

Durchführungsbestimmungen der eFOOTBALL- Südwestmeisterschaft

1.1 Einführung

Die eFOOTBALL-Südwestmeisterschaft ist der Landespokal des Südwestdeutschen Fußballverbandes im eFOOTBALL und entsprechend nimmt das Siegerteam als Teilnehmer am DFB-ePokal teil. Der SWFV orientiert sich im Spielmodus und den weiteren Bestimmungen weitestgehend am DFB-ePokal, um den teilnehmenden Teams den Übergang in den DFB-ePokal so einfach wie möglich zu gestalten.

Dieses Turnier ist nicht mit Electronic Arts Inc. oder seinen Lizenzgebern verbunden und wird von diesen nicht gesponsert.



The image is a promotional poster for the eFOOTBALL SÜDWEST-MEISTERSCHAFT. It features a large circular logo on the left with the SWFV crest and the text 'SÜDWEST-MEISTERSCHAFT'. To the right, the text reads: 'EFOOTBALL SÜDWEST-MEISTERSCHAFT ANMELDUNGEN 15.01. - 24.01.2021 K.O. - TURNIERMODUS START: 30.01.2021 ENDE: 31.01.2021'. At the bottom, there are icons for a PS4 controller, a trophy, and an Xbox One controller, with the text 'DIE GEWINNER AUF PS4 UND XBOX ONE STARTEN BEIM DFB-EPOKAL'.

1.2 Teilnahmeberechtigung

Alle Spieler*innen müssen einem Mitgliedsverein des Südwestdeutschen Fußballverbandes e.V. (SWFV) angehören und mindestens 16 Jahre alt sein. Die Vereine haben in der Zeit vom Freitag, den **15.01.2021 bis zum Sonntag, den 24.01.2021** Zeit ihr Team per Mail an efootball@swfv.de zu melden. Als „Team“ muss der Verein mindestens 3 Spieler*innen und maximal 5 Spieler*innen anmelden. Alle Spieler*innen müssen hierbei demselben Mitgliedsverein angehören. Im beigefügten Formular „Meldung Pokal“ sind folgende Angaben bezüglich allen Spieler*innen zwingend zu tätigen: **Vor- und Nachname, das Geburtsdatum, die Plattform (PlayStation 4 oder Xbox One), die Online-ID, Mailadresse und Discord-Tag**. Die finale Eintragung im DFBnet wird vom Verband vorgenommen. Mit dem Anmeldevorgang und der Abgabe der Daten erklären die Spieler*innen ihr Einverständnis, dass die Online-ID an die jeweiligen Gegner weitergegeben wird und die



Discord-Tags zur Einbindung auf den gemeinsamen Server genutzt werden. Weiterhin können Ansprechpartner, die bereits auf dem Discord-Server des SWFV angemeldet sind deren Team im dafür vorgesehenen Channel entsprechend der oben gemachten Angaben melden. Pro Verein kann ein Team pro Konsole gemeldet werden.

Nach Anmeldung eines Teams und der Festlegung des Kaders für die eFOOTBALL-Südwestmeisterschaft, ist es weder möglich zusätzliche Spieler im Nachhinein hinzuzufügen noch aktive Spieler auszutauschen.

1.3 Zusammenstellung Spieltagskader

Der Spieltagskader für jede Konsole wird durch den Teamkapitän im Vorfeld einer Begegnung bestimmt und besteht pro Team und Konsole immer aus mindestens 3 (drei) und maximal 5 (fünf) Spielern des eigenen Kaders.

1.4 Ligabestimmungen

Gespielt wird das Spiel **FIFA21** auf der jeweiligen Konsole (PlayStation 4 oder Xbox One) im **1 gegen 1 Online-Anstoß-Modus**. Die Spiele werden im sogenannten „**90er-Modus**“ ausgetragen.

1.5 Spielplan und Ablauf der Liga

Der genaue Spielplan wird nach Anmeldeschluss über das Portal fussball.de und über discord veröffentlicht. Als erster Spieltag ist Samstag, der 30.01.2021 angesetzt. Die eFOOTBALL-Südwestmeisterschaft wird in Form eines zweitägigen K.O-Turniers entsprechend an dem Wochenende vom 30.01.2021 bis 31.01.2021 gespielt.

Eine zeitige Kontaktaufnahme erleichtert die Durchführung der Begegnung. Hierbei soll die Kommunikation hauptsächlich über Discord erfolgen. Vor Spielstart lädt der Spieler*in des Heimteams (entsprechend dem Spielplan) seinen Gegner im Spiel FIFA21 ein.

Ein Spieltag wird im Best-of-Three-(Points-) Modus gespielt. Jedes einzelne Spiel des Spieltages muss mit einem Gewinner und einem Verlierer enden – kein Spiel darf unentschieden ausgehen. Herrscht nach der regulären Spielzeit Gleichstand, wird eine Verlängerung entsprechend der Vorgaben im Videospiel FIFA21 gespielt. Ist ein Spiel auch danach nicht entschieden, geht der Sieger aus einem Elfmeterschießen hervor.

