.

[8.2] Teilnehmer müssen sich zum angegebenen Zeitpunkt in das Spiel einloggen und für den Beginn der Partie bereit sein. Sollten Ihr dies nicht tun, wird es als Satzgewinn für den gegnerischen Teilnehmer gewertet.

[8.3] Alle Teilnehmer müssen die individuellen Spieleinstellungen, sowie die Umgebung und die PC-Hardware überprüfen. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für Probleme, die sich aus einer Nichtüberprüfung ergeben, und der Teilnehmer trägt die volle Verantwortung.

[8.4] Teilnehmer können zwischen den Partien die Ausrüstung, die Talent-Voreinstellungen und die Spezialisierung (Erweckung/Wiedergeburt) ihres Charakters wechseln. Allerdings gibt es keinen separaten Zeitraum für diese Einstellungen.

9. Entscheidungen des Veranstalters, Stellungnahmen zu Problemen und Anträge auf Überprüfung

[9.1] Der Veranstalter fungiert als oberste Instanz für Spielentscheidungen, und die endgültige Entscheidungsgewalt über alle Entscheidungen während der Spielzeit liegt stets beim Veranstalter.

[9.2] Der Veranstalter kann Warnungen oder Disqualifikationen entweder verbal oder über den In-Game-Chat aussprechen.

[9.3] Der Veranstalter muss die Spielumgebung vorab prüfen, um einen reibungslosen Ablauf der Partie zu gewährleisten.

[9.4] Der Veranstalter kann ein Unentschieden aussprechen oder eine Wiederholungspartie verlangen, falls eine Partie aufgrund von unvorhersehbaren Umständen nicht ordnungsgemäß fortgeführt werden kann.

[9.5] Der Veranstalter kann eine physische Kopie oder ein Foto eines Ausweisdokuments zur Identifikation eines Teilnehmers während des Titelkampfs des NA vs. EU-Showdowns beim

Heidel-Ball 2026 verlangen. Ebenfalls kann er Teilnehmer disqualifizieren, falls diese der Anweisung nicht Folge leisten.

[9.6] Sollte es während eines Spiels aufgrund von Problemen mit dem Spiel-Client, dem Netzwerk, dem PC oder den Peripheriegeräten zu einer Unterbrechung der Verbindung kommen, wird die Situation gemäß den Absätzen [9.7] und [9.8] behandelt.

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

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

Kontext	Vorgehensweise
Vor Rundenbeginn (Bevor die Tore der Arena geöffnet wurden)	Ungültig und erneuter Kampf mit demselben Punktestand.
Während der Runde (Nachdem die Tore der Arena geöffnet wurden)	Sollte es zu einem unvorhergesehenen Verbindungsabbruch während einer Partie kommen, wird die momentane Wertung beibehalten und die Runde wird anhand der folgenden Regeln neugestartet. 1) Angewendete Rundenzeit bei Neustart – Regel: Nach Neustart einer Runde wird die zum Zeitpunkt des Verbindungsabbruchs verbliebene Zeit auf die nächste Minute gerundet. – Beispiel: Falls der Verbindungsabbruch bei 1 Minute 46 Sekunden Restzeit auftritt, wird die Runde mit einem Timer von 2 Minuten neu gestartet.

	2) Kriterien für verbliebene Teilnehmer beim Neustart – Regel: Nur Teilnehmer, die zum Zeitpunkt des Verbindungsabbruchs am Leben gewesen sind, können an der neu gestarteten Runde teilnehmen. – Beispiel: Sollte ein Verbindungsabbruch auftreten, während Team A noch 1 verbleibenden Teilnehmer und Team B 2 verbleibende Teilnehmer hat, so wird die Runde ebenfalls mit dieser 1-vs.-2-Situation neugestartet. Sollte sich herausstellen, dass ein Teilnehmer vorsätzlich einen Verbindungsabbruch herbeigeführt oder die Partie gestört hat, wird das Team von der Partie ausgeschlossen.
--	---

[9.9] Der Veranstalter kann eine Wiederholungspartie verlangen, falls ein kritischer Bug oder ein technisches Problem einen normalen Ablauf verhindern. Er kann ebenfalls eine Wiederholungspartie verlangen, falls eine Unterbrechung aufgrund unvorhersehbarer Ursachen unvermeidlich ist.

10. Verbotenes und unsportliches Verhalten

[10.1] Sollten während des NA vs. EU-Showdowns beim Heidel-Ball 2026 verbotene oder unsportliche Handlungen festgestellt werden, kann der Veranstalter die folgenden Strafen an Teams oder Teilnehmer verhängen.

