



HEXLEAGUE · DEFINITIEVE ARCHIEFEDITIE

Van losse teams naar een zichtbaar Benelux pad.

Gearchiveerde blauwdruk voor teamvorming, organisatieontdekking en een mogelijke League of Legends-competitiepiramide.

63

Benelux-lijsten

33

LoL-gekoppeld

29

gemarkeerd actief

294

researchacties

Definitieve archiefeditie v1.1 · 1 augustus 2026

Nooit officieel geworden ontwerpvoorstel · geen competitieaankondiging

Inhoud

Een gearcheveerd document met visie, onderzoeksbasis, competitieontwerp, productkeuzes, governance, privacy en een voorwaardelijke pilotrout.

01	1. Managementsamenvatting
02	2. Het probleem dat opgelost moet worden
03	3. Wat het onderzoek werkelijk laat zien
04	4. De ultieme productvisie
05	5. Voorstel: uitbreiding onder de bestaande Benelux-toplaag
06	6. Promotie, degradatie en sportieve continuïteit
07	7. Seizoensontwerp
08	8. Teamvorming en organisatieontdekking
09	9. De productmodules
10	10. Moderatie, integriteit en veiligheid
11	11. Privacy en dataminimalisatie
12	12. Gearcheveerde gefaseerde realisatie
13	13. Governance
14	14. KPI's die werkelijk iets zeggen
15	15. Risico's en beheersmaatregelen
16	16. Gearcheveerde onderzoeksvragen
17	17. De kernarchitectuur
18	18. Waarom de Duitse structuur inspireert, maar niet gekopieerd moet worden
19	19. Cross-game lessen zonder multi-game lancering
20	20. Conclusie
21	Bronnen en onderzoeksbasis

Persoonlijke archiefnotitie

Tijdens het opschonen van mijn computer vond ik een nooit gepubliceerd stuk over mijn ideeën voor Benelux League of Legends terug. Ik ben inmiddels niet meer actief in de Benelux-esportwereld. Deze publicatie is daarom geen comeback, competitieaankondiging of belofte dat ik Hexleague alsnog ga organiseren.

Ik wilde vooral weten of de ideeën, lessen en verzamelde bronnen nog waarde konden hebben. Hedendaagse AI-tools ondersteunden het doorzoeken en structureren van het oude materiaal. Claims zijn waar mogelijk apart vergeleken met publieke bronnen, waarna het geheel een nieuwe websitepresentatie kreeg. De uiteindelijke keuzes, interpretaties en verantwoordelijkheid voor deze publicatie blijven van mij.

In mijn herinnering besprak ik jaren geleden een competitie-idee met Unlocked zonder dat daar een formele samenwerking uit voortkwam. Dat private gesprek is niet publiek verifieerbaar. Los daarvan archiveert een openbare bron de Benelux Off Season Invitational als een onofficieel experiment dat ik onder de naam KenAijmNight mee organiseerde. BOSI vond plaats, maar was geen officieel onderdeel van de Benelux-competitieroute. Deze blauwdruk legt vast wat die losse ideeën en ervaringen voor mij bij elkaar betekenden.

De website en dit document vormen de definitieve openbare archiefeditie. Lees het als historisch materiaal en als ontwerpvoorstel: gebruik wat nog relevant is en beschouw niets als een aankondiging namens de huidige Benelux-organisatoren.

Leeswijzer en belangrijke grens

Dit document is bewust groot. Het brengt visie, onderzoek, competitieontwerp, productarchitectuur, operatie, moderatie, privacy en een realistische validatieroute samen in één publiek stuk.

Het is geen officieel rulebook, geen aankondiging van een nieuw ERL-niveau en geen claim dat Hexleague Road of Legends, bestaande amateurcompetities, studentcompetities of communitytoernooien gaat vervangen. Genoemde aantallen en divisies zijn ontwerpkeuzes die pas definitief kunnen worden na feedback, pilots en afspraken met betrokken partijen.

Alle openbare ecosysteemaantallen zijn momentopnames. Esportsorganisaties kunnen snel van naam, roster, game of status veranderen. Daarom gebruikt dit document termen als **actief**, **onbevestigd**, **historisch** en **concept** zorgvuldig.

HOOFDSTUK

1. Managementsamenvatting

Benelux esports heeft meer activiteit dan vaak zichtbaar is. Het probleem is niet alleen een tekort aan teams of evenementen. Het probleem is dat spelers, teams, organisaties, competities, streams, resultaten, regels en contactroutes verspreid zijn over websites, Discordservers, sociale accounts, spreadsheets en tijdelijke toernooipagina's.

Esports Atlas liet op 31 juli 2026 voor Nederland, België en Luxemburg samen 63 organisatielijsten zien: 35 in Nederland, 26 in België en 2 in Luxemburg. Daarvan werden 33 lijsten aan League of Legends gekoppeld; 29 daarvan stonden als actief gemarkeerd en 4 als inactief of onbevestigd. Dit zijn geen 29 gegarandeerd inzetbare competitieteams: de lijst bevat professionele organisaties, onafhankelijke teams, studentverenigingen, communities en bredere gamingorganisaties. Het is wel overtuigend bewijs dat er een rijkere basis bestaat dan een losse blik op één competitie of sociaal kanaal doet vermoeden.[1][2][3]

Een aanvullende onderzoeksqueue uit mei 2026 bevatte 294 onderzoekssignalen: 34 mogelijke nieuwe toevoegingen, 180 verbeter tips voor bestaande profielen, 2 mogelijke duplicaten en 78 overige review items. De queue gebruikte 11 bronclusters. Ook dit zijn geen 294 actieve organisaties, maar onderzoeksacties: een meetbaar signaal dat de ecosysteemd data versnipperd, onvolledig en onderhoudsgevoelig is.[4]

Daaruit volgt de kernthese:

De Benelux heeft niet als eerste behoefte aan nóg een groot platform of nóg een Discord. De eerste behoefte is een betrouwbare zichtbaarheid- en identiteitslaag; daarna een handmatig bewezen competitieproces; pas daarna eventueel een volledige piramide.

De uiteindelijke visie bestaat uit zes samenhangende lagen:

- 1 Ontdekking: spelers, teams, organisaties en competities zijn vindbaar.
- 2 Identiteit: profielen hebben bronnen, status, eigenaarschap en een verificatiedatum.
- 3 Teamvorming: spelers kunnen een team starten, rollen verdelen en een roster onderhouden.
- 4 Competitie: inschrijving, planning, resultaten, bewijs, standings en beslissingen staan in één systeem.
- 5 Progressie: een open instroom kan, als het volume dit rechtvaardigt, leiden naar regionale en hogere divisies.
- 6 Verhaal: teams krijgen zichtbaarheid via profielen, wedstrijdkaarten, recaps en herbruikbare media.

De voorgestelde langetermijn ladder bouwt onder de bestaande Road of Legends en vervangt bij voorkeur de bestaande secundaire route, in plaats van er nog een parallelle league naast te zetten:

- Divisie 1 — Road of Legends: de bestaande officiële Benelux-ERL met acht teams; geen nieuwe Hexleague-competitie.
- Divisie 2 — Hexleague Challenger: twee groepen van zes tot acht teams; voorgestelde opvolger en uitbreiding van de huidige Benelux Ascend Series.
- Divisie 3 — regionale ontwikkellaag: drie of vier groepen van zes tot acht teams; bredere opvolger en uitbreiding van de ontwikkelfunctie van BAS Rising.
- Divisie 4 en lager — open instroom: flexibele pools, Swiss, open qualifiers, cups en later eventueel extra genummerde niveaus.

