



HFV EFOOTBALL-LIGA

Durchführungsbestimmungen

Spielbetrieb 2019-2020

Stand: 17.10.2019
Änderungen vorbehalten

Der Hamburger
Fußball-Verband e.V.
im Internet:
www.hfv.de

Inhaltsverzeichnis

1	Hamburger Fußball-Verband e. V.	3
1.1	Anschrift	3
1.2	Postanschrift	3
1.3	Geschäftszeiten + Telefonzeiten	3
2	Allgemeines	3
2.1	Grundsätze	3
2.2	Teilnahmeberechtigung	3
2.3	Ligabestimmungen	3
3	Spielbetrieb	4
3.1	Saison	4
3.2	Anzahl der Spieler / Spielerinnen	4
3.3	Spielmodus	4
3.3.1	Spielwertung	5
3.4	Spielbericht-Online	5
3.4.1	Manueller Spielbericht	5
3.5	Schiedsrichter	5
3.6	Festspielregelung	5
3.7	Ausstattung/Ausrüstung	6
3.8	Protest	6
3.9	Spielabbruch	6
4	Game-Einstellungen	7
4.1	In-Game Einstellungen	7
4.2	Controllereinstellungen	7
5	Spielberechtigung	7
5.1	Erteilung der Spielerlaubnis	7
5.2	Altersbestimmung	7

WICHTIGE HINWEISE

Die Durchführungsbestimmungen sind die Ergänzungen zu der Satzung und den Ordnungen des HFV, NFV und DFB. Die Satzung und Ordnungen haben in ihren Bestimmungen Vorrang vor den Durchführungsbestimmungen.

1 Hamburger Fußball-Verband e. V.

1.1 Anschrift

Hamburger Fußball-Verband e.V.
Wilsonstraße 74 a-b, 22043 Hamburg
Telefon 040 / 675 870 - 0
Fax 040 / 675 870 - 90

1.2 Postanschrift

Postfach 70 08 25, 22008 Hamburg

1.3 Geschäftszeiten + Telefonzeiten

Montag	09.00 - 15.00 Uhr
Dienstag	09.00 - 15.00 Uhr
Mittwoch	14.00 - 18.30 Uhr
Donnerstag	keine Geschäfts- und Telefonzeiten
Freitag	09.00 - 12.00 Uhr

2 Allgemeines

2.1 Grundsätze

Jeder Verein, der Mitglied im HFV sein muss, ist berechtigt, Mannschaften zu melden. Über Ausnahmen entscheidet das HFV-Präsidium.

Alle Teilnehmer/ alle Teilnehmerinnen müssen Mitglied in einem Mitgliedsverein des Hamburger Fußball-Verband e.V. (HFV) sein.

2.2 Teilnahmeberechtigung

Das Teilnehmeralter der Spieler / Spielerinnen ist auf mindestens 16 Jahre und auf höchstens 26 Jahre begrenzt. Es gilt das Geburtsdatum am Tag der Veranstaltung.

2.3 Ligabestimmungen

Die eFootball-Liga wird in dem Spiel FIFA 20 auf der PlayStation 4 (PS4) im 2 gegen 2 Anstoß-Modus durchgeführt. Die Mannschaftsauswahl ist von jeder Mannschaft bzw. den Teilnehmern / Teilnehmerinnen vor Beginn des Spieltages am Spielort mitzuteilen und kann nach Beginn des Spieltages nicht mehr geändert werden.

Am nächsten Spieltag kann eine andere Mannschaft gewählt werden.

Alle Mannschaften haben die gleiche Spielstärke. Alle Spieler / Spielerinnen haben die Attribute 85 GES.

Außer Nationalmannschaften und „All-Star-Teams“ kann jede Mannschaft gewählt werden.

3 Spielbetrieb

3.1 Saison

Die Saison beginnt am 01.07. und endet am 30.06. eines jeden Jahres.

3.2 Anzahl der Spieler / Spielerinnen

Es wird im Spielmodus „2v2“ gespielt.

Ein Team besteht pro Spieltag aus mindestens 2 Spielern / Spielerinnen und maximal 4 Spielern / Spielerinnen.

