



Durchführungsbestimmungen der eLigen

1. Einführung

Mit den eLigen startet der Südwestdeutsche Fußballverband in die 4. Saison. Somit geht er dem Wunsch seiner Mitgliedsvereine und deren Spieler*innen nach, langfristig ein Ligen-System im Bereich eFOOTBALL anzubieten. Die erste Einteilung der eLigen wurde auf der PlayStation anhand der Abschlusstabelle der 3. Saison vorgenommen. In dieser Saison liegt der Fokus auf dem Umschwung von alter zu neuer Generation Konsolen. Uns ist es wichtig, sowohl die PS4-/Xbox One-Spieler*innen als auch die PS5-/Xbox Series S/X-Spieler*innen in unseren eLigen einzubeziehen (Cross-Play dieses Jahr möglich – Plattform derselben Generation). Nach Abstimmung mit den Vereinen, wurde klar, dass wir in diesem Jahr zwei eLigen parallel laufen lassen müssen.

Die Teams werden nach alter und neuer Konsolengeneration in zwei eLigen aufgeteilt. Wobei die finalen Ligensysteme erst nach Eingang aller Anmeldungen erstellt werden!

Das Ligensystem wird als sogenanntes „community tournament“ ausgetragen.

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

2. Teilnahmeberechtigung

Alle teilnehmenden Teams und deren Spieler*innen müssen einem Mitgliedsverein des Südwestdeutschen Fußballverbandes angehören. Die Teilnehmer*innen müssen mindestens 16 Jahre alt sein. **Die Vereine haben in der Zeit zwischen dem, 25.10.2022 bis Sonntag, 13.11.2022, 23:59 Uhr Zeit, ihre Mannschaft per Mail an efootball@swfv.de zu melden.**

Als Team muss der Verein mindestens 1 Spieler*innen melden. Alle Spieler*innen müssen hierbei demselben Verein angehören. Im beigefügten Anmeldeformular sind folgende Angaben bezüglich aller teilnehmenden Spieler*innen zwingend auszufüllen: **Vor- und Nachname, das Geburtsdatum, die Online-ID, die Konsole, die Mailadresse und der Discord-Tag.** Die finale Eintragung im DFBnet wird vom SWFV 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.



Dem Mannschaftsgedanken zu Folge sind mehrere Spieler*innen ausdrücklich erwünscht.

Jedes gemeldete Team muss aus mindestens 1 Spieler*in bestehen (Idealerweise sind es hier 3 bis 4). Übersteigt die Anzahl 5 Spieler*innen, besteht die Möglichkeit auch eine zweite Mannschaft anzumelden. Diese beginnt dann in einer der eBZL. In diesem Falle müssen beide Mannschaften eine ausgeglichene Mannschaftsstärke aufweisen. Übersteigt die Gesamtzahl im Verein 10 Spieler*innen ist es, in Absprache mit dem AK eFOOTBALL, auch möglich eine dritte Mannschaft zu melden.

3. Turnierbestimmungen

Gespielt wird das Spiel **FIFA 23** auf der PlayStation 4 bzw. 5 und ebenfalls auf der Xbox One bzw. Series X oder S. Gespielt wird im **95er Modus**. Es sind nur Mannschaften aus den deutschen Ligen erlaubt: 1. Bundesliga / 2. Bundesliga / 3. Liga. Grundsätzlich dürfen beide Spieler*innen mit derselben Mannschaft antreten.

4. Spielplan und Ablauf der eLigen

4.1 Alte Generation (PS4 und Xbox One)

Vereine mit einer Konsole der alten Generation starten nach dem Ergebnis der letzten Saison (3. Saison der eLigen). Somit starten Vereine aus der eVerbandsliga der 3. Saison wieder in der eVerbandsliga, eLandesliga Vereine in der eLandesliga und Vereine aus der eBezirksliga in der eBezirksliga. Sollte eine Liga nicht vollständig besetzt sein, rückt der nächstbeste Verein aus der nächstunteren Liga in die obere Liga nach. Neuanmeldungen müssen in der untersten Liga beginnen.

Die einzelnen Ligen bestehen aus maximal sechs Mannschaften. Eine Saison wird im Modus „Jeder gegen Jeden“ mit einem Hin- und Rückspiel gespielt. Somit ergibt sich ein Spielplan mit 10 Spielen pro Team, verteilt auf 5 Wochen. Die beiden Spiele (Hin- und Rückspiel) gegen einen Gegner sind entweder am selben Tag direkt hintereinander oder innerhalb derselben Woche zu absolvieren. Für beide Spiele gibt es Punkte (Sieg = 3 Punkte, Unentschieden = 1 Punkt und Niederlage = 0 Punkte). Die Ergebnisse werden je Spiel von den jeweiligen Vereinen im DFBnet eingetragen. Für die Tabelle ist folgende Reihenfolge festgelegt: Punkteanzahl, Tordifferenz, erzielte Tore, direkter Vergleich. Das erstgenannte Team hat das Heimrecht. Das Heimteam hat das Recht auf der „linken Seite“ im Spiel zu spielen.



