



**NFV-Kreis Stade**

# eFootball-Kreispokal / Qualifier VGH Masters **DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN**

## Inhaltsverzeichnis

1. Teilnahmeberechtigung .....	1
2. Anmeldeverfahren .....	2
3. Turnierbestimmungen.....	3
4. Einstellungen .....	4
5. Vergehen/Sanktionen .....	5

**Besitzer des Dokuments:** NFV-Kreis Stade, eFootball-Ausschuss des NFV-Kreis Stade

**Letztes Update:** 11.11.2021





## 1. Teilnahmeberechtigung

### 1.1. Teams

- Teilnahmeberechtigt sind nur **Mitgliedsvereine** des NFV-Kreis Stade. Ausgeschlossen sind Jugendfördervereine (JFVs). Teams dürfen nicht unter dem Namen einer Spielgemeinschaft antreten.
- Das Teilnehmerfeld des Wettbewerbes ist auf **32 Teams** beschränkt. Sollten sich mehr als 32 Teams anmelden, entscheidet der eFootball-Ausschuss unter Berücksichtigung folgender Parameter, wie viele Teams ein Verein stellen darf:
  - Anzahl angemeldeter Teams des Vereins und anderer Vereine
  - Zeitpunkt der Anmeldung
  - Losverfahren

Der eFootball-Ausschuss gewährleistet, dass von jedem Verein mindestens ein Team am Wettbewerb teilnehmen darf.

Hat ein Verein die Anzahl der angemeldeten Teams – nach Aufforderung durch den eFootball-Ausschuss – zu reduzieren, liegt die Entscheidung darüber, welche der angemeldeten Teams dieses Vereins am Wettbewerb teilnehmen dürfen, in der Hand des jeweiligen Vereins.

- Ein Team besteht immer aus exakt **zwei Spielern**.

### 1.2. Spieler

- Ein Spieler eines Teams, muss **registriertes Mitglied des Vereins** sein, unter dessen Namen dieses Team antritt. Der andere Spieler muss nicht zwingend Mitglied in diesem Verein sein. So können auch eFootball-begeisterte Personen, die nicht aktiv Fußball spielen, durch diesen Wettbewerb langfristig an den Verein herangeführt werden.
- Die Spieler müssen vor dem 01.01.2006 geboren sein und somit im Jahre 2021 noch **mindestens 16 Jahre** alt werden.
- Es gilt am Tag des Wettbewerbes die **2G-Regel**. D.h. die Spieler müssen vollständig geimpft oder genesen sein. Dies gilt auch für Personen unter 18 Jahren.
  - Geimpft: Person mit Nachweis der vollständigen Schutzimpfung - dies ist der Fall, wenn seit der Zweitimpfung (Johnson & Johnson nur Einmal-Impfung) 14 Tage vergangen sind. Für Genesene gilt dies bereits sofort und nach einer Impfung.
  - Genesen: Person mit Genesenen-Nachweis, d.h. positiver PCR-Test, der mindestens 28 Tage und maximal 6 Monate zurückliegt.

### 1.3. Kontrolle der Teilnahmeberechtigung der Spieler

- Die Vereine sind für die Richtigkeit der Angaben der Spieler verantwortlich.
- Die Spieler müssen sich vor Turnierbeginn durch ihren Personalausweis legitimieren und ihren 2G-Status nachweisen.



## 2. Anmeldeverfahren

### 2.1. Anmeldung der Teams

- Die Anmeldung der Teams erfolgt verbindlich und ausschließlich über dieses [Anmelde-Formular](#).
- Die Anmeldung kann sowohl über den Verein als auch über die eFootball-Spieler selbst durchgeführt werden.
- Folgende Daten sind bei der Anmeldung anzugeben:
  - Verein
  - Name, Geburtsdatum, Handy-Nummer, E-Mail-Adresse, Status Vereinsmitgliedschaft, 2G-Status und Konfektionsgröße der beiden Spieler
- Anmeldungen sind bis einschließlich **Donnerstag, 25.11.2021**, möglich.