3.3 Spielmodus

Vorqualifikation:

Die Mannschaften werden im Losverfahren auf drei Gruppen (maximal 8 Mannschaften) zugeteilt und spielen in den Gruppen jeder gegen jeden.

Die Erst- und Zweitplatzierten und beiden bestplatzierten Dritten (gemäß Quotientenregelung) der Gruppen qualifizieren sich für die Gruppe 1 des ersten Spieltages der Hauptrunde.

Der übrige Drittplatzierte und die Viert- und Fünftplatzierten der Gruppen qualifizieren sich für Gruppe 2 des ersten Spieltages der Hauptrunde.

Die Sechst- und Siebtplatzierten der Gruppen und der Achteplatzierte qualifizieren sich für Gruppe 3 des ersten Spieltages der Hauptrunde.

Sollte es vor der Vorqualifikation noch zu Nachmeldungen kommen und die Mannschaft/en zugelassen werden, kann der Modus entsprechend angepasst werden.

Quotientenregelung:

Die bessere Mannschaft wird wie folgt ermittelt:

1. Punkte, geteilt durch die Anzahl der gespielten Spiele,
2. Tordifferenz, geteilt durch die Anzahl der gespielten Spiele,
3. erzielte Tore geteilt durch die Anzahl der gespielten Spiele.

Sollten diese Werte gleich sein, werden Entscheidungsspiele angesetzt.

Hauptrunde:

Pro Spieltag spielen die Mannschaften innerhalb der Gruppen jeder gegen jeden.

Nach jedem gespielten Spieltag werden

- die jeweils drei Bestplatzierten der Gruppe nach einem Spieltag in die davor liegende Gruppe eingeteilt (z. B. Platz 1 bis 3 der Gruppe 2 kommen für den nächsten Spieltag in Gruppe1).
- die jeweils drei Letztplatzierten der Gruppe nach einem Spieltag in die dahinter liegende Gruppe eingeteilt (z. B. Platz 5 bis 8 der Gruppe 1 kommen für den nächsten Spieltag in Gruppe2).

Die Punktwertung pro Spieltag errechnet sich nach der Anzahl der gesamten Mannschaften aller Gruppen.

Für Platz 1 in Gruppe 1 gibt es pro Spieltag 0,5 Punkte mal die Anzahl der Mannschaften (z. B. 22 Mannschaften * 0,5 Punkte = 11 Punkte). Alle dahinter Platzierten bekommen jeweils 0,5 Punkte weniger (wären bei 22 Mannschaften Platz 2/Gruppe 1 =10,5 Punkte, ..., Platz 1/Gruppe 2 = 7 Punkte, usw.). Der Letztplatzierte der hintersten Gruppe bekommt 0,5 Punkte.

Mannschaften, die zu einem Spieltag nicht antreten, erhalten keine Punkte.

Playoffs

Für die Playoffs qualifizieren sich die 8 punktbesten Mannschaften aus allen Spieltagen der Hauptrunde. Sollten es auf Grund von Punktgleichheit mehr als 8 Mannschaften sein, qualifiziert sich die Mannschaft, die die meisten Tore an allen Spieltagen der Hauptrunde geschossen hat. Wenn die Anzahl der geschossenen Tore aus allen Spieltagen ebenfalls gleich ist, qualifiziert sich die Mannschaft, die weniger Tore über alle Spieltage aus der Hauptrunde gegen sich bekommen hat.

Das Viertelfinale und das Halbfinale wird im Modus „Best of Three“ ausgespielt. Das Finale im Modus „Best of Five“.

3.3.1 Spielwertung

Der Sieger eines Spiels erhält drei Punkte, bei Unentschieden erhalten beide Mannschaften je einen Punkt.

Tritt eine Mannschaft zum Spieltag nicht an, werden alle Begegnungen mit 0:3 Toren und 0 Punkten gegen die Mannschaft gewertet, die nicht antritt. Treten zwei Mannschaften zu einem Spieltag nicht an, so wird die jeweilige Partie der Mannschaften, die nicht angetreten sind, mit 0:3 Toren und 0 Punkten gegen beide Mannschaften gewertet.