Dit is een ontwerpvoorkeur, geen bestaande overdracht. Zolang GameWaves, Once Upon A Team, Riot Games en andere relevante rechthebbenden geen afspraken hebben bevestigd, blijven Benelux Ascend Series en BAS Rising de huidige benoemde lagen en mag Hexleague zich niet als officiële opvolger of qualifier presenteren.

Road of Legends noemt zichzelf officieel de hoogste League of Legends-competitie in de Benelux en de enige die door Riot Games is gecertificeerd. De competitie telt acht teams uit Nederland, België en Luxemburg.[21] Het gepubliceerde 2026-format bevat drie seizoenen en promotietoernooien na Spring en Summer. In Spring speelt nummer 7 tegen nummer 8; de winnaar is veilig en de verliezer speelt tegen de winnaar van een kwalificatietoernooi om een plaats in Division 1.[5] Het uitbreidingsvraagstuk is daarom niet hoe Hexleague een eigen hoogste divisie lanceert, maar hoe meer teams op een betrouwbare, zichtbare en met GameWaves afgestemde manier de bestaande kwalificatieroute kunnen bereiken.

De belangrijkste productbeslissing binnen het ontwerp was: niet alles tegelijk bouwen. Als iemand het concept ooit zou voortzetten, lag de eerste mogelijke stap bij profielen, een pathway-uitleg, bronnen en één downloadbaar onderzoeksdocument. Een eventuele competitieproef zou alleen bij aantoonbare interesse passen en dan handmatig en klein moeten blijven: één game, circa acht teams, twee betrouwbare admins, één eenvoudige regelsheet en een vaste uitslagprocedure.

HOOFDSTUK

2. Het probleem dat opgelost moet worden

2.1 Activiteit zonder overzicht

Een speler die vandaag wil weten “waar kan ik in de Benelux competitief League of Legends spelen?” moet vaak zelf verschillende puzzelstukken combineren:

- LFT- en LFP-berichten in Discord of op sociale media;
- losse teamaccounts en veranderende rosters;
- competitiepagina's met verschillende formats;
- spreadsheets of brackettools zonder context;
- streams die niet op één plek vindbaar zijn;
- oude pagina's die nog online staan terwijl een organisatie inactief is;
- teamnamen die niet duidelijk aan een organisatie zijn gekoppeld;
- onduidelijkheid over de stap van grassroots naar een hogere competitie.

Het gevolg is niet alleen frictie voor spelers. Ook organisaties kunnen moeilijk zien welke onafhankelijke teams stabiel zijn, waar talent actief is en welke competitieprestaties betrouwbaar zijn.

2.2 De identiteitsbreuk

In grassroots esports veranderen teamnamen snel. Een team kan een nieuwe organisatie vinden, een roster kan onder een andere naam verdergaan en dezelfde organisatie kan verschillende gameafdelingen hebben. Een eenvoudige tabel met alleen **teamnaam** is daarom onvoldoende.

Een robuust model moet minstens onderscheid maken tussen:

- de persoon;
- diens game-identiteit, zoals Riot ID;
- het roster;
- het team als competitieve eenheid;
- de bovenliggende organisatie;
- de deelname aan een specifiek seizoen;
- historische namen en aliases.

Zonder deze scheiding wordt historie onbetrouwbaar en ontstaan duplicaten.

2.3 De operatiebreuk

Discord is uitstekend voor gesprek en snelle coördinatie, maar zwak als definitief administratiesysteem. Een wedstrijduitslag die alleen in een kanaal staat, een sanctionering die alleen in een DM is besproken of een rosterwijziging zonder auditlog is later moeilijk te reconstrueren.

De duurzame regel moet zijn:

Discord is de gesprekslaag; het platform is de bron van waarheid voor rosters, deadlines, resultaten, bewijs en beslissingen.

2.4 De schaalval

Het grootste risico is niet dat het eindbeeld te ambitieus is. Het grootste risico is dat het eindbeeld als startpunt wordt behandeld.

Een vierdelige piramide vereist onder meer:

- tientallen stabiele teams;
- meerdere wedstrijdadmins;
- beschikbaarheid en calendermanagement;
- een sluitend rulebook;
- dispute- en beroepsprocedures;
- anti-smurf- en eligibilitybeleid;
- productie en communicatie;
- moderatie en veiligheidsbeleid;
- technische betrouwbaarheid;
- draagvlak bij bestaande organisatoren.

Daarom moet ieder nieuw niveau door aantoonbare vraag worden verdiend.

HOOFDSTUK

3. Wat het onderzoek werkelijk laat zien

3.1 De Esports Atlas-momentopname

De live landenpagina's van Esports Atlas toonden op 31 juli 2026:

Land	Lijsten	Aan LoL gekoppeld	Als actief gemarkeerde LoL-lijsten
Nederland	35	21	18
België	26	12	11
Luxemburg	2	0	0
Totaal	63	33	29

Deze aantallen moeten niet worden gelezen als een gegarandeerde deelnemerslijst. De directory mengt verschillende organisatietypen en bevat bewust *unverified* en *inactive* statussen. De waarde zit in het patroon: er bestaan professionele organisaties, onafhankelijke teams, amateurrosters, studentverenigingen en communities die samen een bredere onderlaag vormen.[1][2][3]

3.2 Het onderzoeksbestand met contact- en verrijkingssignalen

Het gevonden Excel-bestand *benelux_esports_org_workflow_research_queue.xlsx* bevat een dashboard en een queue met 294 onderzoeksleads. Het bestand is nuttig als interne onderzoeksbron, maar wordt niet als openbare e-maillijst gepubliceerd.

Waarom niet:

- een deel van de adressen kan persoonsgebonden zijn;
- een bronvermelding is niet automatisch toestemming voor massale herpublicatie;
- contactgegevens verouderen;
- het publieke document moet organisaties vindbaar maken, geen bulk-outreachlijst verspreiden.

Voor openbare profielen worden bij voorkeur alleen officiële organisatieadressen, contactpagina's en expliciete rolmailboxen gebruikt. Persoonlijke adressen blijven buiten de publieke export tenzij de eigenaar daar expliciet voor kiest.

3.3 Wat "actief" moet betekenen

Een actieve status hoort niet alleen afgeleid te worden uit het bestaan van een oude website. Een bruikbare verificatieladder is:

- Verified: eigenaar of betrouwbare officiële bron heeft actuele informatie bevestigd.
- Active: recente officiële activiteit en minimaal één werkende contact- of competitiebron.
- Needs review: aanwijzingen bestaan, maar actuele activiteit of identiteit is onzeker.
- Inactive: expliciet gestopt of langdurig geen actuele competitieve activiteit.

- Historic: waardevol voor historie, maar niet presenteren als actuele kans.

Ieder publiek profiel hoort een **laatst geverifieerd**-datum en bronlinks te tonen.

