



Regelwerk

EVSH Valorant – Landesmeisterschaften

(Stand: 07.02.2025)

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 einen Tag vor Beginn vom jeweiligen Turnier. Der Check-in muss bis 1 Stunde vor Turnierstart durchgeführt werden.
- Die besten 4 Teams pro Qualifikationscup qualifizieren sich für die Playoffs (Playoffs = 8 Teams).
- Die besten Teams aus den Playoffs (Platz 1 und 2) qualifizieren sich für das Finale am 31.05.2025 in den Holstenhallen in Neumünster.
- Alle Captains müssen zwecks Kommunikation dem EVSH Discord beitreten.
- Es darf pro Team jeweils ein:e Profispieler:in teilnehmen (als Profi geltende Spieler:innen, die in einer VCL oder VCT teilnehmen, bzw. in einem Team dort offiziell eingetragen sind).

Termine

Es finden zwei Qualifikationsturniere, mit anschließenden Playoffs, statt. Diese werden per Livestream aus dem Landeszentrum für eSport und Digitalisierung SH (LEZ SH) begleitet. Das Finale findet offline in Neumünster in den Holstenhallen statt.

Qualifikationsturnier 1

- 22.02.2025
- Anmeldeschluss: 21.02.2025 23:59 Uhr

Qualifikationsturnier 2

- 12.04.2025
- Anmeldeschluss: 11.04.2025

Playoffs

- 17.05.2025

Finale

- 31.05.2025

Turnierformat

Qualifier

Da die genaue Teamanzahl erst kurz vor den Qualifikationsturnieren bekannt ist, behält sich die Turnierleitung das Recht vor, spontan das Format festzulegen. Folgende Formate sind bei jeweiliger Anmeldezahl geplant:

Bei 5 oder weniger Teams: Single Round Robin Bo1

Bei 6-7 Teams: 2 Gruppen, Single Round Robin Bo1

Bei 8-16 Teams: Double Elimination Bo1

Ab 17 Teams: Single Elimination Bo1

Playoffs

- Single Elimination Bo3 (mit Seeding aus den Qualifiern)

Finale

- Bo5

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 Summonernamen mitgeteilt werden. Maximal zwei Spieler:innen dürfen außerhalb von Schleswig-Holstein ihren Erstwohnsitz haben (Ausnahme: Die Spieler:innen spielen für eine offizielle Organisation, die ihren Sitz in Schleswig-Holstein hat). Alle Spieler:innen müssen ihren Account auf der Turnierplattform „Toornament“ angeben. Nicht eingetragene Accounts sind nicht spielberechtigt und „Smurf“-Accounts sind untersagt.

Vor dem Spiel

- Die Kommunikation zur Erstellung der Lobbys erfolgt über Discord.

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.

Mapvote

Das Mapvoting findet in der Lobby statt. Der Map Pick und Ban startet spätestens 15 Minuten vor dem offiziellen Match-Start. Jedes Team hat 3 Minuten Zeit ihren Bann oder Pick einzureichen. Die Maps werden in der Reihenfolge gespielt, in der sie gepickt wurden.

Der Mappool orientiert sich an der aktuellen Rotation und besteht aktuell aus: Bind, Haven, Abyss, Lotus, Pearl, Fracture, Split. Änderungen des Mappools treten 2 Wochen nach Veröffentlichung in Kraft.

Das erstgenannte Team bei Toornament startet den Pick/Ban.

Bo1: A Ban – B Ban – A Ban – B Ban – A Ban – B Ban – A Pick

Bo3: A Ban – B Ban – A Pick – B Pick – A Ban – B Ban – A Pick

Bo5: A Ban – B Ban – A Pick – B Pick – A Pick – B Pick – A Pick

Matcheinstellung

- Allow Cheats – OFF
- Tournament Mode – ON
- Overtime: Win by Two – ON
- Play Out All Rounds – OFF
- Hide Match History – OFF

Agent Select

Alle Agents dürfen gespielt werden. Falls ein neuer Agent released wird, darf dieser 2 Wochen nach Veröffentlichung gespielt werden.

Remake

Falls aus unvorhersehbaren Umständen eine Lobby neu erstellt werden muss, müssen alle Teams die Agents 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.

Auswechselfpieler:innen

Zwischen zwei Spielen innerhalb eines Matches darf maximal ein:e Spieler:in aus der aktiven Teamaufstellung mit Auswechselfpieler: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

Betrug

Es gilt der „VALORANT Community-Kodex“ (<https://playvalorant.com/de-de/news/announcements/valorant-community-code>). Darüber hinaus sind insbesondere die Weitergabe des Spielaccounts, Bestechung, Cheating und jegliche Absprache zur Wettbewerbsverzerrung verboten.