



Durchführungsbestimmungen des SWFV-Neujahrs-Cup

1. Einführung

Mit dem SWFV-Neujahrs-Cup möchte der Südwestdeutsche Fußballverband seinen Mitgliedsvereinen und deren Mitgliedern die Möglichkeit bieten zum Jahresbeginn des neuen Jahres 2022 in Kontakt zu bleiben und sich mit anderen Vereinen und deren Mitgliedern im eFOOTBALL zu messen.

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

Preise:

- 1. Platz:** PSN-Gutschein im Wert von 50 €.
- 2. Platz:** PSN-Gutschein im Wert von 30 €.
- 3. Platz:** PSN-Gutschein im Wert von 20 €.

Die Preise werden zur Verfügung gestellt von Lotto Rheinland-Pfalz.

2. Teilnahmeberechtigung

Alle Teilnehmer*innen müssen einem Mitgliedsverein des Südwestdeutschen Fußballverbandes angehören. Die Teilnehmer*innen müssen mindestens 16 Jahre alt sein. **Die Vereine haben in der Zeit zwischen Montag, 14.12.2021 bis Sonntag 28.12.2021, 23:59 Uhr Zeit, ihre Teilnehmer*innen per Mail an efootball@swfv.de zu melden.**

Im beigefügten Anmeldeformular sind dazu folgende Angaben bezüglich aller teilnehmenden Spieler*innen zwingend auszufüllen: **Vor- und Nachname, das Geburtsdatum, die Plattform (PlayStation 4/5) die Online-ID, 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.

Nach Beginn des Neujahrs-Cups ist es nicht möglich Spieler*innen auszutauschen.

3. Turnierbestimmungen

Gespielt wird das Spiel **FIFA 22** auf der PlayStation 4 bzw. auf der PlayStation 5 mit der PlayStation 4 Version. Gespielt wird im sogenannten **90er-Modus**.



4. Spielplan und Ablauf des Turniers

Der genaue Spielplan wird nach Anmeldeschluss über das Portal www.fussball.de und über [discord](#) veröffentlicht. Das Turnier wird am **Sonntag, den 02. Januar 2022** gespielt. Die genaue Startzeit wird mit Veröffentlichung des Spielplans bekanntgegeben.

Der SWFV-Neujahrs-Cup wird im K.O.-Modus ausgetragen. Das genaue Spielsystem wird nach Meldeschluss festgelegt und mit Veröffentlichung des Spielplans bekanntgegeben.

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 22 ein.

Vor dem Halbfinale wird im **Best-of-One Modus** gespielt. Best-of-One bedeutet, es wird lediglich ein Spiel gespielt. Der Sieger eines Spiels kommt eine Runde weiter, der Verlierer scheidet direkt aus. Bei einem Unentschieden nach der regulären Spielzeit wird direkt im Anschluss ein neues Spiel gestartet und mit dem ersten Tor wieder beendet (**Golden Goal**). Ab dem Halbfinale wird ein Spieltag im **Best-of-Three Modus** gespielt. Die Bedingungen sind identisch zu denen im Best-of-One Modus. Jedes Spiel braucht einen Gewinner und einen Verlierer.

Sollte ein*e Spieler*in zu einem Spiel 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 Disqualifizierung** gewertet.

Die Ergebnismeldung muss von jedem Verein bzw. der einzelnen Teilnehmer*innen selbst auf [discord](#) direkt im Anschluss an das Spiel, spätestens jedoch 15 Minuten nach dem Spiel erfolgen. Für die korrekte Ergebnismeldung sind die Vereine bzw. deren Teilnehmer*innen verantwortlich. Dem Gegner*in steht es frei das Ergebnis entsprechend zu prüfen. Eventuelle Einsprüche gegen die Spielwertung müssen unmittelbar nach Spielschluss mit entsprechenden Belegen über [discord](#) eingereicht werden. Die nächste Runde wird vom AK eFOOTBALL freigegeben und darf vorher nicht gestartet werden.



5. 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.

6. 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*innen sind dafür verantwortlich, das Spielgeschehen sowie die einzelnen Spielsituationen zu verfolgen, damit diese im Falle einer Unterbrechung wiederhergestellt werden können.

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 der entsprechende Spieler*in 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.

7. Streaming Einstellungen ab dem Halbfinale

7.1 Spieleinstellungen

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

7.2 Streamingeinstellungen

Ab dem Halbfinale werden Spiele 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 teameigenen 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.