Besteht zwischen zwei oder mehr Mannschaften nach dem Spieltag 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. Ist der direkte Vergleich unentschieden ausgegangen, folgt
- d) ein Elfmeterschießen.

3.4 Spielbericht-Online

Vor dem Spiel bzw. Spieltag ist von beiden Mannschaften der Spielbericht-Online auszufüllen und freizugeben.

Von beiden Mannschaften ist vor Beginn beim jeweiligen Gegner zu prüfen, dass die Spieleinstellungen gemäß Punkt 4 dieser Durchführungsbestimmungen gegeben sind. Mit Beginn des Spiels wird bestätigt, dass die Einstellungen beim Gegner den Vorgaben entsprechen.

Beide Mannschaften sind nach dem Spiel verpflichtet, die Eintragungen (Ergebnis usw.) im DFBnet Spielbericht-Online vorzunehmen.

3.4.1 Manueller Spielbericht

Sollte der Spielbericht-Online nicht zur Verfügung stehen, ist der manuelle Spielbericht des HFV für den eFootball zu nutzen. (Download HFV-Homepage / muss durch den ausrichtenden Verein gestellt werden).

Von beiden Mannschaften ist vor Beginn beim jeweiligen Gegner zu prüfen, dass die Spieleinstellungen gemäß Punkt 4 dieser Durchführungsbestimmungen gegeben sind. Mit Beginn des Spiels wird bestätigt, dass die Einstellungen beim Gegner den Vorgaben entsprechen.

Beide Mannschaften sind nach dem Spiel verpflichtet, das Ergebnis im DFBnet zu melden.

3.5 Schiedsrichter

Ein Schiedsrichter wird nicht gestellt.

3.6 Festspielregelung

An einem Spieltag darf ein Spieler / eine Spielerin nur für eine Mannschaft spielen.

3.7 Ausstattung/Ausrüstung

Es wird ausschließlich auf der Konsole PlayStation 4 (PS4) der Marke Sony gespielt.
Der Controller ist durch die Teilnehmer / Teilnehmerinnen selbst mitzubringen.

Alle Updates (inkl. Kader-Updates) des Spiels, die bis 48 Stunden vor Beginn des Spieltags erschienen sind, müssen vor dem Spieltag auf den Konsolen installiert sein.

Als Bildschirm muss am Austragungsort pro Mannschaft ein Bildschirm von mindestens 27 Zoll zur Verfügung stehen. Bei Spielen beider Mannschaften auf einem Bildschirm muss die Größe mindestens 32 Zoll sein. Die Reaktionszeit der Bildschirme darf höchstens 5 ms betragen.

Die Vereine können Austragungsorte für Spieltage melden. Die Mindestvoraussetzung dafür ist, dass mindestens zwei Spielkonsolen mit entsprechender Ausstattung bzgl. der Bildschirme zur Verfügung stehen.

Des Weiteren sind die Lichtverhältnisse so anzupassen, dass keine Spiegeleffekte auf den Bildschirmen entstehen und die Sicht somit beeinträchtigt werden könnte.

3.8 Protest

Das Ausnutzen von jeglichen Spielfehlern, den sogenannten „In-Game-Glitches“, ist verboten und führt zur automatischen Niederlage bzw. zur Wertung von 0:3. Diese sind durch Screenshots (oder Videos) zu dokumentieren und als Protestgrund beim HFV vorzulegen.

Das Benutzen der manuellen Torwartanwahlfunktion über das Touchpad des Controllers im Spiel ist verboten und führt bei Benutzung zur automatischen Niederlage bzw. zur Wertung von 0:3. Diese sind durch Screenshots (oder Videos) zu dokumentieren und als Protestgrund beim HFV vorzulegen. Das Verschieben des Torwarts mit Hilfe des rechten Analogsticks ist hingegen ausdrücklich erlaubt.

Das Pause-Menü darf während des Spiels nur bei einer Spielunterbrechung aufgerufen werden. Wird das Spiel in jeglicher Form durch ein Aufrufen eines Menüs durch einen der Spieler / Spielerinnen unterbrochen, führt dies zur automatischen Niederlage bzw. zur Wertung von 0:3. Diese sind durch Screenshots (oder Videos) zu dokumentieren und als Protestgrund beim HFV vorzulegen.