Je nach Anmeldungen, wird nur eine eVerbandsliga a 6 Mannschaften geben. Hier geht es nicht nur um den Titel eVerbandsligameister, sondern auch, um die Qualifikation zum SWFV offline Event (Top 4 qualifiziert sich – Termin wird noch bekanntgeben). Die eLandesliga ist in zwei einzelne Ligen mit je 6 Mannschaft unterteilt. Im Anschluss an die 10 Spieltage (5 Wochen) steigen die beiden Erstplatzierten der zwei eLandesligen in die eVerbandsliga auf. Die Tabellenzweiten der beiden eLandesligen spielen in einem Entscheidungsspiel (BO3) gegeneinander, der Gewinner spielt dann in der Relegation, um den Aufstieg, gegen den 4. Platzierten der eVerbandsliga. Die Plätze 5 und 6 der eLandesliga steigen direkt in die eBezirksligen ab. Die 4. Platzierten der eLandesligen spielen in der Relegation gegen die zwei Gewinner des Entscheidungsspiels der 4 Zweitplatzierten aus den eBezirksligen. Die eBezirksliga ist in maximal 4 einzelne Ligen mit möglichst gleicher Anzahl an Mannschaften unterteilt. Im Anschluss an die 10 Spieltage (5 Wochen) steigen die Erstplatzierten der eBezirksligen in die eLandesliga auf. Die Tabellenzweiten der eBezirksligen spielen in der Relegation um den Aufstieg in die eLandesliga. Sollte es 4 Gruppen in der eBezirksliga geben, spielen die 4 Zweitplatzierten in jeweils einem Entscheidungsspiel (BO3) gegeneiner (eBZL 1 vs eBZL 2 / eBZL 3 vs eBZL 4). Die beiden Gewinner dieser Entscheidungsspiele spielen die Relegation.

4.2 Neue Generation (PS5 und Xbox Series X/S)

Vereine mit einer Konsole der neuen Generation spielen einen Qualifier, um die Einteilung der eLigen vorzunehmen. Gespielt wird in Gruppen a maximal 8 Mannschaften. Innerhalb einer Gruppe wird im Modus „Jeder gegen Jeden“ (Hin- und Rückspiel) gespielt. Die jeweils Best platzierten Plätze (Abhängig von Teilnehmerzahl – wird noch bekannt gegeben) kommen in die eVerbandsliga. Die nächstbesten kommen in die eLandesliga und sollte es genug Mannschaften geben, so wird noch eine eBezirksliga erstellt (In diesem Jahr wird lediglich der Qualifier ausgespielt. Die Saison wird nach der Einteilung im nächsten Jahr weitergeführt).

4.3 Allgemeines

Die Spieltage werden nach Anmeldeschluss terminiert, ebenso die Regularien zur Relegation, sobald die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften feststeht.



Die Relegationsspiele zwischen den eLigen werden im sogenannten Best-of-Three-(Points) Modus gespielt. Jedes einzelne Spiel muss mit einem Gewinner und einem Verlierer enden – kein Spiel darf unentschieden ausgehen. Herrscht nach regulärer Spielzeit Gleichstand, wird direkt im Anschluss ein Golden-Goal-Match gestartet. Dieses Spiel wird direkt mit dem ersten Tor wieder beendet. Hat sich ein Team im Sinne des Best-of-Three-(Points)-Modus durchgesetzt, so muss das ggfs. noch übrige Spiel nicht mehr gespielt werden.

Die Spieltage werden zuvor via DFBnet angelegt und terminiert. Nach der Ligaphase erfolgen unmittelbar die Relegationsspiele. Die gesamte Saison ist nach ca. 5 Wochen abgeschlossen.

Die Saison wird mit einer Hin- und einer Rückrunde gespielt. Die beiden Spiele sind entweder am selben Tag direkt hintereinander oder innerhalb derselben Woche zu absolvieren.

Wochenspieltag: Montag (00:00 Uhr) – Sonntag (23:30 Uhr) einer Woche.

Regelspieltag: Samstag einer Woche, 19 Uhr.

Die genauen Zeiten sind zwischen den Spieler*innen im beidseitigen Einvernehmen, wie oben beschrieben, abzustimmen.

Ein Spiel, egal ob Hin- oder Rückspiel, besteht aus einem Spiel. Das Heimrecht wechselt zwischen Hin- und Rückspiel.

Sollte eine Mannschaft auch 10 Minuten nach dem vereinbarten Termin (je Spiel) nicht erscheinen, ist dies als Nichtantritt zu werten. Der Nichtantritt ist bei der Ergebnismeldung zu melden. Eine Info mit entsprechendem Bildbeweis muss außerdem über [discord](#) gesendet werden. Ein Nichtantritt wird als **Default Loss mit 0:3 Toren** als verloren gewertet. Tritt ein Team mindestens dreimal in einer Saison nicht zu einem Spiel an, wird es disqualifiziert.

Die zeitige Kontaktaufnahme erleichtert die Durchführung der Begegnung. Hierbei soll die Kommunikation hauptsächlich über [discord](#) erfolgen. Vor Spielstart lädt die Heimmannschaft die Auswärtsmannschaft im Spiel FIFA 23 ein. Sollten sich beide Spieler*innen auf keine Uhrzeit einigen können, bleibt es beim Regelspieltag.

