



Regelwerk

EVSH League of Legends-Landesmeisterschaft

(Stand: 27.05.2024)

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 Anmeldungen für die Qualifikationsturniere enden jeweils 2 Tage vor Beginn vom jeweiligen Turnier. Der Check-In muss bis 2 Stunden vor Turnierstart durchgeführt werden.
- Die besten 4 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 19.10.2024 in den Holstenhallen in Neumünster
- Alle Captains müssen zwecks Kommunikation dem [EVSH Discord](#) beitreten.
- Es darf pro Team jeweils ein:e Profispiel:er:in teilnehmen.
 - Als Profi gelten Spieler:innen, die in einer ERL 1&2 teilnehmen bzw. in einem Team dort offiziell eingetragen ist.

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

- 15.06.2024
- Anmeldeschluss: 13.06.2024 23:59 Uhr

Qualifikationscups 2

- 14.09.2024
- Anmeldeschluss: 12.09.2024 23:59 Uhr

Playoffs

- 05.10.2024
- Erfolgreiches qualifizieren führt zu automatischer Anmeldung

Sonstiges

- Bei Fragen u.Ä. bitte an die Turnierleitung (via Discord) wenden.

Turnierformat

- Qualifier
 - Round Robin
 - Best-of-1
- Playoffs
 - Double Elimination
 - Best-of-1
- Finale
 - Single Elimination
 - Best-of-5

Teamaufstellung

Ein Team darf bei der Anmeldung aus maximal sieben Spieler:innen bestehen. Es dürfen pro Spieltag maximal zwei Änderungen vorgenommen werden. Diese müssen mindestens 48 Stunden vor dem jeweiligen Spieltag per Discord an die jeweilige Turnierleitung unter Angabe des vollen Namens und des Summonername mitgeteilt werden.

Maximal zwei Spieler:innen dürfen außerhalb von Schleswig-Holstein ihren Erstwohnsitz haben.

Vor dem Spiel

- Es werden Tournamentcodes über Toornament bereitgestellt, sowie ggf. über Discord.
- Turnieranmeldung durchführen und Check-in auf Toornament:
<https://play.toornament.com/de/tournaments/7689964119776206848/>

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 erstellen und einer Turnierleitung zukommen lassen (vorzugsweise via Discord).

Die Turnierleitung hat in jedem Fall das letzte Wort und dessen Aussagen ist Folge zu leisten.

Zuschauer:innen

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.

Trainer eines Teams dürfen der Lobby auch ohne Zustimmung des Gegnerteams beitreten, sofern diese zuvor bei Toornament oder der Turnierleitung als "Trainer" angemeldet sind.

Seitenwahl

Best-of-1

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

Best-of-3 / Best-of-5

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

Picks und Bans

- Der Champion-Pool beinhaltet alle im „Turnierwahl“-Modus wählbaren Helden. Diese können sich im Laufe des Turnierverlaufs ändern.
- 20 Sekunden vor dem Ende der Pick und Ban Phase, dürfen keine Champions mehr unter den Spieler:innen 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. Eine Ausnahme hierbei bildet, wenn das dann dadurch siegreiche Team auf den Sieg verzichtet, das Spiel wird dann (falls möglich) normal weitergeführt. Diese Entscheidung kann während des dann laufenden Spielverlaufs nicht widerrufen werden.

Auswechselfspieler:innen

Zwischen zwei Spielen innerhalb eines Matches darf maximal ein:e Spieler:in aus der aktiven Teamaufstellung mit Auswechselfspieler:innen ersetzt werden.

Pausenzeit

Während eines Matches haben beide Teams 10 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.

Proteste

- Es sollte in jedem Fall vor Austragung des Spiels versucht werden Kontakt mit der Ligaleitung oder den Schiedsrichtern 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 Turnierleitung nichts anderes angeordnet wird.
- Bei Unregelmäßigkeiten während oder nach dem Match, muss ein Protest bis zu 24 Stunden nach Matchbeginn eingereicht werden, sonst verfällt dieses Protestrecht.
- Insbesondere bei einem Protest gelten die üblichen Verhaltensformen und die Netiquette.