

REGELN - Deutsche Diplomacy Liga (DDL)

Wir gehen davon aus, dass alle Spieler die Regeln des Spiels kennen! Grundsätzlich gelten die Ludomaniac Standard-Regeln, wie sie [hier](#) hinterlegt sind. In Streitfällen entscheidet Ludomaniac's [Rat der Weisen](#) in Abstimmung mit der Ligaleitung.

Eckpunkte des DDL-Modus

- 2 Partien pro Spieltag, 2 Spieltage pro Saison, eine Saison geht vom Beginn der 2. Jahreshälfte bis zum Ende der 1. Jahreshälfte des darauffolgenden Jahres (also z. B. Saison 2012/2013).
- Startberechtigt sind alle Ludomaniac-Spieler, die A-Spieler-Status haben und nicht gesperrt sind.
- Spieler, die in der vergangenen DDL-Saison eine Partie verlassen haben, sind nicht startberechtigt. Ebenso wenig Spieler, die wegen Doppelaccounts etc. gesperrt sind.

1. Zuteilung der Spieler zu den Partien und Zeitplan

1.1 Startberechtigung

Startberechtigt sind alle Ludomaniac-Spieler, die A-Spieler-Status haben und nicht gesperrt sind. Weitere Startberechtigungen können von der Ligaleitung nach Prüfung des Einzelfalls anerkannt werden. Sperren nach Ziffer 3.3 sind zu beachten.

Alle Spiele der DDL gehen in die Wertung des Ludomaniac High- und Sozialscore ein. D. h. auch, dass ein doppelter NMR bei einer DDL-Partie führt zu einer Sperre bei Ludomaniac, alle DDL-Partien wirken sich auf den Ludomaniac-High- und Sozialscore aus.

1.2 Spieler und Länder

Gespielt wird die Standard-Variante nach den Ludomaniac-Regeln, wie sie [hier](#) hinterlegt sind. Alle Spieler werden zu Saisonbeginn, also am 1. Spieltag, den Ländern zugelost.

Nach Abschluss des 1. Spieltags, können die Spieler, mit der besten Platzierung beginnend, ihr Land für den 2. Spieltag selbst wählen. Sie dürfen dabei aber keines der Länder wählen, welches sie schon am 1. Spieltag gespielt haben.

1.3 Teambildung

Jeder Spieler kann, aber niemand muss, ein Team bilden, um in der Liga zu spielen. Teams soll die Liga auch für Spieler öffnen, die keine 2 Partien pro Spieltag/Jahreshälfte oder 4 Partien pro Saison/Jahr parallel spielen wollen oder können, und verhindern, dass eine kurzfristige Sperre für einen Spieler den kompletten Ausfall aus der Liga bedeutet.

Ein Team kann maximal 4 Spielern bestehen. Ein Team kann jederzeit gebildet und mit Spielern aufgestockt werden. Teammitglieder unterliegen den gleichen Startberechtigungen zu Liga-Partien wie alle anderen Spieler (siehe Ziffer 1.1).

Die Spieler eines Teams teilen sich einen Ligaplatz, d.h. sie teilen sich die 2 Partien eines Spieltags (einer Jahreshälfte) oder die 4 Partien einer Saison (eines Jahres) nach Belieben untereinander auf und addieren ihre Punkte für die Tabelle. Ein Land wird dabei aber immer

von einem Spieler allein gespielt und zählt nur für diesen im Ludomaniac Highscore und Sozialscore. Es ist möglich, ein Teammitglied kurzfristig zu vertreten (bei Urlaub etc.) oder für ein Teammitglied einzuspringen, der gesperrt wurde. Für die Ludo-Datenbank zählt so ein Einspringen bei Sperre wie eine Ersatzpartie.

Alle Spieler eines Teams können sich zu jeder Partie, die an einem Spieltag von einem Teammitglied bestritten wird, gegenseitig beratschlagen. Es bleibt aber trotzdem immer ein Spieler für das Land in einer Partie Ansprechpartner für die anderen Mitspieler.

1.4 Zeitplan, ZATs

Die Saison gliedert sich in 2 Spieltage:

- Spieltag 1 bis Herbst 1910
- Spieltag 2 bis Herbst 1910 (oder länger, wenn im Herbst 1910 an einer Ligaposition Punkte- und VZ-Differenz-Gleichheit existiert)

Sollte am 2. Spieltag zum Herbst 1910 an einer Ligaplatzierung (egal welcher Platz) eine absolute Punktegleichheit existieren, wird jeweils bis zum nächsten Herbst weitergespielt, solange bis in der Tabelle keine Punktegleichheit (auch bei der VZ-Differenz) existiert.

Das Enddatum der Runden kann von der Ligaleitung verlängert oder verkürzt werden. Die Abgabe der Züge erfolgt in der Regel mindestens einmal pro Woche. Längere Abweichungen sind mit der Ligaleitung abzustimmen.