Die 1. Mannschaft eines Vereins muss immer höher spielen als die 2. Mannschaft. Der Auf- und Abstieg ist im Schaubild am Anfang erläutert.



5. Ergebnismeldung

Für die korrekte Ergebnismeldung ist die Heimmannschaft verantwortlich. Die Ergebnisse müssen spätestens am auf den Spieltag folgenden Tag über das Ergebnismeldeportal durch eine berechtigte Person des Vereins im DFBnet bis 22:30 Uhr gemeldet werden. Eine zusätzliche Ergebnismeldung über discord ist erwünscht. Der Gastmannschaft steht es frei das Ergebnis zu prüfen. Etwaige Einwände müssen bis spätestens zum auf den Spieltag folgenden Tag, (Online-ID und Spielstand müssen klar erkennbar sein) über discord gemeldet werden.

Für die Ergebnismeldung auf discord kann zusätzlich auch der Discord-Tag und/oder die Online-ID der Spieler*innen angegeben werden. Außerdem können die Spieler*innen eine Notiz zum Spiel hinterlassen (bspw. bezüglich etwaiger Internetprobleme).

6. 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.



7. Spielabbruch und unsportliches Verhalten

Es liegt in der Verantwortung beider Spieler*innen, die geltenden Bestimmungen vor jeder Partie zu überprüfen (z.B. Mannschaftsauswahl, Halbzeitdauer, usw.)

Mit dem Start einer Partie erklären sich beide Spieler*innen sowohl mit den Spieleinstellungen als auch mit der aktuellen Internetverbindung einverstanden und müssen das Spiel entsprechend bis zum Ende bestreiten. Wird ein Spiel dennoch vorzeitig verlassen oder unterbrochen, gelten folgende Punkte:

7.1 Wiederholungsspiel bei unverschuldeter Unterbrechung

Sollte ein Spiel nachweislich und unverschuldet, d.h. durch äußere Umstände, unterbrochen werden (z.B. durch einen Systemfehler, Internetausfall oder einen Stromausfall), wird wie folgt verfahren:

Ein neues Spiel wird gestartet. Die Zeit, die beim ersten abgebrochenen Spiel nicht gespielt werden konnte, wird in diesem zweiten Spiel zu Ende gespielt, sodass die Minuten beider Spiele 90 ergeben. Zu Ende ist das zweite Spiel, wenn der Ball nach der Minute, die die 90. Minute vollendet das Spielfeld verlässt (Einwurf, Abstoß, Eckball, etc.)

Beispiel: Ein Spiel wird in der 57. Minute durch einen Internetausfall unterbrochen. Dann wird ein neues Spiel gestartet und wird bis zur 33. Minute gespielt. In der Summe ergibt dies 90 Minuten. Das Spiel wird dann damit beendet, dass der Ball ins Aus geschossen wird.

7.2 Quit:

Als Quit wird das vorzeitige Verlassen einer Begegnung im Simulationsspiel FIFA von Seiten eines Spielers*in verstanden. Dazu gilt folgender Grundsatz: „Wer quittet verliert!“

Sollte ein Spieler*in 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 oder durch Verlassen des Spiels), wird 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.



Außerdem gelten folgende Punktabzug-Regeln pro Saison:

1. Quit: 1 Punkt Abzug
2. Quit: 2 Punkte Abzug
3. Quit und alle darauffolgenden: jeweils 3 Punkte Abzug

Die Punkte werden nach Abschluss der Saison abgezogen und der Punktabzug vorher auf discord kommuniziert.

7.3 Unsportliches Verhalten/Beleidigungen

Bei unsportlichem Verhalten der Teilnehmer*innen (z. B. Gewalt, Androhung von Gewalt, Beleidigungen jeglicher Art) greift, unter Vorlage von entsprechenden Bildbeweisen folgendes Vorgehen:

1. Vergehen: Ermahnung
2. Vergehen: Verwarnung (gelbe Karte)
3. Vergehen: Disqualifizierung (rote Karte)

Der AK eFOOTBALL behält sich vor, bei besonderer Härte eines unsportlichen Verhaltens den Teilnehmer*in und dessen gesamtes Team umgehend zu disqualifizieren. Bei jeglichen Vergehen werden die Vereine der jeweiligen Spieler*innen umgehend kontaktiert und informiert.

8. Streaming Einstellungen zum Pfalzwerke Spiel der Woche

8.1 Spieleinstellungen

Bei den Lautstärkeinstellungen müssen sowohl Kommentatoren als auch Musik auf 0 stehen.

8.2 Streamingeinstellungen

Das Pfalzwerke Spiel der Woche wird vom SWFV exklusiv gestreamt, beworben und kommentiert. Um ein einheitliches CD zu gewährleisten, dürfen während des Zugriffs auf das VOD-Material der teilnehmenden Teams keine vereinseigenen Cams und Overlays eingeschaltet sein. Hier bitte in der Streaming-Software oder in den Einstellungen der Konsole alles deaktivieren, sodass nur das Spiel FIFA 22 zu sehen ist.