### 2.2. Kommunikation der Anmeldungen an die Vereine

- Der eFootball-Ausschuss teilt die gemeldeten Teams (inkl. der Anmeldedaten der Spieler) den jeweiligen Fußball-Obleuten des Vereins (oder anderen genannten Ansprechpartnern) zeitnah nach der Anmeldung via E-Mail mit. Die Spieler werden dabei in Kopie genommen. Durch dieses Vorgehen haben die Vereine rechtzeitig die Chance, ggf. Kontakt mit den Spielern aufzunehmen, deren Anmeldedaten zu überprüfen und sich so von der Ernsthaftigkeit dieser Anmeldung zu überzeugen.
- Nach Ablauf der Anmeldefrist teilt der eFootball-Ausschuss den Vereinen und angemeldeten Teams bzw. Spieler des Vereins via E-Mail mit, ob alle angemeldeten Teams am Wettbewerb teilnehmen dürfen oder ob der Verein die Anzahl seiner Teams ggf. reduzieren muss.

### 2.3. Pflichten der Vereine

- Die Vereine haben bis einschließlich **Montag, 29.11.2021**, dem eFootball-Ausschuss via E-Mail folgende Infos mitzuteilen:
  - **Verbindliche Nennung der teilnehmenden Teams** des Vereins unter Berücksichtigung der zugelassenen Anzahl an Teams für diesen Verein.
  - **Verbindliche Nennung der beiden Spieler** dieses Teams.
  - **Bestätigung der Richtigkeit der Anmeldedaten** der Spieler (Status Vereinsmitgliedschaft, Geburtstag, 2G-Status und Kontaktdaten)
- Die verbindlich gemeldeten Spieler eines Teams dürfen von den ursprünglich angemeldeten Spielern abweichen.
- Die Vereine sind für die Richtigkeit der Angaben der Spieler verantwortlich.
- Die Vereine haben dem eFootball-Ausschuss die Vereinsmitgliedschaft mindestens eines Spielers pro Team schriftlich nachzuweisen, wenn die angezweifelt wird.
- Die Vereine sind dafür verantwortlich, dass die angemeldeten Teams und Spieler vollzählig zum Wettbewerb erscheinen. Kommt es im Vorwege des Turniers zu einem Ausfall eines Teams oder eines Spielers, so hat der Verein eigenständig Ersatz im Verein zu besorgen und dem eFootball-Ausschuss darüber rechtzeitig in Kenntnis zu setzen.



## 3. Turnierbestimmungen

### 3.1. Allgemein

- Das Turnier wird in dem Spiel **FIFA 22** durchgeführt.
- Es wird ausschließlich auf der Konsole PlayStation 4 (**PS4**) der Marke Sony gespielt.
- Der NFV stellt die gesamte Ausrüstung. Den Spielern ist es aber gestattet, eigene Controller mitzubringen und mit diesen zu spielen. Aufgrund von Corona empfehlen wir ausdrücklich eine Mitnahme eines **eigenen Controllers**.
- Den Spielern werden vor Turnierbeginn **Trikots** überreicht. Die Spieler sind verpflichtet, in diesen einheitlich gestellten Trikots zu spielen.
- Die Teams sind frei wählbar (außer Nationalmannschaften und „All-Star-Teams“).
- Das Ergebnis einer gespielten Partie ist im Anschluss unverzüglich der Turnierleitung zu melden. Sollte eine Partie aus technischen Gründen abgebrochen werden, wird sie mit identischen Teams neu gestartet. Die Turnierleitung ist umgehend zu informieren.
- Das Turnier ist kein Teil der EA Sports Global Series und wird nicht von Electronic Arts Inc. oder deren Partner gesponsert oder unterstützt.
- Es fallen **keine Team-, Teilnahme- oder Startgebühren** an. Ebenfalls wird keine Kautions vor Turnierbeginn von den Vereinen verlangt.
- Das Turnier teilt sich in eine **Gruppen- und K.o.-Phase**.