Sollte ein Spieler / eine Spielerin in einem Spiel eine rote oder gelb-rote Karte erhalten, ist dieser trotzdem nicht für die folgenden Spiele gesperrt und kann wie gewohnt aufgestellt werden.

Wird ein Spieler / eine Spielerin eingesetzt, der / die jünger als 16 Jahre oder älter als 26 Jahre ist und damit keine Spielberechtigung besitzt, ist das Spiel nach Protest für den Protestführer mit 3:0 Toren und 3 Punkten umzuwerten.

Bzgl. der Einlegung von Protesten gelten die Bestimmungen der Rechts- und Verfahrensordnung (RuVO) des HFV.

3.9 Spielabbruch

Sollte ein Spiel aus technischen Gründen abgebrochen werden (z.B. Stromausfall, Absturz der Konsole), wird in zwei Fälle unterschieden:

Spielabbruch in der ersten Halbzeit: Das Ergebnis bei Spielabbruch muss nach Neustart sofort bei Spielbeginn wiederhergestellt werden. Anschließend muss das Spiel komplett wiederholt werden (90 min. abzüglich der Zeit, die zur Wiederherstellung des Ergebnisses benötigt wird).

Spielabbruch in der zweiten Halbzeit: Das Ergebnis bei Spielabbruch muss nach Neustart sofort bei Spielbeginn wiederhergestellt werden. Anschließend wird nur die erste Halbzeit zu Ende gespielt. Das Halbzeitergebnis stellt das Endergebnis des betroffenen Spiels dar.

4 Game-Einstellungen

4.1 In-Game Einstellungen

Die In-Game-Einstellungen stellen sich wie folgt dar:

Halbzeitlänge:	6 min.; es werden zwei Halbzeiten gespielt.
Spielgeschwindigkeit:	normal
Schwierigkeitsgrad:	Weltklasse
eigene Formationen:	nicht erlaubt
Saison:	Sommer
Wetter:	Heiter
Tageszeit:	20 Uhr
Schnellwechsel:	Einblenden
Verletzungen:	Ein
Abseits:	Ein
Karten:	Ein
Handspiel:	Aus
FIFA-Trainer:	Aus
Zeit-Ergebnisanzeige:	Standard
Kamera:	Standardeinstellung Übertragung-Tele, aber Absprache der Spieler vor dem Spiel möglich

Die Einstellungen „Benutzer: Gameplay anpassen“ und „CPU: Gameplay anpassen“ dürfen nicht verändert werden.

Nutzung von eigenen individuellen Taktiken ist genauso wie das Vergeben von Spieleranweisungen erlaubt. Alle anderen Einstellungen sind auf den Werkseinstellungen/Standards zu belassen.

Die Trikotfarbe müssen von den beiden Mannschaften so gewählt werden, dass sie für die Spieler / Spielerinnen und Zuschauer / Zuschauerinnen eindeutig unterscheidbar sind.

4.2 Controllereinstellungen

Die Controllereinstellungen stellen sich wie folgt dar:

Die Controller-Einstellungen sind abhängig vom Spieler / von der Spielerin, außer Tactical Defending, welches per Standard eingestellt sein muss.

Das Ausnutzen von „In-Game-Glitches“ ist verboten.

Das Benutzen der manuellen Torwartsteuerungsfunktion im Spiel ist verboten.

5 Spielberechtigung

5.1 Erteilung der Spielerlaubnis

Für die Erteilung der Spielerlaubnis für die eFootball-Liga gelten die §§ 4 bis 11 c der HFV-Spielordnung. Zur Berechnung einer Entschädigung gemäß § 8 Absatz 3.2.1 SpO gilt die Summe der dort genannten niedrigsten Spielklasse.

5.2 Altersbestimmung

Gemäß Punkt 2.2 der Durchführungsbestimmungen wird die Spielberechtigung frühestens ab Vollendung des 16. Lebensjahres erteilt.