3.4 Esports Nederland als institutionele en communitybron

De website van Branchevereniging Esports Nederland (BEN) is bruikbaar als aanvullende Nederlandse discovery- en validatiebron. BEN positioneert zichzelf als aanspreekpunt en belangenbehartiger voor Nederlandse esports-stakeholders en verwijst naar topsport, ambassadeurs, financiering en het verenigen van spelers als pijlers.[28][29]

De waarde voor EsportAtlas en Hexleague ligt in vier concrete oppervlakken:

- 1 Game Community Radar: BEN toont per game interesse-, bijdrager- en communitysignalen. Voor League of Legends waren op 31 juli 2026 vijf interessesignalen, twee potentiële bijdragers op een streefwaarde van 25 en één live community zichtbaar.[30]
- 2 Officiële Discord: de Discord-invite op de BEN-site verwijst naar **Esports Nederland (BEN)**. De openbare invite-API toonde op het onderzoeksmoment ongeveer 196 leden en 39 aanwezige accounts. De server heeft Community-, onboarding- en newsfuncties.[32]
- 3 Supportersdirectory: de supporterspagina verwijst naar tientallen organisaties uit onder meer teams, onderwijs, evenementen, kennis, bonden en bedrijfsleven.[31]
- 4 Nederlands ecosysteemoverzicht: BEN verwijst naar het Kenniscentrum Sport & Bewegen, dat stakeholders groepeerd als onder meer teams, spelers, organisatoren, infrastructuur, media, kennis, financiën en maatschappelijke partijen.[33]

Deze observaties mogen niet worden opgeblazen:

- de radarwaarden zijn dynamische interfacesignalen, geen committed teams of representatieve marktvaag;
- de openbare Discordaantallen zijn schattingen en zeggen niets over hoeveel leden competitief League of Legends spelen;
- een supporterslink is geen bewijs van actuele operationele activiteit;
- het Kenniscentrum-overzicht bevat onderliggende publicaties uit 2023 en is daarom vooral een taxonomie- en historische discoverybron.

BEN kan wel helpen als institutionele gesprekspartner, als bron voor organisatieverrijking, als publieke feedbackroute en mogelijk als verspreidingskanaal voor een latere pilot. De BEN-Discord blijft een communicatiekanaal; rosters, eligibility, resultaten, sancties en bewijs horen in het Hexleague-systeem van record te blijven.

3.5 Historische praktijkcase — Benelux Off Season Invitational

De League of Legends Esports Wiki archiveert de Benelux Off Season Invitational (BOSI) als een onofficieel online evenement dat van 2 tot en met 10 november 2020 werd georganiseerd door Benelux Season en KenAijmNight.[34]

De gedocumenteerde opzet was concreet:

- 16 deelnemende teams;
- vier groepen;
- dubbele round robin met Best-of-One-wedstrijden;
- de groepswinnaars naar een single-elimination bracket;
- halve finales en finale als Best-of-Three;
- positionering als scoutingomgeving onder de toenmalige Belgian en Dutch Leagues.

De bron archiveert deelnemers, uitslagen, wedstrijdschema's en een eindwinnaar. Daarmee was BOSI geen onuitgevoerd plan maar een daadwerkelijk gespeeld communitytoernooi. Tegelijk markeert de wikipagina het evenement expliciet als [CM_IsOfficial=No](#). De ervaring bewijst dus dat zestien teams in een compacte off-seasonstructuur konden worden samengebracht; zij bewijst niet dat hetzelfde deelnemersvolume in 2026 beschikbaar is of dat er destijds goedkeuring voor een structurele officiële route bestond.

Volgens de persoonlijke terugblik van de initiatiefnemer vond in die bredere periode een gesprek over een competitie-idee met Unlocked plaats, zonder formele samenwerking als resultaat. Dat privégesprek is geen publiek verifieerbaar feit, wordt alleen als herinnering vastgelegd en vormt geen bewezen oorzaak van BOSI.

HOOFDSTUK

4. De ultieme productvisie

Hexleague is in dit ontwerp geen losse toernooisite. Het is een operating system voor grassroots teamontwikkeling met een helder kernproces:

Vind spelers → vorm een team → maak identiteit zichtbaar → speel betrouwbare wedstrijden → bouw historie op → word gevonden door een organisatie → verdien promotie → bouw een publiek.

4.1 Voor spelers

- Vind teams op game, rol, niveau, regio, taal en beschikbaarheid.
- Beheer meerdere game-identiteiten zonder accountgeschiedenis te verliezen.
- Toon voorkeuren zonder gevoelige persoonsgegevens openbaar te maken.
- Zie welke teams en organisaties daadwerkelijk actief en geverifieerd zijn.
- Begrijp de route van instroom naar hogere competitie.

4.2 Voor captains en teams

- Maak een herbruikbaar teamprofiel.
- Beheer roster, rollen, substitutes en eligibility.
- Schrijf met hetzelfde profiel in voor meerdere evenementen.
- Rapporteer resultaten met bewijs.
- Bouw een controleerbare wedstrijdhistorie op.
- Genereer teamkaarten, matchposts en wekelijkse recaps.

Start.gg documenteert vergelijkbare herbruikbare teamprofielen en teamregistratieflows; het principe is sterk: een team hoeft niet voor ieder evenement opnieuw vanaf nul te worden opgebouwd.[8][9]

4.3 Voor organisaties

- Claim en verifieer een organisatieprofiel.
- Koppel meerdere rosters en games.
- Publiceer officiële contactroutes.
- Ontdek onafhankelijke teams met aantoonbare stabiliteit.
- Maak duidelijk welke rollen openstaan.
- Ontvang correctieverzoeken zonder vrije, ongecontroleerde overschrijving van profielen.

4.4 Voor organisatoren en admins

- Gebruik één deelnemersrecord voor registratie, check-in en seeding.
- Leg deadlines, bewijs, uitslagen en beslissingen centraal vast.
- Splits publieke status en private adminnotities.
- Geef moderators alleen de rechten die zij nodig hebben.
- Houd een auditlog bij.
- Exporteer data voor back-up en overdracht.

Toernament en start.gg tonen dat registratie, custom fields, match reporting, planning en publicatie afzonderlijke maar gekoppelde functies zijn. Dat ondersteunt een modulaire aanpak in plaats van één ondoorzichtige alles-in-één-flow.^{[10][11][12][13]}

4.5 Voor fans en partners

- Volg teams en wedstrijden zonder verschillende kanalen af te zoeken.
 - Zie waar een team vandaan komt en hoe het zich ontwikkelt.
 - Ontvang duidelijke wedstrijdkaarten en recaps.
 - Ontdek verhalen buiten alleen de hoogste divisie.
 - Begrijp welke data bevestigd is en welke nog onderzoek nodig heeft.
-

HOOFDSTUK

5. Voorstel: uitbreiding onder de bestaande Benelux-toplaag

5.1 Divisie 1 — Road of Legends, de bestaande officiële ERL

Bestaand feit: Road of Legends is de huidige hoogste League of Legends–competitie in de Benelux en volgens de officiële organisator de enige competitie in de regio die door Riot Games is gelicentieerd. De league bestaat uit acht teams uit Nederland, België en Luxemburg.[21]

Dit betekent dat **Divisie 1** in deze blauwdruk geen eigen Hexleague–laag is. De naam verwijst naar de bestaande Road of Legends–toplaag. GameWaves en Riot Games bepalen de officiële competitie, licentie, eligibility, deelnemende teams, kalender en toegang tot EMEA Masters. Hexleague kan deze status niet claimen, uitgeven of vervangen.

Historische continuïteit

De door de gebruiker aangeleverde League of Legends Esports Wiki-pagina beschrijft de Benelux-ERL als één doorlopende regionale lijn:

- de Benelux Premier League werd in 2018 in het Europese circuit geïntroduceerd;
- vanaf 2020 volgden onder Unlocked de Belgian League en Dutch League;
- daarna werden deze opnieuw samengevoegd als Elite Series: League of Legends;
- in 2025 ging de licentie volgens deze secundaire historische bron naar GameWaves, dat Road of Legends organiseerde.[22]

Deze tijdlijn is bruikbaar als historische discoverybron. De actuele officiële Road of Legends–site bevestigt in ieder geval de huidige positie, het achtteammodel en GameWaves als organisator in 2026.[5][21] Historische details uit Fandom/Leaguepedia blijven secundair en moeten bij latere publicaties waar mogelijk met organisator- of Riot-archieven worden bevestigd.

