

Durchführungsbestimmungen der
1. IKK eFOOTBALL-Südwestmeisterschaft



**1. IKK eFOOTBALL
Südwestmeisterschaft**



Inhalt

1. Südwestdeutscher Fußballverband e.V.	3
1.1 Anschrift.....	3
1.2 Postanschrift.....	3
2. Allgemeines	3
2.1 Grundsätze	3
2.2 Teilnahmeberechtigung.....	3
2.3 Teilnahmegebühren	4
2.4 Anzahl der Spieler	4
2.5 Turnierbestimmungen.....	4
2.6 Turnierleitung	4
2.7 Turniermodus.....	5
2.7.1 Gruppenspiele	5
2.7.2 K.O.-Phase.....	6
2.8 Ausstattung / Ausrüstung.....	6
2.9 In-Game Einstellungen.....	6
2.9.1 Spieleinstellungen.....	6
2.9.2 Regeln.....	7
2.9.3 Visuell	7
2.9.4 Audio.....	7
2.9.5 Benutzer/CPU Gameplay	7
2.10 Controllereinstellungen.....	8
3.11 Sonstiges.....	8



1. Südwestdeutscher Fußballverband e.V.

1.1 Anschrift

Südwestdeutscher Fußballverband e.V.
Villastraße 63a
67480 Edenkoben
Tel. 06343 949 36 0
info@swfv.de

1.2 Postanschrift

Südwestdeutscher Fußballverband
Villastraße 63a
Marc Staiger/Timm Ritterböck
67480 Edenkoben

2. Allgemeines

2.1 Grundsätze

Alle Teilnehmer müssen einem Mitgliedsverein des Südwestdeutschen Fußballverbandes e.V. (SWFV) angehören.

2.2 Teilnahmeberechtigung

Das Teilnehmeralter ist auf Grund der Gewinnausschüttung auf mindestens 16 Jahre begrenzt. Es gilt das Geburtsdatum am Tag der Veranstaltung. Mit der Anmeldung zum Turnier sind die Namen der Teilnehmer, nebst, bei Bedarf, einem Ersatzspieler aufzugeben. Die Spieler müssen sich vor Turnierbeginn durch einen Lichtbildausweis legitimieren. Die Kontrolle der Spielberechtigung erfolgt durch die Turnierleitung.



2.3 Teilnahmegebühren

Es wird eine Teilnahmegebühr von € 20,- pro Mannschaft erhoben. Mitinbegriffen ist ein 10€ Verzehrutschein. Die Teilnahmegebühr ist per Überweisung, mit dem Verwendungszweck: „eFOOTBALL“ an untenstehendes Konto zu begleichen.

2.4 Anzahl der Spieler

Es wird im Spielmodus „2 vs. 2“ gespielt. Es kann vor dem Turnier am 16.02.2020 in den Vereinen eine Vorrunde gespielt werden, in der die besten zwei Spieler des jeweiligen Vereins gefunden werden.

2.5 Turnierbestimmungen

Das Turnier wird in dem Spiel FIFA 20 auf der Playstation 4 (PS4) im 2 gegen 2 Anstoß-Modus durchgeführt. Die Mannschaftsauswahl ist von jedem Verein bzw. den Teilnehmern vor Turnierbeginn dem SWFV schriftlich an efootball@swfv.net mitzuteilen und kann nach Turnierbeginn nicht mehr geändert werden.

Alle Mannschaften haben die Spielstärke 85.

Außer Nationalmannschaften und „All-Star-Teams“ kann jede Mannschaft gewählt werden.

2.6 Turnierleitung

Die Turnierleitung besteht aus mindestens drei Personen. Diese wird vom SWFV gestellt. Direkt am Spielcourt befindet sich jeweils eine Person und wird u.a. wie ein „Schiedsrichter“ die 2.9 und 2.10 aufgeführten Einstellungen kontrollieren.

Die endgültigen Entscheidungen, die nicht in diesen Bestimmungen vorgesehen sind, fallen in den Entscheidungsbereich der Turnierleitung. Die Anordnungen der Turnierleitung sind für alle Beteiligten verbindlich. Eine Protest- oder Einspruchsmöglichkeit gegen Entscheidungen der Turnierleitung besteht nicht. Die Turnierleitung ist mit drei Personen beschlussfähig.

Bei unsportlichem Verhalten der Teilnehmer (z.B. Gewalt, Androhung von Gewalt, Beschädigung der Ausrüstung, Beleidigungen jeglicher Art) entscheidet die Turnierleitung fallabhängig über mögliche Sanktionen (Ermahnung, Spielwertung, Disqualifikation).

Bei vorsätzlicher oder fahrlässiger Zerstörung oder Beschädigung des Equipments, welches vom SWFV am Turniertag zur Verfügung gestellt wird ist der Schädiger zu Schadensersatz



verpflichtet. Als Equipment werden insbesondere jegliche Materialien und Ausstattungsgegenstände verstanden, welche zur Durchführung des Turniers beitragen.

2.7 Turniermodus

Insgesamt sind maximal 16 Teams zum Turnier zugelassen. Die Zulassung erfolgt nach dem Prinzip „First come first serve“.

Die Einteilung der Gruppen erfolgt durch Auslosung der Mannschaften durch den SWFV und wird live auf Facebook übertragen.

