



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.

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 von **Montag, 06.11.2023 bis zum Sonntag, 10.12.2023** 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 einem Mitgliedsverein angehören, hierbei muss es nicht derselbe Verein sein, allerdings muss ein Verein die federführende Anmeldung über- und vornehmen. Zwei Vereine können also eine „eFOOTBALL-Spielgemeinschaft“ als Team stellen. In diesem Fall sind beide Vereine auf dem Formular anzugeben. Des Weiteren sind folgende Angaben zu den Spielern im beigefügten Anmeldeformular einzutragen: **Vor- und Nachname, das Geburtsdatum, 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 [Discord-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 gemeldet werden.

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

1.3 Kader Zusammenstellung

Der Kader wird je Spieltag durch den Teamkapitän im Vorfeld einer Begegnung bestimmt und besteht pro Team immer aus mindestens 3 (drei) und maximal 5 (fünf) Spieler*innen des eigenen Kaders.

1.4 Turnierbestimmungen

Gespielt wird das Spiel **EA Sports FC 24** auf der **Playstation 5** im **1 gegen 1 Online-Anstoß-Modus**. Die Spiele werden im sogenannten „**95er-Modus**“ ausgetragen.

1.5 Spielplan und Ablauf des Turniers

Der genaue Spielplan wird nach Anmeldeschluss über das Portal fussball.de und über Discord veröffentlicht. Als Turnierstart ist Mittwoch, der 03.01.2024, um 18:00 Uhr angesetzt. Die eFOOTBALL-Südwestmeisterschaft wird in Form eines K.O-Turniers zwischen dem **03.01.2024** und dem **06.01.2024** ausgespielt. Pro Runde (max. 3 Spiele) wird eine Zeit von 1 Stunde 15 Minuten angesetzt. Die erste Runde beginnt ab **Mittwoch, 03.01.2024 18 Uhr**. Je nach Anmeldungen wird es mehr oder weniger Runden im Turnierverlauf geben, weshalb wir uns die Option offenhalten, dass Turnier an nur einem Spieltag durchzuführen (Samstag, 06.01.2024 ab 17:00 Uhr). Demnach wird der Spielplan rechtzeitig vor



Turnierstart veröffentlicht, um allen Teilnehmern ausreichend Vorbereitungszeit zu gewährleisten.

Fall 1:

1. Runde: 03.01.24 18:00 Uhr
2. Runde: 03.01.2024 19:00 Uhr
Achtelfinale 03.01.2024 20:15 Uhr
Viertelfinale 06.01.2024 17:00 Uhr
Halbfinale 06.01.2024 18:15 Uhr
Finale/Spiel um Platz 3 06.01.2024 19:30 Uhr

Fall 2:

- Viertelfinale 06.01.2024 17:00 Uhr
- Halbfinale 06.01.2024 18:15 Uhr
- Finale/Spiel um Platz 3 06.01.2024 19:30 Uhr

Eine zeitige Kontaktaufnahme erleichtert die Durchführung der Begegnung. Hierbei soll die Kommunikation hauptsächlich über Discord erfolgen. Vor Spielstart lädt die Heimmannschaft (entsprechend dem Spielplan) das Gegnersteam im Spiel **EA Sports FC 24** 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 direkt im Anschluss ein neues Spiel gestartet und mit dem ersten Tor wieder beendet (Golden Goal).

Hat sich ein Team im Sinne des Best-of-Three-(Points) Modus durchgesetzt, so muss das ggfs. noch übrige 3. Spiel nicht mehr gespielt werden und das Siegerteam der Begegnung ist im K.O.-Modus eine Runde weiter und damit zur Teilnahme in der nächsten Runde berechtigt. Das Verliererteam der Begegnung scheidet aus der eFOOTBALL-Südwestmeisterschaft aus. In den ersten beiden Spielen einer Begegnung müssen pro Team unterschiedliche Spieler*innen eingesetzt werden. Das jeweils letzte der maximal 3 (drei) Spiele wird ebenfalls im 1 vs. 1 Modus ausgetragen. Hier muss der/die Spieler*in eingesetzt werden, welche(r) in den ersten beiden Spielen **nicht** zum Einsatz gekommen ist.

Wir lassen es den Mannschaften frei, unter **beidseitigem** Einverständnis das 3. Spiel (Entscheidungsspiel) im 2 vs. 2 Modus auszutragen (Wichtig: Um den 95 Modus im 2 vs. 2 Duell auszuspielen, müssen beide Teams jeweils vor einer Konsole sitzen). Voraussetzung ist, dass min. ein*e Spieler*in in den vorherigen Spielen nicht zum Einsatz gekommen ist. Sollten sich die beiden Mannschaften nicht einig sein, wird auch das 3. Spiel im 1 vs. 1 Modus ausgetragen.

Sollte ein*e 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. Bei einem **Nichtantritt** bei einer der ersten beiden Partien wird das Team, welches nicht zum Spiel erschienen ist, **direkt disqualifiziert**. Ein Nichtantritt gilt dann als



erfüllt, wenn ein*e Spieler*in bis 15 Minuten nach der vereinbarten Anstoßzeit nicht erschienen ist.

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 95er-Modus.

Weitere Spieleinstellungen:

- Halbzeitlänge: 6 Minuten
- Steuerung: Alle
- Spielgeschwindigkeit: Normal
- Controller-Einstellungen: Wettkampfmeister-Wechsel = Ein

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 "Golden Goal" Spiel: Ein neues Spiel wird gestartet und die vorherige Tordifferenz wiederhergestellt. Zunächst wird



dann eine Halbzeit gespielt. Bei einem Unentschieden nach der 1. Halbzeit, wird der Sieger mittels der "Golden Goal" Regel in der zweiten Halbzeit ermittelt.

- Die Spieler sind dafür verantwortlich, das Spielgeschehen sowie einzelne Spielsituationen zu verfolgen, damit diese im Falle einer Unterbrechung wiederhergestellt werden können.
- Sollte ein*e 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), wird das ganze 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.