Huidige werking in 2026

Het officiële format beschrijft drie seizoenen: Winter, Spring en Summer.[5]

- Winter: eerst een Best-of-One round robin; daarna een Tier 1- en Tier 2-groep met Best-of-Three-wedstrijden; plaatsing bepaalt de route door een gauntlet.
- Spring: een single round robin met Best-of-Three-wedstrijden; vijf teams naar een Best-of-Five-gauntlet; de twee hoogst geplaatste teams kwalificeren zich voor EMEA Masters.
- Na Spring: nummer 7 speelt tegen nummer 8. De winnaar is veilig; de verliezer speelt tegen de winnaar van een kwalificatietoernooi om de plaats in Division 1.
- Summer: dezelfde groepsbasis als Spring; punten over de seizoenen bepalen de vijf deelnemers aan de Season Finals.
- Na Summer: opnieuw een promotietoernooi volgens hetzelfde beschermings- en kwalificatieprincipe.

Wat Hexleague hier daadwerkelijk kan uitbreiden

Hexleague verandert de Road of Legends–toplaag niet eenzijdig. De bruikbare bijdrage ligt eronder en eromheen:

- 1 Maak het bestaande pad naar het kwalificatietoernooi publiek en begrijpelijk.

- 2 Geef onafhankelijke teams vóór die kwalificatie een terugkerend wedstrijdprogramma en controleerbare historie.
- 3 Laat rosters, eligibility, resultaten en captaincontacten overdraagbaar aansluiten op eisen van de officiële organisator.
- 4 Bouw verhalen, teamprofielen en statistische context rond uitdagers zonder een parallelle officiële D1 te suggereren.
- 5 Stem kalender en roster locks van een eventuele challengerlaag af op de promotievensters na Spring en Summer.
- 6 Gebruik termen als *feeder*, *qualifier* of *promotie naar Road of Legends* alleen wanneer GameWaves en relevante rechthebbenden die relatie formeel hebben bevestigd.

De juiste formulering is daarom: Road of Legends blijft Divisie 1; Hexleague onderzoekt hoe de lagen daaronder breder, stabiel en zichtbaarder kunnen worden.

5.2 Divisie 2 — Hexleague als voorgestelde opvolger van Benelux Ascend Series

Feitelijke huidige laag

Leaguepedia/Fandom beschrijft de Benelux Ascend Series (BAS) als de bestaande secundaire Benelux-LoL-circuitlaag, georganiseerd door Once Upon A Team. De 2026 Spring Split had acht teams, een single round robin met Best-of-Three-wedstrijden, zes playoffplaatsen en een promotietoernooi voor de nummers zeven en acht.[23]

De feitelijke verbinding naar Road of Legends is in 2026 zichtbaar in de Summer Promotion: de laatst geplaatste Road of Legends-ploeg speelde een Best-of-Five tegen de winnaar van de BAS Spring Playoffs.[24] Daarmee vervult BAS vandaag precies de sportieve functie die in een eerder Hexleague-concept nog als nieuwe challengerlaag werd getekend.

Voorgestelde ontwerpkeuze

De voorkeursrichting in deze blauwdruk was daarom niet om naast BAS nog een challengercompetitie te starten. Bij een formeel overeengekomen voortzetting had Hexleague als opvolger en uitbreiding van BAS kunnen functioneren, met behoud van de bestaande sportieve positie onder Road of Legends.

De beoogde structurele vorm van Hexleague Challenger is twee groepen van zes tot acht teams. Daarmee groeit de secundaire laag van één compacte competitie naar ruimte voor twaalf tot zestien teams, zonder direct één te grote landelijke poule te maken.

De groepsindeling kan geografisch, taalkundig of via competitieve seeding worden ondersteund, maar sportieve balans en voldoende teamvolume blijven leidend. Een gezamenlijke playoff bepaalt de sterkste challenger en, alleen na formele aansluiting, de deelnemer aan het Road of Legends-promotieproces.

Wat Hexleague ten opzichte van de huidige BAS-functie kan toevoegen:

- één persistent team-, roster- en seizoenregister;
- openbare eligibility- en bronstatus zonder gevoelige persoonsgegevens te publiceren;
- selfservice-inschrijving met menselijke goedkeuring;
- een zichtbaar kwalificatiepad en centrale kalender;
- overdraagbare wedstrijdhistorie en standings;
- team- en spelersdiscovery via EsportAtlas;
- Nederlandstalige, Franstalige en Engelstalige uitleg;
- herbruikbare matchcards, recaps en mediaprofielen;
- correctie-, claim- en auditflows voor samengestelde data.

Voorwaarden voor vervanging

Hexleague had BAS pas publiek als opvolger mogen presenteren nadat ten minste was geregeld:

- 1 overeenstemming met Once Upon A Team over overgang, bestaande deelnemers en opgebouwde competitiewaarde;
- 2 overeenstemming met GameWaves over kalender en het Road of Legends-promotiemoment;
- 3 bevestiging van Riot- en ERL-voorwaarden waar die van toepassing zijn;
- 4 overdracht of herregistratie van competitieve slots zonder deelnemers willekeurig te benadelen;
- 5 een gepubliceerd overgangsreglement voor rosters, sancties, lopende uitslagen en historische records;
- 6 duidelijke communicatie dat Road of Legends als Divisie 1 ongewijzigd boven de nieuwe Hexleague Challenger blijft staan.

Zonder die afspraken blijft **Hexleague als vervanger van BAS** een ontwerpvoorstel en is Hexleague hoogstens een onafhankelijke pilot zonder gegarandeerde promotie naar Road of Legends.

5.3 Divisie 3 — regionale ontwikkellaag

Structureel doelbeeld: drie of vier groepen van zes tot acht teams.

Relatie met BAS Rising

Leaguepedia/Fandom beschrijft BAS Rising als het tertiaire open circuit van de Benelux, georganiseerd door Once Upon A Team.[25] De Spring Open Tournaments van 2026 bestonden uit drie open toernooien. Teams verzamelden circuitpunten en de zes hoogst geklasseerde teams bereikten de playoffs.[26]

De aansluiting op BAS was concreet: de top vier van de BAS Rising Spring Playoffs ging naar een achtteam-BAS-promotietoernooi, samen met vier bedreigde BAS-teams. Dat toernooi gebruikte een Swiss-opzet; twee zeges betekenden kwalificatie en twee nederlagen uitschakeling.[27]

Hexleague Divisie 3 neemt deze ontwikkelingsfunctie als uitgangspunt, maar maakt er een bredere en stabielere seizoenslaag van. Drie of vier groepen creëren ruimte voor achttien tot tweeëndertig teams en beperken tegelijk de grootte van iedere afzonderlijke poule.

Doelen:

- nieuwe en onafhankelijke teams een herkenbaar seizoen bieden;
- academies, studentencommunities en lokale organisaties laten instromen;
- lagere plannings- en prestatiedruk dan in Divisie 2;
- regionale verhalen en rivaliteit mogelijk maken;
- de beste teams via een gezamenlijke playoff naar Divisie 2 laten promoveren;
- admins en productie per groep kunnen organiseren zonder één centrale operatie te overbelasten.

Groepen kunnen geografisch of taalkundig worden ingericht wanneer dit aantoonbaar helpt, maar sportieve balans en teamvolume blijven belangrijker dan een kunstmatige regionale grens.

5.4 Divisie 4 en lager — open en schaalbare instroom

Divisie 4 blijft de flexibele instroomlaag en mag later worden uitgebreid met Divisie 5 en lagere niveaus wanneer het aantal stabiele teams dat daadwerkelijk rechtvaardigt.