Hat sich ein Team im Sinne des Best-of-Three-(Points-) Modus durchgesetzt, so muss das ggfs. noch übrige Spiel nicht mehr gespielt werden und das Siegerteam der Begegnung ist im K.O.-



Modus eine Runde weiter und damit zur Teilnahme am nächsten Spieltag berechtigt. Das Verliererteam der Begegnung scheidet aus der eFOOTBALL-Südwestmeisterschaft aus.

Sollte ein Spieler*in zu einem der Spiele nicht antreten, muss der Nichtantritt bei der Ergebnismeldung gemeldet werden und eine Info mit entsprechendem Bildbeweis über discord gesendet werden. Ein Nichtantritt wird als **Default Loss mit 0:3 Toren** als verloren gewertet.

Als Ergebnis werden im DFBnet die entsprechenden Punkte gemäß des Best-of-Three-(Points-) Modus eingetragen:

1. Spiel: Team A 1:2 Team B → 1 Punkt Team B

2. Spiel: Team A 3:1 Team B → 1 Punkt Team A

3. Spiel: Team A 3:2 Team B → 1 Punkt Team A

Ergebnis: 2:1 für Team A.

1.6 Ergebnismeldung

Für die korrekte Ergebnismeldung ist die Heimmannschaft verantwortlich. Der Ansprechpartner der Heimmannschaft gibt das Overall-Ergebnis wie oben beschrieben im dafür vorgesehenen Kanal auf dem Discord-Server, mit entsprechendem Screenshot der Ergebnisse an.

1.7 In-Game Einstellungen

Es wird mit den Standard-Einstellungen des Online-Anstoß-Modus gespielt. Es dürfen nur Mannschaften aus der Bundesliga, 2. Bundesliga und der 3. Liga gewählt werden. Gespielt wird im 90er-Modus.

Weitere Spieleinstellungen:

- Halbzeitlänge: 6 Minuten
- Schwierigkeitsgrad: Legende
- Spielgeschwindigkeit: Normal
- Schnellwechsel: Aus
- Saison: Sommer
- Tageszeit: 20:00 Uhr
- Wetter: Heiter
- Rasenmuster: Standard
- Platzabnutzung: keine
- Verletzungen: aus
- Abseits: ein
- Zeit- und Ergebnisanzeige: Standard
- Controller-Einstellungen abhängig vom Spieler, außer Tactical Defending, welches per Standard eingestellt sein muss.



1.8 Spielabbruch und unsportliches Verhalten

Bei unsportlichem Verhalten der Teilnehmer*innen (z. B. Gewalt, Androhung von Gewalt, Beleidigungen jeglicher Art) entscheidet der AK eFOOTBALL fallabhängig über mögliche Sanktionen (Ermahnung, Spielwertung, Disqualifikation).

- Sollte ein Spiel nachweislich und unverschuldet, d.h. durch äußere Umstände (höhere Gewalt), unterbrochen werden (z.B. durch einen Systemfehler, einen Stromausfall oder eine Unterbrechung der Internetverbindung), wird wie folgt verfahren:
 - Unterbrechung in der ersten Halbzeit: Ein neues Spiel wird gestartet und die vorherige Tordifferenz manuell wiederhergestellt. Anschließend wird das Spiel bis mindestens Ende der zweiten Hälfte gespielt.
 - Unterbrechung in der zweiten Halbzeit oder Verlängerung: Ein neues Spiel wird gestartet und die vorherige Tordifferenz wiederhergestellt. Zunächst wird dann eine Halbzeit gespielt. Sollte das Spiel unentschieden stehen, werden die zweite Halbzeit und eine eventuelle Verlängerung und das Elfmeterschießen gespielt. Die Spieler sind dafür verantwortlich, das Spielgeschehen sowie die einzelnen Spielsituationen zu verfolgen, damit diese im Falle einer Unterbrechung wiederhergestellt werden können.
- Sollte ein Spieler ein Spiel über die zulässigen bzw. unverschuldeten Spielunterbrechungen nach den vorstehenden Regelungen hinaus mutwillig unterbrechen (z.B. durch ein frühzeitiges Beenden des Spiels durch Ausschalten der eigenen Konsole), wird der entsprechende Spieler bzw. sein Team unverzüglich disqualifiziert und das Spiel als Ergebnis mit einem 3:0-Sieg für den Gegner gewertet. Sollte der Gegner, der die Unterbrechung nicht herbeigeführt hat, mit einer höheren Differenz an Toren führen, so wird der letzte Spielstand vor der Unterbrechung als Ergebnis des Spiels gewertet.