



## Regelwerk

### EVSH League of Legends-Landesmeisterschaft

#### Allgemein

- Die Landesmeisterschaft wurde gemäß Riot Games „Rechtliches Jibber Jabber“ - Richtlinie erstellt und nutzt Gedankengut in Besitz von Riot Games. Dieses Projekt wird weder von Riot Games unterstützt noch gesponsert.
- Die besten vier Teams pro Qualifikationscup qualifizieren sich für die Playoffs (Playoffs = 8 Teams).
- Die besten 2 Teams (Platz 1 und 2) der Playoffs qualifizieren sich für das Finale am 03.07.2022 auf der Gamevention.
- Alle Captains müssen zwecks Kommunikation dem [EVSH Discord](#) beitreten.

Qualifikationscups: Es finden pro Titel zwei Online-Qualifikationscups mit anschließenden Playoffs statt. Diese werden per Livestream aus dem Landeszentrum für eSport und Digitalisierung SH (LEZ SH) begleitet.

#### Qualifikationscups 1

- Samstag, 30.04.2022
- Anmeldeschluss: 27.04.2022

#### Qualifikationscups 2

- Samstag, 21.05.2022
- Anmeldeschluss: 15.05.2022

#### Playoffs

- Samstag, 11.06.2022

## **Turnierformat**

- Qualifier
  - Round Robin
  - Bo1
- Playoffs
  - Double Elimination
  - Bo3
- Finale
  - Single Elimination
  - Bo5

## **Teamaufstellung**

Ein Team darf bei der Anmeldung aus maximal 7 Spieler:innen bestehen. Es dürfen pro Spieltag maximal zwei Änderungen vorgenommen werden. Diese müssen mindestens 48 Stunden vor dem jeweiligen Spieltag per E-Mail an [info@e-sport.sh](mailto:info@e-sport.sh) (Betreff muss das Präfix “[LoL]” haben) unter Angabe des vollen Namens und des Summonername mitgeteilt werden.

## **Vor dem Spiel**

Es werden Tournamentcodes über Discord bereitgestellt.

## **Nichtantreten**

Sollte ein Team 15 Minuten nach offiziellem Matchbeginn nicht vollständig in der Lobby des ersten Spiels erschienen sein, so wird dieses Match als Sieg für das andere Team gewertet. Das andere Team muss dazu einen Screenshot, in dem die Lobby sowie die aktuelle Uhrzeit der Atomuhr zu sehen sind, per E-Mail an [info@e-sport.sh](mailto:info@e-sport.sh) (Betreff muss das Präfix “[LoL]” haben) senden. Alternativ kann das Nichtantreten über die Admins im Discord gemeldet werden.

## **Zuschauer und Zuschauerinnen**

Bei Spielen, die nicht gestreamt werden, haben natürliche Personen die Möglichkeit, schon ab der Lobby dem Spiel beizuwohnen. Dazu müssen beide Teams ihre Erlaubnis erteilen und die Zuschauerplätze werden zu gleichen Teilen unter den Teams aufgeteilt.

Trainerinnen und Trainer eines Teams dürfen der Lobby auch ohne Zustimmung des Gegnerteams beitreten.

## **Seitenwahl**

### **Best-of-1**

- Das Recht der Seitenwahl hat das auf Liga.sh zuerst genannte Team.

### **Best-of-3 / Best-of-5**

- Im ersten Spiel jedes Matches darf das auf Liga.sh zuerst genannte Team die Seite wählen. Das Recht der Seitenwahl geht für jedes weitere Spiel an das Verliererteam des vorausgehenden Spiels.

## **Picks und Bans**

- Der Champion-Pool beinhaltet alle im „Turnierwahl“-Modus wählbaren Helden. Diese können sich im Laufe des Turnierverlaufs ändern.
- Sollte ein falscher Held ausgewählt oder gebannt werden, muss das jeweilige Team Bescheid geben, bevor das gegnerische Team ihre Auswahl bestätigt hat. Die Phase der Helden-Auswahl wird bis zu dem Zeitpunkt vor dem Fehler mit gleicher Auswahl und Bans wiederholt.
- 20 Sekunden vor dem Ende der Pick und Ban Phase, dürfen keine Champions mehr unter den Spielerinnen und Spielern getauscht werden. Sollten Champions während der letzten 20 Sekunden getauscht werden, wird die Phase der Helden-Auswahl mit gleichen Picks und Bans wiederholt.

## **Remake**

Falls aus unvorhersehbaren Umständen eine Lobby neu erstellt werden muss, müssen alle Teams die gleichen Helden und Beschwörerzauber auswählen wie zuvor.

## **Pausen**

Ausschließlich im Falle von technischen Problemen kann ein Spiel pausiert werden, indem `"/pause"` in den Chat eingegeben wird. Jedem Team steht pro Spiel eine zusammengerechnete Pausenzeit von 15 Minuten zu. Sollte ein Team diese Zeit überschreiten, wird das Spiel als Sieg für das andere Team gewertet.

## **Zwischen Spielen eines Matches**

Nach jedem Spiel sollten die Team Captains einen Screenshot des Ergebnisfensters anfertigen, um den Ausgang des Spiels später gegebenenfalls dokumentieren zu können.

### **Auswechselfspieler:innen**

Zwischen zwei Spielen innerhalb eines Matches darf maximal eine Spielerin oder ein Spieler aus der aktiven Teamaufstellung mit einer Auswechselfspielerin oder einem Auswechselfspieler ersetzt werden.

### **Pausenzeit**

Während eines Matches haben beide Teams 15 Minuten Zeit, um der Lobby für das zweite (beziehungsweise folgende) Spiel(e) beizutreten. Erscheint eines der beiden Teams nicht rechtzeitig wieder in der Lobby, gilt das Spiel automatisch als verloren.

### **Nach dem Match**

- Es obliegt den Team Captains, das Spielergebnis für ihr Team per Discord an die Ligaleitung zu übermitteln. Dazu wird ein entsprechender Channel eingerichtet.
- Des Weiteren muss das Team, das gewonnen hat, einen Screenshot von jedem Ergebnis-Bildschirm beim Übermitteln des Ergebnisses hochladen.
- Sollte ein fehlerhaftes Ergebnis eingetragen sein, muss das Ergebnis angefochten werden. Dieser Dispute wird dann von der Ligaleitung geprüft und freigegeben.

### **Tiebreaker**

Sollte es in einer Gruppe zu einem Unentschieden kommen so wird dies durch einen direkten Vergleich gelöst. Sollte es nach dem direkten Vergleich immernoch ein Unentschieden geben, so gewinnt das Team mit der geringsten durchschnittlichen Spielzeit, der gewonnenen Spiele.

### **Proteste**

- Es sollte in jedem Fall vor Austragung des Spiels versucht werden Kontakt mit der Ligaleitung oder den Schiedsrichter und Schiedsrichterinnen herzustellen.
- Sachverhalte, die vor Beginn eines Matches bekannt sind, müssen vor Beginn des Matches durch einen Protest beanstandet werden, sonst verfällt dieses Protestrecht.
- Sollte ein Protest vor einem Match eingereicht werden, wird dieses Match zunächst ausgespielt, solange von der Ligaleitung nichts anderes angeordnet wird.
- Bei Unregelmäßigkeiten während oder nach dem Match, muss ein Protest bis zu 48 Stunden nach Matchbeginn eingereicht werden, sonst verfällt dieses Protestrecht.
- Insbesondere bei einem Protest gelten die üblichen Verhaltensformen und die Netiquette.