



BFV eFOOTBALL SUMMER LEAGUE 2020

Regelwerk

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|----------|
| 1. Allgemein | 3 |
| 2. Wettkampfstruktur | 3 |
| 2.1 Spieltage | 3 |
| 2.2 Begegnungen | 3 |
| 2.3 Anstoßzeiten | 3 |
| 2.4 Spieltagsergebnisse | 3 |
| 2.5 Spieltagspunkte | 4 |
| 2.6 Selbstverantwortliche Spielbereitschaft | 4 |
| 3. Spieleinstellungen | 4 |
| 3.2 Heimrecht | 4 |
| 3.3 Spielmodus | 4 |
| 3.4 Mannschaftsauswahl | 4 |
| 3.5 Mannschaftsexklusivität | 5 |
| 4. Spielzeiten | 5 |
| 4.1 Startzeiten | 5 |
| 4.2 Nichterscheinen eines Spielers oder beider Spieler | 5 |
| 4.3 Abbruch | 5 |
| 5. Kader | 6 |
| 6. Sonstiges | 6 |
| 6.1 Glitches & Bugs | 6 |
| 6.2 Zeitspiel | 6 |
| 6.3 Administrative Hoheit | 6 |
| 6.4 Recht am eigenen Bild | 6 |
| 6.5 Kontakt | 6 |

1. Allgemein

Die folgenden Regeln gelten für die BFV eFootball Summer League 2020, die ein Wettbewerb im Auftrag des Bayerischen Fußball-Verbands e.V ist.

2. Wettkampfstruktur

Die BFV eFootball Summer League 2020 besteht aus vier (4) Landesligen (Nord, Süd, Ost und West), die jeweils mit 20 zuvor bestimmten Vereinen aufgefüllt wurden. Diese Vereine treten exklusiv innerhalb ihrer Liga an.

2.1 Spieltage

Es gibt insgesamt 19 Spieltage und somit nur eine einzige Spielrunde. Pro Woche werden bis auf eine Woche, in der drei (3) Spieltage gespielt werden, immer zwei (2) Spieltage absolviert. Die genauen Spielzeiten können flexibel festgelegt werden (siehe 2.3 Anstoßzeiten). Nach Absprache kann es außerdem dazu kommen, dass mehrere Spieltage an einem Tag ausgetragen werden.

2.2 Begegnungen

Jede Gesamtbegegnung an einem Spieltag zwischen zwei (2) Vereinen wird in zwei (2) Einzelpartien ausgetragen. Pro Spieltag sind je Team bis zu zwei (2) Spieler im Einsatz, wobei auch ein Spieler beide Partien absolvieren kann. Es ist jedoch im Sinne des Mannschaftssports wünschenswert, zwei (2) verschiedene Spieler an einem Spieltag für einen Verein antreten zu lassen.

2.3 Anstoßzeiten

Die Anstoßzeiten basieren auf einer freien Terminvereinbarung der Vereine. Die Organisation und Kommunikation erfolgt dabei über einen Discord-Server, zu dem alle Teamkapitäne vor dem 1. Spieltag eingeladen werden. Nach der final vereinbarten Anstoßzeit sollten beide Einzelpartien direkt nacheinander bestritten werden. Die Reihenfolge bleibt den Vereinen selbst überlassen.

2.4 Spieltagsergebnisse

Das Gesamtergebnis wird von der siegreichen Mannschaft auf dem angesprochenen Discord-Server per Direktnachricht an einen Admin gemeldet. Bei einem möglichen Unentschieden als Gesamtergebnis ist das Ergebnis immer vom Heimverein (laut Spielplan) zu melden. Um Unklarheiten beim Endergebnis zu vermeiden, sollten Spieler Screenshots oder Fotos von den Ergebnissen der Einzelpartien abspeichern. Im Zweifelsfall ist dieser Beweis an die Wettbewerbsleitung / Admins zu schicken.

Die Ergebnisse der jeweiligen Spieltage sowie die Tabellen der vier (4) Landesligen werden auf der BFV eSports-Plattform unter www.bfv-esports.de abgebildet und zu Beginn einer jeden Woche aktualisiert.

Das Gesamtergebnis ergibt sich aus der reinen Addition beider Ergebnisse ohne Auswärtstorregel.

Beispiel:

| | | | |
|-----------------------|---------------|------------|---------------|
| Einzelpartie 1 | Team A | 3:1 | Team B |
| Einzelpartie 2 | Team A | 2:5 | Team B |
| <hr/> | | | |
| Gesamtergebnis | Team A | 5:6 | Team B |

2.5 Spieltagspunkte

Die jeweiligen Tabellenpunkte, die die Vereine nach Abschluss einer Spieltagsbegegnung erhalten, richten sich ausschließlich nach dem Gesamtergebnis. Für einen Sieg erhält ein Verein drei (3) Punkte, für ein Unentschieden einen (1) und für eine Niederlage keine (0) Punkte.

2.6 Selbstverantwortliche Spielbereitschaft

Die Spieler der Vereine müssen Sorge dafür tragen, dass sie zur vereinbarten Anstoßzeit spielbereit sind. Dies umfasst die Verfügbarkeit einer PlayStation 4-Konsole, FIFA 20, eine PlayStation Plus-Mitgliedschaft und eine funktionierende Internetverbindung.