Mogelijke formats:

- Swiss-pools;
- korte kwalificatiereeksen;
- maandelijkse open cups;
- circuitpunten over meerdere speelmomenten;
- seeding events;
- flexibele regionale poules;
- één- of tweedaagse cups wanneer er onvoldoende teams zijn voor een volledig seizoen;
- promotieplayoffs richting Divisie 3.

Deze laag moet teamvorming ondersteunen, niet straffen. Nieuwe rosters vallen vaak uiteen; daarom zijn korte commitments, automatische expiry van inschrijvingen en herhaalde instroommomenten hier gezonder dan direct een lang seizoen.

BAS Rising levert hiervoor een bruikbaar bestaand patroon van open toernooien, circuitpunten en playoffs. Hexleague behoudt dat idee, maar laat Divisie 4 en lagere niveaus meegroeien met werkelijk teamvolume.

5.5 Waarom vervangen sterker is dan een parallelle league

Een parallelle Hexleague naast BAS en BAS Rising zou:

- dezelfde beperkte groep teams over meerdere kalenders verdelen;
- verschillende claims op de route naar Road of Legends veroorzaken;
- admin-, caster- en vrijwilligerscapaciteit versnipperen;
- teams dwingen te kiezen tussen zichtbaarheid en een bestaande promotieroute;
- sponsoren en publiek met concurrerende standings confronteren.

De voorkeursarchitectuur is daarom:

Road of Legends blijft de officiële Divisie 1. Hexleague neemt — alleen na formele afspraken — de functies van BAS en BAS Rising over, breidt Divisie 2 uit naar twee groepen van zes tot acht teams, bouwt daaronder drie of vier regionale D3-groepen en houdt Divisie 4 en lager open en schaalbaar.

Tot zo'n overgang bestaat, moet de publieke communicatie altijd de huidige BAS- en BAS Rising-route erkennen.

HOOFDSTUK

6. Promotie, degradatie en sportieve continuïteit

Een ladder werkt alleen als promotie begrijpelijk, haalbaar en betrouwbaar is.

6.1 Voorgesteld principe

De huidige, via Leaguepedia/Fandom gereconstrueerde route is:

BAS Rising → BAS-promotietoernooi → Benelux Ascend Series → Road of Legends-promotiewedstrijd → Road of Legends.

In het voorkeursmodel neemt Hexleague de functies van BAS en BAS Rising over en bouwt daaronder meer interne breedte. De extra D3-, D4- en lagere niveaus komen onder Divisie 2 te liggen; er wordt geen extra niveau tussen Divisie 2 en Road of Legends geplaatst.

Binnen Hexleague blijft de ladder herkenbaar:

- Divisie 4 en lagere niveaus gebruiken cups, circuitpunten en promotieplayoffs richting Divisie 3;
- Divisie 3 gebruikt gezamenlijke playoffs en promotie/degradatie richting Divisie 2;
- de twee D2-groepen leveren challengers voor een gezamenlijke eindfase;
- alleen de officiële D2-winnaar kan naar het Road of Legends-promotieproces, en uitsluitend wanneer de bevoegde organisatoren die aansluiting bevestigen;
- degradatie en slotbescherming worden per overgang vooraf in het rulebook vastgelegd.

De overgang naar Road of Legends valt niet onder eenzijdig Hexleague-ontwerp. Daar gelden het officiële Road of Legends-format, de ERL-regels en besluiten van GameWaves en Riot Games.[5][21] Een Hexleague-resultaat geeft alleen toegang tot die route wanneer dat vooraf formeel is overeengekomen.

6.2 Waarom niet iedereen automatisch laten promoveren

Een hogere divisie vraagt meer dan alleen één sterk resultaat:

- rostercontinuïteit;
- adminrespons;
- beschikbaarheid;
- minimale organisatorische betrouwbaarheid;
- naleving van eligibility en bewijsregels.

Een promotietoernooi test zowel competitieve kwaliteit als operationele paraatheid.

6.3 Waarom zittende teams enige bescherming krijgen

Volledige jaarlijkse reset maakt historie en sponsorwaarde zwak. Te veel bescherming maakt de ladder gesloten. Een duel of minitoernooi tussen lage teams uit de hogere divisie en hoge teams uit de lagere divisie balanceert die belangen.

Road of Legends gebruikt in het gepubliceerde 2026-format al een herkenbare variant met een beschermingswedstrijd en een kwalificatiewinnaar.[5] Dit bestaande mechanisme is het anker voor verdere uitbreiding: het hoeft niet opnieuw te worden ontworpen, maar de zichtbaarheid, voorbereiding en sportieve aanvoer ernaartoe kunnen wel worden versterkt.

6.4 Slot ownership

Voor iedere divisie moet vooraf duidelijk zijn wie het competitieve slot bezit:

- het roster;
- de captain;
- de organisatie;
- of een contractueel vastgelegde combinatie.

Ook moeten rosterwijzigingen, verkoop van slots, rebrands en organisatiebreuken vooraf geregeld zijn. Anders ontstaat bij iedere transfer een identiteitsconflict.

HOOFDSTUK

7. Seizoensontwerp

7.1 Een seizoen dat mensen kunnen volhouden

Voor een eerste pilot is zes weken vaak gezonder dan een volledige split:

- één matchday per week of self-scheduling binnen een deadline;
- één bufferweek;
- één playoffmoment;
- duidelijke freeze- en wijzigingsmomenten;
- maximaal één primaire captain en één reservecontact per team.

7.2 Self-scheduling met grenzen

Volledige vrijheid leidt tot uitstel; volledig centraal plannen veroorzaakt conflicten. Een hybride model is sterker:

- 1 Het systeem publiceert een standaardtijd.
- 2 Captains mogen binnen een beperkt venster samen verplaatsen.
- 3 Beide teams bevestigen de nieuwe tijd.
- 4 Zonder akkoord blijft de standaardtijd staan.
- 5 De admin ziet uitzonderingen, niet iedere normale afspraak.

7.3 Resultaatrapportage

Een resultaatrecord bevat minimaal:

- wedstrijd-ID;
- teams en lineup;
- geplande en werkelijke starttijd;
- score per map/game;
- winnaar;
- bewijslinks of uploads;
- rapporterende captain;
- bevestiging van de tegenstander;
- status: pending, confirmed, disputed, admin-ruled;
- auditlog.

Toornament beschrijft participant match reporting en verschillende validatieopties; start.gg documenteert head-to-head-result reporting. Het patroon is duidelijk: self-service is bruikbaar wanneer er een expliciete review- en geschilstatus bestaat.[10][13]

HOOFDSTUK

8. Teamvorming en organisatieontdekking

8.1 Van LFT-post naar duurzaam profiel

Een LFT-post is vluchtig. Een profiel moet gestructureerd zijn:

- rol en secundaire rol;
- rankband;
- taal;
- beschikbaarheid;
- regio;
- competitieve ambitie;
- voorkeur voor teamtype;
- contactmethode;
- laatste update;
- zichtbaarheid en bewaartermijn.

8.2 Van team naar organisatie

Een onafhankelijk team wordt interessanter voor een organisatie wanneer het kan aantonen:

- rostercontinuïteit;
- match completion rate;
- punctualiteit;
- resultaten;
- contentactiviteit;
- duidelijke captain;
- gedrag zonder onopgeloste sancties.

Het platform moet deze signalen tonen zonder een ondoorzichtige "teamscore" te verzinnen.