### 3.2. Gruppenphase

- Die Einteilung der Gruppen erfolgt durch **Auslosung** der Teams durch den eFootball-Ausschuss.
- Die Gruppenphase besteht aus **8 Gruppen** mit jeweils vier Teams pro Gruppe. Es spielt jedes Team einmal gegen jeden Gruppenegegner.
- Der Sieger eines Spiels erhält drei Punkte, bei Unentschieden erhalten beide Teams je einen Punkt.
- **Die zwei besten Teams jeder Gruppe qualifizieren sich für die K.o.-Phase.** Besteht zwischen zwei oder mehr Teams 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), dass im direkten Vergleich erzielte Ergebnis. Falls dann noch erforderlich, entscheidet
  - d) ein Entscheidungsspiel.

### 3.3. K.o.-Phase

- Die zwei besten Teams jeder der 8 Gruppe – und damit insgesamt 16 Teams – qualifizieren sich für die K.o.-Phase. Die K.o.-Phase startet folglich mit dem Achtelfinale.
- In der K.o.-Phase gibt es nur ein Spiel je Runde.
- Bei einem Unentschieden nach 90 Minuten wird „klassisch“ weitergespielt (Verlängerung & Elfmeterschießen).



- Die Sieger der Halbfinals tragen das Endspiel aus. Die Verlierer der Halbfinals bestreiten das Spiel um den dritten Platz.
- Sieger der K.o.-Phase ist der eFootball-Kreispokalsieger 2021.
- Die beiden Finalisten-Teams qualifizieren sich für die VGH Masters des NFV.

## 4. Einstellungen

Folgende Einstellungen sind bei jedem Offline-Spiel zu verwenden:

### 4.1. Spieleinstellungen

- Halbzeitlänge: 6 Minuten
- Spielerattribute: 90 GES
- Schwierigkeitsgrad: Legende
- Kamera: Standard
- Geschwindigkeit: Normal
- Stadion: Frei wählbar
- Spielbedingungen: Individuell
- Saison: Sommer
- Tageszeit: 21.00 Uhr
- Wetter: Heiter
- Rasenmuster: Standard
- Platzabnutzung: Keine
- Ball: Frei wählbar
- Schiedsrichter: Zufall
- Live-Form: Deaktiviert

### 4.2. Regeln

- Verletzungen: Aus
- Abseits: Ein
- Karten: Ein
- Handspiel: Aus

### 4.3. Visuell

- HUD: Namensleiste
- Zeit-/Spielstand-Anzeige: EIN
- Radar: 2D
- Netzspannung: Standard

### 4.4. Audio

- Kommentator: 0
- Stadionatmosphäre: 10



- Menü: 10
- Musik: 0

#### 4.5. Benutzer/CPU Gameplay

- Alle Regler bleiben unverändert auf 50.

#### 4.6. 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.

## 5. Vergehen/Sanktionen

### 5.1. Turnierleitung und Court-Verantwortliche

- Die Turnierleitung besteht aus zwei bis vier Personen des eFootball-Ausschusses, die gleichzeitig als Schiedsrichter fungieren.
- 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 besteht weder gegen Entscheidungen der Court-Verantwortlichen noch gegen solche der Turnierleitung.
- Die Turnierleitung ist mit zwei Personen beschlussfähig.

### 5.2. Disqualifikationen

- Disqualifikationen können von der Turnierleitung ausgesprochen werden, wenn einer der folgenden Punkte aus Sicht der Turnierleitung zutrifft:
  - Gewalt gegenüber anderen Personen
  - Androhung von Gewalt gegenüber anderen Personen
  - Beschädigung des technischen Equipments
  - Konsum von Drogen
  - Übermäßiger Alkoholenuss
  - Rauchen innerhalb der Räumlichkeiten
  - Zeitspiel während des Spiels
- Partien, die aufgrund einer Disqualifizierung eines Teams nicht zur Austragung kommen, werden mit 3:0-Toren gewertet.



### 5.3. Verwaltungsstrafen gegenüber den Vereinen

- Gegenüber den Vereinen wird in Folgenden ein Verwaltungsentscheid in Höhe von 25 Euro + 17,50 Euro Verwaltungsgebühr ausgestellt.
  - Ein Team tritt nicht zum Wettbewerb an.
  - Ein Team tritt nicht vollzählig zum Wettbewerb an.
  - Ein Team setzt einen nicht legitimierten Spieler ein.
- Die Vereine haften für sämtliche durch ihre Spieler entstandenen Schäden.