



NFV-eFootball-Online-Kreismeisterschaft 2020: Durchführungsbestimmungen

1. Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind nur Mitgliedsvereine des ausrichtenden Kreises des Niedersächsischen Fußballverbandes (NFV). Ein Team besteht immer aus einem gemeldeten Kader von mindestens vier, maximal fünf Spielern, wovon mindestens zwei bei der eKreismeisterschaft zum Einsatz kommen. Mindestens vier Spieler müssen registriertes Mitglied im meldenden Verein und im Besitz eines aktiven NFV-Spielerpasses sein. Das Teilnehmeralter der Spieler ist auf mindestens 16 Jahre begrenzt. Es gilt das Geburtsdatum am Tag der Veranstaltung.

2.1 Anmeldung

Die Anmeldung erfolgt ausschließlich per Nachricht des meldenden Vereins über das DFBnet-Postfach. Pro Verein können maximal zwei Teams angemeldet werden. Mit der Anmeldung zur eKreismeisterschaft sind durch den Verein die Namen und Geburtsdaten der Teilnehmer anzugeben. Zudem ist für jedes Team ein Teammanager zu melden. Über den Teammanager wird die Kommunikation mit den Verantwortlichen des Kreises stattfinden. Für den Teammanager sind die vollständigen Kontaktdaten anzugeben (s. Anmeldeformular).

2.2 Teilnahmegebühren

Es fallen keine Teilnahme- oder Startgebühren an.

3. Wettkampfstruktur

Die eKreismeisterschaft wird in dem Spiel FIFA 21 auf der PlayStation 4 (PS4) im „Online-Freundschaftsspiel“-Modus (2x 1 vs. 1 & 1x 2 vs. 2) durchgeführt. Zusätzlich ist der 90er-Modus (ehemals 85-er Modus) Pflicht. Der Wettbewerb wird online ausgetragen. Die Mannschaften sind frei wählbar (außer „All-Star-Teams“). Die Halbzeitlänge beträgt bei jedem Spiel sechs Minuten.

3.1 Spieltage (Turniermodus)

Die eFootball-Kreismeisterschaft läuft im Gruppen- und K.O.-Modus ab. Zunächst wird es acht Gruppen mit fünf oder sechs Mannschaften geben. Es wird in der Gruppenphase jeder gegen jeden einmal gespielt. Die jeweils Erst- und Zweitplatzierten der Gruppen qualifizieren sich für das Achtelfinale. Ab dem Achtelfinale geht es im K.O.-Modus mit weiter. Über Viertel- und Halbfinale werden die ersten drei Plätze ausgespielt.

Die Anzahl der Spieltage wird frühzeitig durch den Spielplan bekannt gegeben. Die Spieltage werden zuvor mit einer Kalenderwoche fest terminiert. Die Uhrzeit ist dabei flexibel (siehe 3.2 Anstoßzeiten). Es kann, nach Absprache, außerdem dazu kommen, dass mehrere Spieltage an

einem Tag und/oder offline ausgetragen werden. Voraussichtlich, und Änderungen vorbehalten, findet der erste Spieltag ab dem 16.11.20 und der letzte am 20.12.20 statt.

3.2 Anstoßzeiten

Beide Vereine haben innerhalb der Kalenderwoche die Möglichkeit, die Startzeit der Begegnung über die Whats-App Gruppe zu planen.

3.3 Spieltagsergebnisse

Die Spielergebnisse sind vom Sieger an Sportnews Hildesheim zu melden. Der Gegner muss das Ergebnis entsprechend bestätigen.

Dabei kann das Ergebnis auch ein Unentschieden sein.

Bei Unstimmigkeiten: Als Beweislage gilt hier ein Foto, welches mit dem Handy vom Sieger des Spiels in den gemacht werden muss. Das Foto muss klar und deutlich die PSN-IDs der Spieler aufweisen sowie für den Admin erkennbar sein.

Die Ergebnismeldungen müssen zu folgenden Stichtagen jeweils bis 23.59 Uhr folgt vorliegen:

Gruppenphase	
1. Spieltag	22.11.20
2. Spieltag	25.11.20
3. Spieltag	29.11.20
4. Spieltag	02.12.20
5. Spieltag	06.12.20
Achtelfinale	09.12.20
Viertelfinale	13.12.20
Halbfinale	16.12.20
Spiel um Platz 3	19.12.20
Finale	20.12.20

3.4 Spieltagspunkte

Gewertet wird nur das Gesamtergebnis einer Partie (Bsp: 2 Einzelsiege, eine Doppel-Niederlage -> 2:1 Gesamtsieg -> 3 Punkte. Alle drei Partien enden unentschieden - > 1 Punkt für beide Teams. Jede Mannschaft gewinnt ein Einzel, Doppel endet Remis -> Unentschieden gesamt -> 1 Punkt für beide). Für einen Sieg erhält ein Verein drei (3) Punkte, für ein Unentschieden einen (1) und für eine Niederlage keine (0) Punkte.

4. Selbstverantwortliche Spielbereitschaft

Die Teams der Vereine müssen Sorge dafür tragen, dass sie zur Anstoßzeit spielbereit sind.

