



## Regelwerk EVSH Rocket League-Landesmeisterschaft

(Stand: 07.02.2025)

### Allgemein

- Die Anmeldungen für die Qualifikationscups (jeweils max. 16 Teams) endet einen Tag vor dem jeweiligen Turnier. Der Check-In muss bis 2 Stunden vor Turnierstart durchgeführt werden.
- Pro Qualifier werden die zwei besten Teams für das Finale zugelassen.

### Qualifikationscups

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

#### Qualifikationscup 1:

- 01.03.2025
- Anmeldeschluss: 28.02.2025 23:59 Uhr

#### Qualifikationscup 2:

- 05.04.2025
- Anmeldeschluss: 04.04.2025 23:59 Uhr

### Turnierformat

- Qualifier
  - Double-Elimination
  - Best-of-5
  - Qualifikationsspiele: Best-of-7
- Finale
  - Best-of-7

## Verpflichtungen

1. Turnieranmeldung durchführen und Check-in auf Toornament:  
<https://play.toornament.com/de/tournaments/8499118636916924416/>
2. EVSH Discord beitreten: <https://discord.gg/HHGZ9U5szP> (mind. 1 Person)  
Über den Discord Server wird mit anderen Teams und Turnierleitungen kommuniziert

## Vor dem Spiel

### Spielerstellung

- Das erstgenannte Team in einem Match ist der Host und ist somit verantwortlich für die Erstellung der Lobby. Der Host erstellt in Rocket League ein Private Game (siehe Einstellungen) und teilt dem gegnerischen Team vor offiziellen Matchbeginn Name und Passwort via direkter Nachricht über Discord mit. Der Kontakt zum jeweiligen Team steht im Channel #teams auf dem Discord Server.

### Einstellungen

Die Spieleinstellungen sind wie folgt vorzunehmen:

- Gamemode: Soccar
- Arena: DFH Stadium
- Team Size: 3v3
- Bot Difficulty: No Bots
- Team Settings: Default
- Mutator Settings: Default
- Region: Europe
- Joinable By: Name/Password

### Arenawahl

Sollten beide Teams einverstanden sein, kann eine von DFH Stadium abweichende Arena ausgewählt werden. Es kann aus folgenden Arenen ausgewählt werden:

- DFH Stadium (+ Day)
- Mannfield (+ Night)
- Champions Field (+ Day)
- Beckwith Park (+ Midnight)
- Urban Central (+ Dawn & Night)
- Utopia Coliseum (+Dusk)

Es ist nur die Standardvariation der jeweiligen Arena zugelassen, sofern nicht anders angegeben.

### Seitenwahl

Der Host bekommt die blaue Seite, das andere Team ist orange.

### Nichtantreten

- Sollte ein Team 15 Minuten nach offiziellem Matchbeginn nicht vollständig im privaten Spiel erschienen sein oder ist kein privates Spiel unter dem entsprechenden Namen/Passwort

verfügbar oder der Host nicht über den EVSH Discord Server erreichbar, so wird dieses Match als Sieg für das andere Team gewertet. Das anwesende Team meldet sich dazu im Channel #ergebnisse, sodass die Turnierleitung den Default-Win vergeben kann. Versuche zur Kontaktaufnahme sollten via Screenshot dokumentiert werden. Sollten beide Teams nicht antreten, bekommt kein Team einen Punkt.

- Sollte ein Teilnehmer oder eine Teilnehmerin eines Matches 5 Minuten vor dem offiziellen Matchbeginn noch nicht feststehen, so datiert sich der offizielle Matchbeginn auf 5 Minuten nachdem alle Teilnehmer:innen des Matches feststehen zurück.

### Zuschauer

Bei Spielen, die nicht gestreamt werden, haben natürliche Personen die Möglichkeit dem Spiel beizuwohnen. Dazu müssen beide Teams ihre Erlaubnis erteilen.

### Crossplay

Alle Spieler:innen müssen die Spieleinstellung "Enable Cross-Platform Play" aktiviert haben, bevor dem privaten Spiel beigetreten wird.

## **Während des Matches**

### Match Start

Ein Match kann nur dann beginnen, wenn beide Teams vollzählig dem privaten Spiel beigetreten sind. Vorher darf keine Teamseite betreten werden.

### Verbindungsunterbrechung (Disconnect)

Sollte die Verbindung eines oder mehrerer Spieler:innen im Laufe des Spiels abbrechen, so wird in Unterzahl weitergespielt. Die Spieler und Spielerinnen dürfen demselben Spiel wieder beitreten, jedoch nicht während einem der darauffolgenden Spiele. Können die Spieler:innen nicht mehr im selben Spiel beitreten, so haben sie fünf Minuten Zeit, um beizutreten, bevor das nächste Spiel beginnt. Ist dies nicht möglich, kann das Team einen Auswechselspieler oder eine Auswechselspielerin einsetzen, insofern dies der erste Disconnect in diesem Match ist. Ein Spiel kann nicht in Unterzahl angefangen werden.

### Aufgeben

Ohne Erlaubnis der Turnierleitung ist es nicht erlaubt aufzugeben oder ein Spiel vorzeitig zu verlassen. Zuwiderhandlung kann bestraft werden.

### Server Crash und Server Lags

Sollte die Verbindung aller Spieler:innen zu einem Server abbrechen oder die Verbindung aller Spieler:innen zum Server instabil sein, sodass ein fairer Wettbewerb nicht möglich ist, so ist unverzüglich ein neues privates Spiel zu erstellen und das angefangene Spiel ist neu auszutragen.

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

### Einsatz von Auswechselspieler:innen

Spielerwechsel können grundsätzlich nur zwischen zwei Spielen innerhalb eines Matches stattfinden. Es ist maximal ein Spielerwechsel pro Match erlaubt.

### Pausenzeit

Nach dem Ende eines Spiels muss das nächste Spiel des Matches innerhalb von fünf Minuten gestartet werden.

### Nach dem Match

Der Captain meldet im Discord Channel #ergebnisse das erspielte Ergebnis. Sollte ein Disput über das Ergebnis vorliegen, ist unverzüglich die Turnierleitung zu kontaktieren.

### Proteste

- 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 48 Stunden nach Matchbeginn eingereicht werden, sonst verfällt dieses Protestrecht.
- Insbesondere bei einem Protest gelten die üblichen Verhaltensformen und die Netiquette.