8.3 Organisatiekanalen

Een organisatie krijgt geen door Hexleague beheerde Discordcommunity. Het profiel koppelt naar bestaande kanalen en toont:

- officiële website;
- Discordinvite indien publiek;
- socials;
- rolmailbox of contactpagina;
- teams en games;

- recruitmentstatus;
- bronnen en verificatiedatum.

Zo blijft Hexleague een zichtbaarheid- en progressielaag, geen beheerder van tientallen communities.

HOOFDSTUK

9. De productmodules

Module A — Atlas en discovery

- zoeken op land, regio, game, type en status;
- filters voor geverifieerd en recent gecontroleerd;
- aliases en historische namen;
- tip- en correctieflow;
- duidelijke bronlinks;
- eigenaar claimt profiel, redacteur stelt wijziging voor.

Module B — identiteit en rosters

- intern onveranderlijk user-ID;
- meerdere game-identiteiten;
- teamrollen;
- roster history;
- organisatiekoppeling;
- claim en verificatie als aparte statussen.

Riot maakt onderscheid tussen development keys en production products. Een publiek product dat Riot-data gebruikt moet actuele productregistratie- en keyrichtlijnen volgen; keys horen nooit in de browser of repository.[14]

Module C — competitiebeheer

- events en seasons;
- divisions, groups en rounds;
- eligibility;
- registrations en check-in;
- scheduling;
- standings;
- playoffs en promotion events;
- exports en back-ups.

Module D — match operations

- captain workflow;
- bewijs;
- dubbele bevestiging;

- disputes;
- admin rulings;
- sanctions;
- auditlog.

Module E — media automation

- match cards;
- lineup cards;
- standings update;
- weekly recap draft;
- promotion race visuals;
- social preview en alt-tekst;
- exporteerbare assets, nooit automatisch publiceren zonder review.

Module F — communitygateway

- centrale captainsruimte;
- aankondigingen;
- support;
- communityrichtlijnen;
- minimale botrechten;
- links naar eigen team- en organisatiecommunities.

Discords Community Guidelines blijven van toepassing; Hexleague heeft daarnaast eigen contextspecifieke regels, escalatie en beroep nodig.[15]

HOOFDSTUK

10. Moderatie, integriteit en veiligheid

10.1 Basisset regels

- gedragscode;
- anti-discriminatie- en anti-harassmentbeleid;
- anti-smurf- en accountsharingregels;
- eligibility per regio en leeftijd;
- roster locks;
- bewijsstandaarden;
- no-show- en forfaitregels;
- pauzes, disconnects en remakebeleid;
- sanctieladder;
- beroepstermijn;
- privacy- en bewaarbeleid.

10.2 Geen publieke schandpaal

Geschillen bevatten vaak persoonsgegevens en onvolledige informatie. Daarom:

- publieke status blijft beperkt tot noodzakelijke competitieve uitkomst;
- bewijs en adminnotities blijven privé;
- beschuldigingen worden niet automatisch gepubliceerd;
- sancties hebben context, scope, duur en beroep;
- veiligheidsincidenten hebben een afgescheiden escalatieroute.

10.3 Minderjarigen

Bij minderjarige deelnemers zijn extra grenzen nodig:

- minimale dataverzameling;
- passende ouderlijke toestemming waar juridisch vereist;
- geen openbare geboortedata;
- geen vrije DM-verplichting met volwassen admins;
- meldroute voor grooming, doxxing en bedreiging;
- beperkte bewaartermijnen.

HOOFDSTUK

11. Privacy en dataminimalisatie

11.1 Publiek is niet hetzelfde als vrij herpubliceerbaar

De interne Excel- en CSV-research kan openbare e-mails en contactpersonen bevatten. Dat betekent niet dat ieder veld in een downloadbare PDF hoort.

Publieke dataset:

- organisatienaam;
- type;
- land/regio;
- games;
- status;
- officiële website/socials;
- openbare rolmailbox of contactpagina;
- bronnen;
- laatste verificatiedatum.

Niet standaard publiek:

- persoonlijke e-mailadressen;
- telefoonnummers;
- geboortedata;
- private Discordhandles;
- geschilbewijs;
- adminnotities;
- IP- of devicegegevens.

Toernament publiceert specifieke GDPR-documentatie voor organisatoren; het praktische patroon is dat organisator en platform duidelijk moeten vastleggen welke gegevens waarom worden verwerkt en hoe deelnemers hun rechten kunnen uitoefenen.[16]

11.2 Bewaartermijnen

- LFT-beschikbaarheid verloopt automatisch.
- Niet-geselecteerde inschrijfdata wordt verwijderd of geanonimiseerd.
- Matchhistorie blijft waar sportieve integriteit dat rechtvaardigt.
- Geschilbewijs heeft een expliciete einddatum.
- Verificatiebewijs wordt beperkt opgeslagen.

11.3 Securitybasis

- secrets alleen server-side;
 - least privilege;
 - MFA voor admins;
 - auditlog;
 - regelmatige exports;
 - hersteltest;
 - incidentproces;
 - geen productiegegevens in testomgevingen.
-

HOOFDSTUK

12. Gearchiveerde gefaseerde realisatie

Deze fasering hoorde bij het oorspronkelijke ontwerp. Zij is geen actuele roadmap, wervingsoproep of toezegging dat Hexleague deze stappen uitvoert. De volgorde blijft hier bewaard om zichtbaar te maken hoe het concept alleen op basis van aantoonbare vraag had mogen groeien.

Ontwerpfase 0 — publieke archiefeditie

Vastgelegde publicatieonderdelen:

- deze archiefeditie;
- webpagina met samenvatting;
- downloadbare PDF;
- bronnen- en methodiekverantwoording.

De oorspronkelijke succesgedachte draaide om inhoudelijke controleerbaarheid, niet om likes of bereik. Deze definitieve editie opent echter geen actieve feedback- of vrijwilligersronde.

Ontwerpfase 1 — mogelijke zichtbaarheid-MVP

Voorgestelde onderdelen:

- compacte team- en organisatieprofielen;
- zoek/filter;
- pathway-uitleg;
- status en verificatiedatum;
- tips/correcties;
- handmatige redactie.

Bewust buiten deze eerste stap: league engine, betalingen, geavanceerde ranking en een eigen socialscheduler.

Ontwerpfase 2 — voorwaardelijke handmatige competitiepilot

Deze proef zou alleen bij aantoonbare interesse relevant zijn geweest. De voorgestelde harde go/no-go-voorwaarden waren:

- één game;
- acht gecommitte teams;
- twee betrouwbare admins;
- zes weken;
- eenvoudig rulebook;
- captainsgroep;
- test van scheduling, uitslagen en disputes;

- wekelijkse recap.

Zonder acht teams zou het ontwerp terugvallen op een eendaagse cup. Zonder twee admins zou er geen pilot passen.

Ontwerpfase 3 — mogelijke operationele software

Alleen bewezen operationele pijn zou automatisering verdienen:

- roster intake;
- check-in;
- scheduling confirmations;
- resultaatstatus;
- standings;
- exports;
- admin queue;
- media templates.

Ontwerpfase 4 — eventuele divisie-uitbreiding

Een volgende divisie zou alleen passen wanneer:

- er voldoende teams zijn;
- completion rate hoog is;
- admins beschikbaar zijn;
- promotie/degradatie getest is;
- het vorige niveau financieel en operationeel stabiel is.

Ontwerpfase 5 — Benelux-piramide als eindbeeld

Pas in dit eindbeeld zou een volledige ladder realistisch worden. Daarvoor waren samenwerking, governance en mogelijk publisher- of competitieafspraken nodig die Hexleague nooit eenzijdig kon uitroepen.