2.7.1 Gruppenspiele

Der Sieger eines Spiels erhält drei Punkte, bei Unentschieden erhalten beide Mannschaften je einen Punkt.

Besteht zwischen zwei Mannschaften nach den Gruppenspielen Punktgleichheit, entscheidet

- a) die Tordifferenz über die Platzierung. Ist auch diese gleich, entscheiden
- b) die mehr erzielten Tore. Besteht auch dann noch Gleichheit, zählt
- c) das im direkten Vergleich erzielte Ergebnis. Falls dann noch erforderlich, entscheidet
- d) ein Entscheidungsspiel

Besteht bei mehr als zwei Mannschaften nach den Gruppenspielen Punktgleichheit, entscheidet

- a) die Tordifferenz über die Platzierung. Ist auch diese gleich, entscheiden
- b) die mehr erzielten Tore. Besteht auch dann noch Gleichheit, zählt
- c) das im direkten Vergleich erzielte Ergebnis. Falls dann noch erforderlich, entscheidet
- d) die Fair-Play-Wertung

Die Fair-Play-Wertung gestaltet sich wie folgt:

Die Mannschaften erhalten für folgende Vergehen Minuspunkte in der Fair-Play-Wertung. Die Minuspunkte werden von der Turnierleitung nach jedem Spiel anhand der vom Spiel dargestellten Spielinfo angerechnet.

- Rote Karte: 5 Minuspunkte
- Gelb-Rote Karte: 3 Minuspunkte
- Gelbe Karte: 1 Minuspunkt
- Foulspiel: 0,5 Minuspunkte



2.7.2 K.O.-Phase

Die beiden ersten jeder Vorrundengruppe qualifizieren sich für die K.O.-Phase. Der eFOOTBALL-Südwestmeister 2020 wird anschließend im K.O.-System ausgespielt (jeweils ein Spiel ohne Rückspiel). Gibt es nach der regulären Spielzeit keinen Sieger, wird das Spiel in der Verlängerung fortgesetzt. Gibt es auch nach dieser Verlängerung keinen Sieger, wird der Sieger in einem Elfmeterschießen ausgespielt. Die beiden Finalisten qualifizieren sich für die eFOOTBALL Rheinland-Pfalz-Meisterschaft.

2.8 Ausstattung / Ausrüstung

Es wird ausschließlich auf der Konsole Playstation 4 (PS4) der Marke Sony gespielt. Der SWFV stellt die Konsolen. Der Controller ist durch die Teilnehmer selbst mitzubringen. Es dürfen keine extra angefertigten Gaming-Controller verwendet werden. Es dürfen nur standardmäßige Controller verwendet werden.

2.9 In-Game Einstellungen

Die In-Game Einstellungen stellen sich wie folgt dar:

2.9.1 Spieleinstellungen

- Halbzeitlänge: 5 Minuten, es werden zwei Halbzeiten gespielt
- Spielerattribute: 85 GES
- Schwierigkeitsgrad: Legende
- Kamera: Standardeinstellung Übertragung-Tele
- Spielgeschwindigkeit: normal
- Stadion: vorgegebene Spielstätte des Heimteams
- Saison: Sommer
- Tageszeit: 21 Uhr
- Wetter: heiter
- Rasenmuster: Standardeinstellung
- Platzabnutzung: keine
- Ball: Standardeinstellung
- Schiedsrichter: Standardeinstellung
- Live-Form: deaktiviert
- FIFA-Trainer: aus
- Schnellwechsel: aus/nicht erlaubt
- eigene Formation: nicht erlaubt
- 5-Verteidiger Formationen: nicht erlaubt



2.9.2 Regeln

- Verletzungen: ein
- Abseits: ein
- Karten: ein
- Handspiel: aus

2.9.3 Visuell

- HUD: Namensleiste
- Zeit-/Spielstand-Anzeige: ein
- Radar: 2D
- Netzspannung: Standardeinstellung

2.9.4 Audio

- Kommentator: 0
- Stadionatmosphäre: 10
- Menü: 10
- Musik: 0

2.9.5 Benutzer/CPU Gameplay

- alle Regler bleiben unverändert auf 50

Die Nutzung von individuellen Taktiken ist ebenso wie das Vergeben von Spieleranweisungen erlaubt.

Auswechslungen sind nur in einer Spielruhe und sofern das eigene Team berechtigt ist, das Spiel fortzusetzen, erlaubt. Die Spielunterbrechung darf maximal eine Minute dauern. Dies wird durch den von der Turnierleitung eingesetzten Schiedsrichter überwacht. Bei Verstößen kann es wie bereits unter 2.6 geschildert zu disziplinarischen Maßnahmen kommen.

Alle anderen Einstellungen sind auf den Standardeinstellungen zu belassen.



2.10 Controllereinstellungen

Die Controllereinstellungen stellen sich wie folgt dar:

- Passdosierungshilfe: aus
- Verteidigen: Taktisches Verteidigen

Alle anderen Einstellungen sind frei nach Spielerpräferenz anpassbar.

3.11 Sonstiges

Das Ausnutzen von jeglichen Spielfehlern, den sogenannten „In-Game-Glitches“, ist verboten und führt zur automatischen Niederlage bzw. zur Wertung von 0:3.

Das Benutzen der manuellen Torwartsteuerung im Spiel ist ebenfalls verboten und führt bei Benutzung zur automatischen Niederlage bzw. zur Wertung von 0:3.