Standardmäßig wird mit einer Spielphase gespielt:

- Bewegungsbefehle, Rückzüge, Aufbauten und Abbauten

Die Spielleiter sind angehalten, den Endtermin der jeweiligen Runde einzuhalten. Andernfalls behält sich die Ligaleitung vor, die Partie abubrechen und entsprechend der zu diesem Zeitpunkt vorliegenden (Herbst-)Stellung in die Wertung aufzunehmen.

1.5 ZAT-Verschiebung und Vertretung

Im normalen Ligabetrieb gibt es keine ZAT-Verschiebung. Sollte ein Spieler zu einem Zugabgabetermin keine Züge abgeben können, so muss er für den ZAT für eine Vertretung sorgen.

Ein Spieler kann sich für einen Ausfall (z.B. durch zeitlichen Engpass oder Urlaub) in seiner Partie vertreten lassen. Der Vertretungsspieler bei einem Team muss aus dem eigenen Team kommen. Der Vertretungsspieler bei einem Einzelspieler darf nicht in derselben Liga spielen und muss ein A-Spieler ohne Spielsperre sein. Findet der Spieler keinen Vertreter, wird der Ligarat einen bestimmen.

Man darf für maximal 4 ZAT's pro Spieltag vertreten werden. Meldet sich ein Spieler bis spätestens zum 4. ZAT in der Vertretungszeit nicht beim Spielleiter oder dem Ligarat, tritt ein freiwilliger Ausstieg in Kraft, und der Ligarat sucht Ersatz.

Ein Vertretungsspieler kassiert keine Sozialpunkte. Ein NMR zählt für die Partie so, als hätte ihn der reguläre Spieler verursacht. Verursacht ein Vertreter den zweiten NMR für ein Land (egal wer den ersten verursachte), fliegt der reguläre Spieler aus der Liga und muss die Folgen tragen.

Der reguläre Spieler kann aber vor seinem Ausfall anordnen, dass im Falle des ersten NMRs der Vertretungsspieler durch einen vom Ligarat zu bestimmenden Ersatzvertreter ersetzt wird. Er kann außerdem Sicherheitszüge im Voraus abgeben.

2. Liga-Spiel

2.1 Punktwertungen

Die Punktwertung erfolgt analog der ehemaligen 2-Punkte-Regelung bei der Bundesliga vor der Saison 1995/1996. Die Regelung bestand darin, dass ein Sieg mit zwei und ein Unentschieden mit einem Punkt zu bewerten. Diese Regelung wurde im Nachhinein als Zwei-Punkte-Regel bezeichnet.

Bei der DDL bedeutet dies, dass in jedem Herbst wie folgt 'Herbstpunkte' vergeben werden:

- Gewinnt ein Spieler mit seinem Land mindestens ein VZ bekommt er 2 Punkte
- Bleibt die Anzahl der VZ eines Spielers seines Landes gleich bekommt er 1 Punkt
- Verliert ein Spieler mit seinem Land mindestens ein VZ bekommt er 0 Punkte

Dies hätte zur Folge, dass man häufig Doppelplatzierungen in der Ligatabelle hätte.

Deswegen wird die exakte VZ-Veränderung, die 'VZ-Differenz' in einer weiteren Spalte der Tabelle aufgenommen, die eine weitere Wertung in der Tabelle ergibt. Jede VZ-Veränderung im Herbst eines Jahres würde als 'VZ-Differenz' in die Ligatabelle mit aufgenommen werden.

Bei der DDL bedeutet dies, dass im jedem Herbst wie folgt die 'VZ-Differenz' aufgenommen wird:

- Gewinnt ein Spieler mit seinem Land z. B. 3 VZ, addiert man +3 Punkte seiner 'VZ-Differenz' hinzu
- Bleibt die Anzahl der VZ eines Spielers seines Landes gleich, verändert sich auch seine 'VZ-Differenz' nicht
- Verliert ein Spieler mit seinem Land z. B. 2 VZ, zieht man -2 Punkte von seiner 'VZ-Differenz' ab

Die Ligatabelle ist damit gegliedert in 2 Spalten.

1. Punktgewinn für VZ-Gewinn => 'Herbstpunkte'
2. VZ-Veränderungspunkte => 'VZ-Differenz'

Entsprechend werden vorrangig nach dem 'Herbstpunkten' und zweitrangig nach der 'VZ-Differenz' die Platzierungen in der Ligatabelle ermittelt.

2.2 NMR:

Beim ersten NMR eines Spielers wird dieser sofort angeschrieben, bei einem Team wird das

gesamte Team angeschrieben. Der Spieler oder das Team wird aufgefordert innerhalb 24 Stunden nachzureichen. Sollten innerhalb dieser Frist keine Züge kommen, wird ausgewertet.

Werden die Züge innerhalb der Frist von 24 Stunden nachgereicht, wird der Spieler nur verwarnet, bleibt aber ansonsten ohne Strafe. Erst beim 2. NMR wird der Spieler aus der Liga ausgeschlossen. Es wird ein Ersatzspieler gesucht, oder es kann ein Teammitglied einspringen.

Sollten keine Züge innerhalb der gesetzten Frist von 24 Stunden nachgereicht werden, liegt ein NMR vor.