Strafe	Verstoß
Verwarnung	(1) Missachtung der Anweisungen und Hinweise des Turnierveranstalters. (2) Vorsätzliche Provokationen oder Beleidigungen gegenüber dem gegnerischen Team oder dem Turnierveranstalter. * Beispiel: Aktionen wie das wiederholte Springen auf einem gestorbenen Charakter. (3) Andere Fälle, in denen der Veranstalter eine Verwarnung für angemessen hält. * Die Verwarnungen sammeln sich pro Team über den gesamten Ablauf des Titelpkamps des NA vs. EU-Showdowns beim Heidel-Ball 2026 an. * Teams werden nach dem Erhalt von 2 Verwarnungen disqualifiziert. * Teams können je nach Schwere des Vergehens auch ohne Vorwarnung disqualifiziert werden.
Disqualifikation	(1) Fälle, die unter die Disqualifikationskriterien aus Sektion 1, Klausel 3 fallen. (2) Die Ausnutzung von Bugs oder Exploits, die direkt den Ausgang der Partie beeinflussen. (3) Die Verwendung von illegalen oder unerlaubten externen Programmen. (4) Die Störung oder Unterbrechung des normalen Partienablaufs durch gegenseitige Streitigkeiten oder

	wiederholte Unsportlichkeiten seitens der Teilnehmer.
--	---

[10.2] Sollte ein unangemessenes Verhalten, das den normalen Spielverlauf behindert oder stört, auf andere Weise als durch die oben aufgeführten Verstöße festgestellt werden, kann der Veranstalter nach eigenem Ermessen geeignete Maßnahmen ergreifen. Maßnahmen können auch für Vergehen auf dem Event-Server auf die Konten auf den Live-Servern im Einklang mit den Betriebsrichtlinien von Black Desert ergriffen werden.

[10.3] Sollte sich herausstellen, dass eine andere Person als der Teilnehmer eine Partie gespielt hat, so wird die Partie augenscheinlich gestoppt und der Teilnehmer wird disqualifiziert. Die Belohnungen werden dabei einbehalten und es werden Maßnahmen im Einklang mit den Betriebsrichtlinien von Black Desert ergriffen.

[10.4] Verstöße gegen die Nutzungsbedingungen oder die Betriebsrichtlinien, die nicht im Regelwerk aufgeführt sind, führen gemäß Absatz 3 des Regelwerks zur Disqualifikation. Abhängig von den Nutzungsbedingungen und Betriebsrichtlinien können auch weitere Maßnahmen ergriffen werden.

11. Teilnehmername, Familienname und Charakteraussehen

[11.1] Familiennamen, Charakternamen und Teamnamen, die gegen die Namensrichtlinien von Black Desert verstoßen oder vom Veranstalter aufgrund gesellschaftlicher Normen als anstößig erachtet werden, können zur Änderung aufgefordert werden. Bei Nichtbefolgung dieser Aufforderung können gemäß Absatz 10 des Regelwerks Maßnahmen ergriffen werden.

[11.2] Das Aussehen der Charaktere und die Farben der Outfits können angepasst werden. Allerdings kann darum gebeten werden, ein Erscheinungsbild, das bei anderen Unbehagen auslösen könnte, zu ändern. Bei Nichtbefolgung dieser Aufforderung können gemäß Absatz 10 des Regelwerks Maßnahmen ergriffen werden.

12. Urheberrecht und andere Vereinbarungen

[12.1] Alle Partien werden aufgezeichnet und können nach Ermessen des Veranstalters übertragen oder gestreamt werden. Partien, die nicht übertragen oder gestreamt werden, werden ebenfalls aufgezeichnet.

[12.2] Informationen wie der Familienname, der Charaktername und der Teamname, die von den Teilnehmern während der Bewerbung angegeben wurden, können durch den Veranstalter auf der Webseite oder in Übertragungen öffentlich geteilt werden.

[12.3] Das gesamte Urheberrecht für Videos mit Bezug zum NA vs. EU-Showdown beim Heidel-Ball 2026 liegt beim Veranstalter. Dazu zählen die folgenden Rechte:

- Das Recht zur Verwendung von Fotos und aufgenommenen Videos mit Bezug zum NA vs. EU-Showdown beim Heidel-Ball 2026.

- Aufgezeichnete und live übertragene Videos.

[12.4] Der Veranstalter behält sich ebenfalls das Recht vor, die Inhalte für weitere Werke wie online oder offline Werbematerial oder editierte Videos für Events, Promotionen und Übertragungen mit Bezug zu „Black Desert“ zu verwenden. Die Teilnahme am NA vs. EU-Showdown beim Heidel-Ball 2026 wird als Zustimmung betrachtet.

[12.5] Die Belohnungen und Preise für das Gewinner- und Verliererteam des NA vs. EU-Showdowns beim Heidel-Ball 2026 werden nur an Abenteurer ausgegeben, die vor Ort am Titelkampf teilgenommen haben.

[12.6] Die Gewinner sind selbst für anfallende Steuern, Zölle oder Gebühren, die durch den Erhalt der Belohnungen und Preise anfallen, verantwortlich.

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 zwischen Runden eingewechselt werden.

[13.5] Die Ersatzabenteurer sind nur zum Erhalt der Belohnungen berechtigt, falls sie vor Ort am NA vs. EU-Showdown beim Heidel-Ball 2026 teilnehmen.

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

– Beispiel: Falls die drei Hauptmitglieder als Krieger, Waldläuferin und Riese teilnehmen, kann das Ersatzmitglied nicht als Krieger, Waldläuferin oder Riese teilnehmen.

14. Datum des Inkrafttretens

[14.1] Diese Regeln sind ab Datum der Veröffentlichung gültig.

[14.2] Klauseln, die bearbeitet oder hinzugefügt wurden, treten basierend auf dem Bearbeitungs- oder Hinzufügungsdatum in Kraft.