Dies umfasst die Verfügbarkeit einer PlayStation 4-Konsole, FIFA 21, eine PlayStation Plus-Mitgliedschaft und eine Internetverbindung (*Empfehlung*: min. 50 MBit/s). Kommunikation erfolgt über den eingerichteten Whats- App Gruppen.

5. Einstellungen

Folgende Spieleinstellungen sind bei jedem Spiel zu verwenden:

- Halbzeitlänge: 6 Minuten
- Spielerattribute: 90 GES
- Schwierigkeitsgrad: Legende
- Geschwindigkeit: Normal

5.1 Steuerungseinstellungen

Die Controller-Einstellungen sind abhängig vom Spieler, außer Tactical Defending, das per

Standard als Pflicht eingestellt sein muss. Pausen sind nur erlaubt, wenn der Ball ruht und das pausierende Team im Ballbesitz ist. Zeitspiel ist nicht erlaubt und wird sanktioniert.

6. Spezielle Regeln für Online – 2 vs. 2

- Es müssen beide Spieler vor einer Konsole sitzen.
- Fügt euren Gegner als Freund im PlayStation Network hinzu
- Nun lädt das Heimteam seinen Gegner zum „Online-Freundschaftsspiel“ ein
- Achtet dabei auf den Modus „90 GES“ und die Spielgeschwindigkeit „Normal“
- Sobald Ihr in der Teamauswahl seid, könnt Ihr „Dreieck“ drücken, um einen Gast hinzuzufügen
- Somit könnt ihr gemeinsam mit eurem Teampartner das Spiel starten

7. Keine Anwesenheit eines Teams

- Beide Teams sind bemüht, sich eine Freundschaftsanfrage im PSN und anschließend eine Spieleinladung zu schicken.
- Sollte sich hierbei ein Team nicht innerhalb von 20 Minuten bei seinem Gegner melden, bekommt das anwesende Team einen 5:0-Sieg zugesprochen.
- Unnötige Pausen oder Verzögerungen sind zu unterlassen.
- Bei Problemen gilt hier, in der Whats App Gruppe den Admin/ Staffelleiter zu informieren.

8. Keine Verbindung zwischen zwei Teams

- Sollten zwei Teams keine Verbindung über das PSN-Netzwerk zu Stande bekommen, so sind folgende Schritte zu befolgen: Neustart der Konsole, Neustart des Routers und anschließender neuer Spieleinladung.
- Sollten beide Teams keine Verbindung aufbauen können, entscheidet der Admin über das weitere Vorgehen (auf einen anderen Termin verlegen etc.)

9. Spielabbruch

Bei einem Verbindungsfehler ist wie folgt vorzugehen:

- Bei einem Verbindungsfehler ist das Spiel mit der restlichen Spielzeit neu zu starten und hierbei darf man auch die Aufstellungen erneut anpassen.
Beispiel: Abbruch in der 80. Minute, neues Spiel bis zur 10. Minute, Nachspielzeit nach vorheriger Absprache zwischen den Teams
- Bei jedem Spielabbruch ist es die Pflicht der Spieler einen Screenshot zu machen oder mit SHARE-Funktion der Playstation 4 die Situation aufzunehmen.
- Handelt es sich um einen Matchabbruch durch bewussten Disconnect oder Verlassen der Partie, wird das Spiel automatisch mit 0:5 gegen den Verantwortlichen gewertet. Es sei denn, dessen Torverhältnis beim Abbruch war schlechter als -5, dann wird das Ergebnis beim Abbruch gewertet.

10. Disqualifikationen

Disqualifikationen können von der Turnierleitung ausgesprochen werden, wenn einer der folgenden Punkte aus Sicht der Turnierleitung zutrifft:

- Androhung von Gewalt gegenüber anderen Personen
- Zeitspiel während des Spiels (Beweise für ein Zeitspiel müssen innerhalb von 24 Stunden nach der Partie durch einen Videonachweis bei einem Admin vorgelegt werden)

Nachweisbares und mehrfaches Zeitspiel kann durch die Wettkampfleitung nach ausreichender Beweislage als ein 0:5 gegen das verstoßende Team gewertet werden.

10.1 Wertung bei Disqualifikation

Partien, die aufgrund einer Disqualifizierung eines Teams nicht zur Austragung kommen, werden mit 5:0-Toren gewertet.

11. Ausstattung/Ausrüstung

Es wird ausschließlich auf der Konsole PlayStation 4 (PS4) der Marke Sony gespielt.

12. Sonstiges

Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk bei Bedarf zu ändern, oder zu erweitern. Kurzfristige Änderungen werden den Teilnehmern in der Regel mitgeteilt. Die Teilnehmer handeln stets nach den Grundsätzen des Fair-Plays. Das Turnier ist kein Teil der EA Sports Global Series und wird nicht von Electronic Arts Inc. oder deren Partner gesponsert oder unterstützt.

Niedersächsischer Fußballverband e.V.

Kreis Hildesheim

Hildesheim, den 12.11.20