Ein NMR ist wie eine 'nicht angetretener Mannschaft', ein 'nicht angetretener Spieler' gewertet. Bei der DDL bedeutet dies, dass der NMR-Spieler keinen 'Herbstpunkt' bekommt und die 'VZ-Differenz' mit -3 Punkten belastet wird. Diese Wertung wird im Herbst des jeweiligen Jahr des NMR vorgenommen, egal ob der NMR im Frühling oder im Herbst des Jahres war.

Eine fehlende Angabe der Rückzüge, Abbauten oder Aufbauten wird nicht als NMR gewertet, es wird keine Nachfrist gesetzt. Einheiten werden ggf. entsprechend dem Ludomaniac-Regelwerk aufgelöst bzw. abgebaut.

2.3 Vorübergehende Abwesenheiten eines Spielers

Ein Spieler kann rechtzeitig vor Ablauf des ZATs dem Spielleiter einen Ersatzspieler benennen, der ihn zeitweise in seiner Partie ersetzt (maximale Abwesenheit ca. 3-4 Wochen). Die Spielleiter informieren unverzüglich die Ligaleitung. Diese kann den Ersatzspieler ablehnen und stattdessen einen neuen Spieler einsetzen.

2.4 Freiwilliges Ausscheiden aus der Partie

Falls ein Spieler die Partie aus Termingründen, Krankheit oder sonstiger "höherer Gewalt" nicht beenden kann, so muss er dies dem SL und der Ligaleitung rechtzeitig vor Ablauf des ZAT bekannt geben, damit der SL Zeit hat, einen Ersatzspieler zu besorgen.

2.5 Siegbedingung

Gespielt wird bis zu einem Solo-Sieg einer Großmacht (Besitz von 18 VZ nach einem Herbstrückzug), maximal jedoch bis zum festgesetzten Partieende (Ziffer 1.4).

Sollte vor dem festgesetzten Partieende ein Spieler ein Solo-Sieg erreichen, werden die nicht gespielten Jahre bis zu dem festgesetzten Partieende jeweils mit 2 'Herbstpunkte' und +3 'VZ-Differenz' gutgeschrieben.

Sollte zum festgesetzten Partieende kein Sieger feststehen, wird die Partie beendet. Die Wertung der Partie ist damit auch beendet.

2.6 Vorzeitiges Spielende

Abweichend zu den Ludomaniac-Standardregeln ist ein Draw oder ein Kapitulationsvertrag nicht möglich.

2.7 Saisonende, Auf-/Abstieg und Ligameister

Die Saison endet, wenn am 2. Spieltag nach Herbst 1910 eine Ligatabelle vorliegt in der es keine gleichen Platzierungen gibt (siehe Ziffer 2.1).

Am Ende der Saison steigen der jeweils 6. und 7. Platzierte (oder das Team) der 1. Liga in die 2. Liga ab und die 1. und 2. Platzierten (oder das Team) der 2. Liga in die 1. Liga auf (wenn bei der DDL mit 2 Ligen gespielt wird).

Der erstplatzierte Spieler (oder das Team) der 1. Liga nach Spieltag 2 ist der Ligameister. Er trägt diesen Titel eine Saison bis zur Kürung des nächsten Ligameisters.

3. Sonstiges

3.1. Kommunikation während der Partie

Alle Mitteilungen eines Spielers an seine Mitspieler müssen mit dessen Namen oder einer anderen ihn als Absender identifizierenden Information (z.B. E-Mail-Adresse) gekennzeichnet sein. Es ist insbesondere unzulässig, Mitteilungen so zu kennzeichnen, dass der Eindruck erweckt wird, die Mitteilung stamme von einem anderen Mitspieler.

3.2. Konditionierungen

Zur Klarstellung: Bei der DDL werden nur Partien mit 2 Phasen gespielt.

D. h. in den 2 Zügen pro Jahr einer Partie müssen in dem Frühlings-Zug immer die Rückzüge für den darauffolgenden Sommer, und in dem Herbst-Zug die Rückzüge für den darauffolgenden Winter und die Auf-/Abbauten zum darauffolgenden Jahreswechsel mit angegeben werden.

Bei der DDL müssen konditionierte Rückzüge, Aufbauten- und Abbauten gemäß den im Ludomaniac-Standard-Regelwerk hinterlegten Regeln angegeben werden.

3.3. Spielsperren

Die Spieler werden überprüft, ob sie bei Ludomaniac wegen Doppelaccount, Schummelei oder einem vergleichbarem Grund gesperrt sind. Eine Sperre führt auch nach Ligabeginn zum Ausschluss aus der DDL.

Spieler, die in der vergangenen DDL-Saison ihre Partie verlassen haben, sind für die nächste DDL-Saison, für die sie theoretisch spielberechtigt wären, gesperrt.

3.4. Streitfälle

In Streitfällen entscheidet Ludomaniac's „Rat der Weisen“ in Abstimmung mit der Ligaleitung.

3.5. Änderungsvorbehalt

Änderungen dieser Regeln durch die Ligaleitung, insbesondere bezüglich der Ligawertung, auch während der laufenden Saison, bleiben vorbehalten!

[Die Ligaleitung](#), 16.06.2012