HOOFDSTUK

13. Governance

13.1 Rollen

- Product/vision owner: bewaakt richting en scope.
- Competition lead: kalender en rulebook.
- Admins: wedstrijden en disputes.
- Data editors: profielen, bronnen en status.
- Moderation/safety: gedrag en escalatie.
- Advisory group: teams, organisaties en bestaande organisatoren.

Eén persoon mag in een pilot meerdere rollen hebben, maar rechten en beslissingen blijven zichtbaar gescheiden.

13.2 Besluitvorming

- gepubliceerde changelog;
- feedbackvensters voor grote regelwijzigingen;
- geen midden-seizoenwijziging zonder noodzaak;
- conflicts-of-interest register voor admins;
- beroepsmogelijkheid buiten de oorspronkelijke beslisser;
- seizoenevaluatie met statistieken en incidentlessen.

13.3 Relatie tot bestaande partijen

De juiste positionering is:

- grassroots laag;
- ecosysteemkaart;
- zichtbaarheid;
- pathway-uitleg;
- community competition pilot;
- aanvullend op bestaande competities.

Niet:

- "officiële Division 3" zonder overeenkomst;
- "de vervanger van Road of Legends/BAS";
- "de officiële Benelux esportsbond";
- gegarandeerde promotie naar een externe competitie.

HOOFDSTUK

14. KPI's die werkelijk iets zeggen

Vermijd vanity metrics als alleen pageviews of Discordleden.

Zichtbaarheid

- percentage profielen met bron en verificatiedatum;
- percentage werkende officiële links;
- tijd tot correctie;
- aantal geclaimde profielen;
- aantal succesvolle team- of organisatiediscoveries.

Competitie

- committed teams versus inschrijvingen;
- match completion rate;
- no-shows;
- mediane tijd tot result confirmation;
- disputes per 100 matches;
- tijd tot ruling;
- roster retention;
- terugkeer volgend seizoen.

Communitygezondheid

- aantal veiligheidsincidenten;
- beroep en overturn-rate;
- adminbelasting per match;
- ongewenste DM- of doxxingmeldingen;
- uitval van vrijwilligers;
- deelnemerstevredenheid na afloop.

Progressie

- onafhankelijke teams die een organisatie vinden;
- teams die minimaal twee seasons stabiel blijven;
- promoties zonder operationele uitval;
- spelers die een passend team vinden;
- teams die zichtbaar groeien buiten alleen winst/verlies.

HOOFDSTUK

15. Risico's en beheersmaatregelen

Risico	Gevolg	Beheersing
Te groot starten	Burn-out en lege divisies	Eén game, één pilot, harde go/no-go
Oude data als actueel tonen	Vertrouwensverlies	Status, bron, verificatiedatum
Discord als database	Beslissingen verdwijnen	Platform als bron van waarheid
Vrije self-service	Spam, impersonatie	Claims, review, rollen, auditlog
Persoonsdata in publieke exports	Privacyrisico	Dataminimalisatie, rolcontacten, opt-in
Onduidelijk slot ownership	Conflicten bij transfers	Vooraf contractueel definiëren
Te weinig admins	Trage disputes, uitval	Minimaal twee admins en capaciteitsmeting
Automatische content zonder review	Fouten en reputatieschade	Draft-first, menselijke publicatie
Onbegrepen relatie tot bestaande leagues	Politieke weerstand	Aanvullende positionering, geen officiële claims
API-afhankelijkheid	Product valt uit of schendt voorwaarden	Server-side keys, caching, exports, handmatige fallback

HOOFDSTUK

16. Gearchiveerde onderzoeksvragen

Onderstaande vragen maakten deel uit van de beoogde validatiemethode. Ze blijven bewaard als onderzoeksmateriaal en zijn geen actuele participatie-, feedback- of vrijwilligersoproep.

Vragen die aan spelers gesteld hadden kunnen worden

- Kun je vandaag een passend team vinden?
- Welke profielvelden helpen echt?
- Welke informatie wil je niet publiek delen?
- Wat maakt een team betrouwbaar genoeg om te joinen?

Vragen die aan captains gesteld hadden kunnen worden

- Waar kost scheduling nu de meeste tijd?
- Welke bewijsflow voelt eerlijk maar licht?
- Wanneer valt een roster uit elkaar?
- Welke promotievorm voelt sportief?

Vragen die aan organisaties gesteld hadden kunnen worden

- Welke signalen maken een onafhankelijk team interessant?
- Welke contactroute mag publiek?
- Hoe wil je claims en correcties beheren?
- Welke historie moet bij team of organisatie blijven?

Vragen die aan bestaande organisatoren gesteld hadden kunnen worden

- Waar ligt de grootste informatiebreuk?
- Welke onderdelen kunnen beter gekoppeld worden in plaats van vervangen?
- Welke promotieclaims zijn feitelijk correct?
- Welke operationele standaarden moeten minimaal gelden?

Vragen die aan mogelijke partners gesteld hadden kunnen worden

- Welke concrete infrastructuur, productie of expertise kan duurzaam worden geleverd?
- Welke deliverable is meetbaar?
- Welke afhankelijkheid ontstaat als de partner wegvalt?

HOOFDSTUK

17. De kernarchitectuur

Een modulaair datamodel voorkomt dat website, competitie en community één onlosmakelijke klomp worden.

Kernentiteiten

- Person
- GameIdentity
- Organization
- Team
- RosterMembership
- SeasonEntry
- Competition
- Division
- Group
- Match
- ResultReport
- Evidence
- Dispute
- Decision
- Source
- Verification

Belangrijke relaties

- één persoon heeft meerdere game-identiteiten;
- één organisatie heeft meerdere teams;
- één team heeft verschillende seizoensentries;
- roster memberships hebben begin- en einddatum;
- een result report is niet hetzelfde als een bevestigd result;
- een public source is niet hetzelfde als verification;
- een organization claim is niet automatisch een verified claim.

Architectuurprincipe

Iedere module moet zelfstandig exporteerbaar zijn en zo min mogelijk verborgen afhankelijkheden hebben.

Daardoor kan Hexleague in fase 1 alleen profielen bieden, in fase 2 een externe brackettool gebruiken en pas later delen intern bouwen.

HOOFDSTUK

18. Waarom de Duitse structuur inspireert, maar niet gekopieerd moet worden

De Prime League is interessant omdat de officiële documentatie een Starter League, meerdere genummerde leagues en promotieplayoffs als één competitiepad beschrijft.[6][7]

Overdraagbare patronen:

- open instroom naast gevestigde divisies;
- kalender met duidelijke promotieperiodes;
- meerdere niveaus zonder ieder team nationaal in één poule te zetten;
- promotion/relegation als expliciet seizoensonderdeel;
- regels die per league-niveau verschillen waar operatie dat vereist.

Niet blind kopiëren:

- het Duitse teamvolume;
- dezelfde hoeveelheid divisies;
- dezelfde kalenderlengte;
- dezelfde geografische indeling;
- regels die alleen werken met professionele staffing;
- merk- of publisherrelaties die niet in de Benelux bestaan.

De Benelux-versie moet worden ontworpen op basis van daadwerkelijk teamvolume en admincapaciteit.

HOOFDSTUK

19. Cross-game lessen zonder multi-game lancering

Hexleague blijft in deze blauwdruk League of Legends-first. Toch zijn andere ecosystems leerzaam.