3. Spieleinstellungen

3.2 Heimrecht

Das erstgenannte Team einer Partie hat immer Heimrecht. Das Heimteam hat damit das Recht, auf der "linken Seite" im Spiel zu spielen bzw. das andere Team zur Online-Begegnung einzuladen.

3.3 Spielmodus

Alle Spiele werden im 85er-Modus absolviert.

3.4 Mannschaftsauswahl

Zum Spielen sind ausschließlich bayerische Mannschaften in FIFA 20 erlaubt:

- FC Nürnberg
- FC Augsburg
- FC Bayern München
- FC Ingolstadt 04
- FC Würzburger Kickers
- SpVgg Greuther Fürth
- SpVgg Unterhaching
- SSV Jahn Regensburg
- TSV 1860 München

3.5 Mannschaftsexklusivität

Es besteht keine Exklusivität pro Mannschaft und pro Partie. Beide Spieler dürfen somit dieselbe Mannschaft (siehe 3.4) auswählen.

3.6 Matcheinstellungen

Folgende weitere Einstellungen gelten für alle offiziellen Turnierspiele:

- Halbzeitlänge: 6 Minuten
- Spielschwierigkeit: Legende
- Spielgeschwindigkeit: Normal
- Wetter: Heiter
- Uhrzeit: Sommer, 21:30 Uhr
- Stadion: Waldstadion

4. Spielzeiten

4.1 Startzeiten

Die Startzeiten der Partien werden zwischen den beiden gegeneinander antretenden Vereinen frei gewählt.

4.2 Nichterscheinen eines Spielers oder beider Spieler

Zur vereinbarten Anstoßzeit muss von jedem Team mindestens ein (1) Spieler anwesend sein, um die entsprechende erste Partie starten zu können. Dieser oder der zweite Spieler, der die zweite Partie bestreitet, muss ebenfalls zu dieser Zeit anwesend sein. Sollte ein Verein entgegen der Vereinbarung die Spielzeiten „im großen Maße“ nicht einhalten, werden die Einzelbegegnungen jeweils mit 0:3 gewertet. In diesem Fall muss der „wartende Verein“ entsprechende Beweise bei der Wettbewerbsleitung einreichen.

4.3 Abbruch

Wird ein Spiel abgebrochen und es ist nicht ersichtlich, wer dafür verantwortlich ist, wird ein neues Spiel gestartet und die Spielzeit mit den Ergebnissen addiert. Vor dem Start der zweiten Partie muss sich dabei auf die restliche Spielzeit für die zweite Partie geeinigt werden.

Handelt es sich um einen Matchabbruch durch bewussten Disconnect oder Verlassen der Partie, wird das Spiel automatisch mit 0:3 gegen den Verantwortlichen gewertet. Es sei denn, dessen Torverhältnis beim Abbruch war schlechter als -3, dann wird das Ergebnis beim Abbruch gewertet. In diesem Fall müssen entsprechende Beweise bei der Wettbewerbsleitung eingereicht werden.

5. Kader

Jeder angemeldete Verein muss mindestens drei (3) Spieler bis maximal fünf (5) Spieler stellen. Jeder Spieler, der für seinen Verein gemeldet ist und am Spielbetrieb der BFV eFootball Summer League 2020 teilnimmt, muss mindestens 16 Jahre sein oder im Laufe des Wettbewerbszeitraums (bis spätestens 30. August 2020) dieses Mindestalter erreichen.

6. Sonstiges

6.1 Glitches & Bugs

Das absichtliche Ausnutzen von offensichtlichen Spielfehlern jeglicher Art ist verboten.

6.2 Zeitspiel

Das Ausnutzen von Zeitspiel ist nicht gestattet. Beweise für ein Zeitspiel müssen innerhalb von 24 Stunden nach der Partie durch einen Videonachweis bei der Wettkampfleitung vorgelegt werden.

Nachweisbares und mehrfaches Zeitspiel kann durch die Wettkampfleitung nach ausreichender Beweislage als ein 0:3 gegen das verstoßende Team gewertet werden.

6.3 Administrative Hoheit

Die Wettbewerbsleitung behält sich das Recht vor, Spieler und/oder Mannschaften vom Wettbewerb auszuschließen bzw. zu disqualifizieren, sofern sie gegen die Spielregeln verstoßen, insbesondere durch Betrug, Cheating oder andere Möglichkeiten, die Spielergebnisse zu manipulieren.

6.4 Recht am eigenen Bild

Jeder Spieler willigt mit der Anmeldung an der BFV eFootball Summer League unwiderruflich für alle gegenwärtigen und zukünftigen Medien die unentgeltliche Nutzung und Verwertung seines Bildes oder seiner Stimme in allen von der BFV Service GmbH autorisierten Dritten im Zusammenhang mit der BFV eFootball Summer League erstellten Fotografien, Live-Übertragungen, Sendungen und/oder Aufzeichnungen von Bild- und/oder Tonaufnahmen ein. Ausnahme bilden berechnete Interessen des Spielers, die gegen eine derartige Verwendung sprechen. § 23 Abs. 2 des Kunsturhebergesetzes sowie die gesonderten Regelungen zum Datenschutz bleiben unberührt.

6.5 Kontakt

Sämtliche Beweise und Beschwerden müssen über den Discord-Server an die Wettbewerbsleitung geschickt werden. Sonstige Anliegen und weitergehende Fragen können zusätzlich per E-Mail an efootball@bfv.de geschickt werden.