Valorant Premier

Riot beschrijft Contender- en Invite-divisies binnen Premier als hogere competitieve lagen. De relevante les is dat een gamepublisher progressie kan koppelen aan team eligibility en vaste competitieperioden.[17]

ESEA League / Counter-Strike

FACEIT/ESEA publiceert een complete league guide met league levels en move-up/move-down-mechanismen. De les is niet dat Hexleague CS moet toevoegen, maar dat promotiecriteria, seeding en level ownership transparant moeten zijn.[18]

Toernooiplatforms

Start.gg en Toornament tonen dat teams, registrations, scheduling, match reporting, public hubs en exports losse productbouwstenen zijn. Binnen het gearchiveerde ontwerp zou een eventuele pilot bestaande tooling kunnen combineren voordat zelfbouw rationeel werd.[8][9][10][11][12][13]

HOOFDSTUK

20. Conclusie

De gearcheverde ambitie was groot: een Benelux-ecosysteem waarin een nieuwe speler niet afhankelijk zou zijn van toevallige Discordconnecties, een team niet onzichtbaar zou blijven, een organisatie talent kon vinden en prestaties een begrijpelijke route naar boven hadden.

Een eventuele volwassen versie zou volgens dit ontwerp niet met vier divisies beginnen.

De voorgestelde volgorde was:

- 1 betrouwbare publieke profielen;
- 2 bronnen en status;
- 3 een begrijpelijke pathway;
- 4 één klein handmatig proces;
- 5 harde go/no-go-criteria;
- 6 leren voordat er wordt opgeschaald.

Die volgorde maakte de visie op papier niet kleiner, maar voorwaardelijker en geloofwaardiger.

Hexleague had een zichtbare verbindingslaag tussen speler, team, organisatie en competitie kunnen worden, maar alleen als iedere volgende stap door bewijs werd verdiend.

HOOFDSTUK

Bronnen en onderzoeksbasis

Alle links geraadpleegd op 31 juli 2026, tenzij anders vermeld. Bron 34 is op 1 augustus 2026 via de publieke MediaWiki API gecontroleerd.

- 1 Esports Atlas — Nederland: <https://www.esportsatlas.online/countries/nl>
- 2 Esports Atlas — België: <https://www.esportsatlas.online/countries/be>
- 3 Esports Atlas — Luxemburg: <https://www.esportsatlas.online/countries/lu>
- 4 Interne onderzoeksbron — [benelux_esports_org_workflow_research_queue.xlsx](#), onderzoeksdatum dashboard 16 mei 2026. Het bestand bevat onderzoeksacties en is geen publieke deelnemerslijst.
- 5 Road of Legends — Competition Format 2026: <https://roadoflegends.nl/competition/format/>
- 6 Prime League — General Rules: https://www.primeleague.gg/en/statics/rules_general
- 7 Prime League — Roadmap 2025/26: <https://www.primeleague.gg/en/statics/roadmap2026>
- 8 start.gg — Team Profile Pages: <https://help.start.gg/en/articles/13768684-team-profile-pages>
- 9 start.gg — Teams Event Registration: <https://help.start.gg/en/articles/13768772-teams-event-registration>
- 10 start.gg — Reporting Match Results: <https://help.start.gg/en/articles/13766247-reporting-match-results>
- 11 Toornament — Manage your Registrations: <https://help.toornament.com/organizer/manage-your-registrations>
- 12 Toornament — Participants' Custom Fields: <https://help.toornament.com/organizer/participants-custom-fields>
- 13 Toornament — Participant Match Reporting: <https://help.toornament.com/match/participant-match-reporting>
- 14 Riot Developer Portal — Product Registration and API Keys: <https://developer.riotgames.com/docs/portal>
- 15 Discord — Community Guidelines: <https://discord.com/guidelines>
- 16 Toornament — General Data Privacy Regulation: <https://help.toornament.com/fag/general-data-privacy-regulation>
- 17 Riot Games Support — Premier Contender and Invite Divisions:
<https://support.valorant.riotgames.com/hc/en-us/articles/42039418843283-Premier-Contender-and-Invite-Divisions>
- 18 FACEIT Support — The complete guide to the ESEA League:
<https://support.faceit.com/hc/en-us/articles/9718325954972-The-complete-guide-to-the-ESEA-League>
- 19 Road of Legends — 2026 Rulebook V1.1:
<https://roadoflegends.nl/wp-content/uploads/2025/04/Road-of-Legends-2026-Rulebook-V1.1.pdf>
- 20 Esports Atlas — publieke directory: <https://www.esportsatlas.online/>
- 21 Road of Legends — About the League: <https://roadoflegends.nl/about/>
- 22 League of Legends Esports Wiki — The Benelux Leagues, secundaire historische bron:
https://lol.fandom.com/wiki/The_Benelux_Leagues
- 23 League of Legends Esports Wiki — Benelux Ascend Series 2026 Spring Split, secundaire competitiebron:
https://lol.fandom.com/wiki/Benelux_Ascend_Series/2026_Season/Spring_Split
- 24 League of Legends Esports Wiki — Road of Legends 2026 Summer Promotion, secundaire competitiebron:
https://lol.fandom.com/wiki/Road_Of_Legends/2026_Season/Summer_Promotion
- 25 League of Legends Esports Wiki — Benelux Ascend Series Rising, secundaire competitiebron:
https://lol.fandom.com/wiki/Benelux_Ascend_Series_Rising

- 26 League of Legends Esports Wiki — BAS Rising 2026 Spring Open Tournaments, secundaire competitiebron: https://lol.fandom.com/wiki/Benelux_Ascend_Series_Rising/2026_Season/Spring_Open_Tournaments
- 27 League of Legends Esports Wiki — BAS 2026 Summer Promotion, secundaire competitiebron: https://lol.fandom.com/wiki/Benelux_Ascend_Series/2026_Season/Summer_Promotion
- 28 Branchevereniging Esports Nederland — homepage: <https://www.esportsnederland.com/>
- 29 Branchevereniging Esports Nederland — Over BEN: <https://www.esportsnederland.com/over-ons/>
- 30 Branchevereniging Esports Nederland — Game Community Radar: <https://www.esportsnederland.com/game-interestes/>
- 31 Branchevereniging Esports Nederland — Supporters: <https://www.esportsnederland.com/supporters/>
- 32 Esports Nederland (BEN) — officiële publieke Discord-invite: <https://discord.com/invite/EcAUydShsZ>
- 33 Kenniscentrum Sport & Bewegen — Esports: het Nederlandse ecosysteem: <https://publicatie.kenniscentrumsportenbewegen.nl/esports-het-nederlandse-ecosysteem/overzicht2>
- 34 League of Legends Esports Wiki — Benelux Off Season Invitational, secundaire historische competitiebron: https://lol.fandom.com/wiki/Benelux_Off_Season_Invitational

Methodologische notitie

- Primaire en officiële bronnen kregen voorrang voor actuele formats en productfuncties.
- Esports Atlas-data is gebruikt als publieke ecosysteemmomentopname, niet als officiële competitiedatabase.
- De interne researchqueue is gebruikt voor aggregaten en onderzoekspatronen; individuele e-mailadressen zijn bewust niet gepubliceerd.
- Statussen en aantallen kunnen veranderen. Correcties horen via bronlinks en een nieuwe verificatiedatum verwerkt te worden.
- De bestaande Road of Legends-toplaag is met officiële bronnen beschreven. De huidige BAS- en BAS Rising-route is via Leaguepedia/Fandom gereconstrueerd en blijft secundair totdat organisatoren of actuele rulebooks de details bevestigen.
- Het vervangen van BAS en BAS Rising door Hexleague is een ontwerpvoorstel van deze blauwdruk, geen aangekondigde overdracht, samenwerking of officiële Benelux-competitiestructuur.