



Durchführungsbestimmungen

eFootball-Liga

Saison 2021 / 2022



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	Geschäftszeiten + Telefonzeiten.....	3
2	Allgemeines.....	3
2.1	Grundsätze.....	3
2.2	Teilnahmeberechtigung.....	3
2.3	Ligabestimmungen.....	3
3	Spielbetrieb.....	3
3.1	Saison.....	3
3.2	Anzahl der Spieler / Spielerinnen.....	3
3.3	Spielmodus.....	3
3.3.1	Spielwertung.....	5
3.4	Ergebnismeldung.....	5
3.5	Schiedsrichter.....	5
3.6	Festspielregelung.....	5
3.7	Ausstattung/Ausrüstung.....	5
3.8	Protest.....	6
3.9	Spielabbruch.....	7
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
5.3	Nachweis der Spielerlaubnis.....	8
6	Übertragungen.....	8
6.1	Twitch.....	8

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, 22045 Hamburg
Telefon 040 / 675 870 - 0
Fax 040 / 675 870 – 90

1.2 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*innen müssen Mitglied in einem Mitgliedsverein des Hamburger Fußball-Verband e.V. (HFV) sein.

2.2 Teilnahmeberechtigung

Das Alter der Spieler*innen 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 22 auf der PlayStation 4 (PS4) im 2 gegen 2 Anstoß-Modus durchgeführt. Die Mannschaftsauswahl ist von jeder Mannschaft bzw. den Teilnehmer*innen 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 90 GES.

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

Da das Spiel noch nicht veröffentlicht ist, können die Ligabestimmungen ggfs. noch angepasst werden, wenn es notwendig ist. Etwaige Änderungen werden nach Release des Spieles durch den Hamburger Fußball-Verband veröffentlicht und diesen Durchführungsbestimmungen beigefügt. Außerdem werden die teilnehmenden Vereine der eFootball-Liga gesondert per elektronisches Postfach darüber informiert.

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 Spieler*innen und maximal 4 Spieler*innen.

3.3 Spielmodus

Vorqualifikation:

Die Mannschaften werden im Losverfahren auf Gruppen mit maximal 8 Mannschaften zugeteilt und spielen in den Gruppen jeder gegen jeden. Die Anzahl der Gruppen ergibt sich aus der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften.

Die Platzierung der Vorqualifikation entscheidet über die Einteilung in die Gruppen der Hauptrunde. Die Platzierung ergibt sich aus der Anzahl der erzielten Punkte (pro Sieg gibt es drei Punkte), anschließend der Tordifferenz und dann der erzielten Tore. Sollte zur Einteilung in die Hauptrunde der Vergleich von zwei Mannschaften aus unterschiedlichen Gruppen nötig sein, erhält die Mannschaft mit dem besseren Quotienten gem. Quotientenregelung den Platz in der höheren Gruppe.

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 von Gruppen mit jeweils maximal 8 Mannschaften jeder gegen jeden.

Nach jedem gespielten Spieltag werden je nach Gruppengröße

- die jeweilige Anzahl an 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).
 - o Bei 8 und 7 Mannschaften in der Gruppe: die 3 Bestplatzierten
 - o Bei 6 und 5 Mannschaften in der Gruppe: die 2 Bestplatzierten
 - o Bei 4 oder weniger Mannschaften in der Gruppe: die 1 Bestplatzierteste
- die jeweilige Anzahl an 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 Anzahl wird durch die Anzahl der jeweiligen Bestplatzierten Aufsteiger der nachfolgenden Gruppe bestimmt (z. B. Gruppe 2 hat 8 Mannschaften und daher 3 Mannschaften, die am Folgespieltag in Gruppe 1 eingeteilt werden, dann gibt es entsprechend auch 3 Mannschaften aus Gruppe 1, die am Folgespieltag in Gruppe 2 eingeteilt werden).

Die Anzahl kann aufgrund von Streichungen und Zurückziehungen kurzfristig zwischen den Spieltagen angepasst werden.

Die Punktwertung pro Spieltag errechnet sich nach der Anzahl der gesamten Mannschaften aller Gruppen am ersten Spieltag der Hauptrunde. 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 bei mindestens 16 teilnehmenden Mannschaften die 8 punktbesten Mannschaften aus allen Spieltagen der Hauptrunde. Nehmen weniger als 16 Mannschaften teil, qualifizieren sich die 4 punktbesten Mannschaften aus allen Spieltagen der Hauptrunde. Sollten es auf Grund von Punktgleichheit mehr als 8 bzw. 4 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.

Die Viertelfinal-Spiele bei 8 qualifizierten Mannschaften lauten:
Bestplatzierte Mannschaft gegen achtplatzierte Mannschaft
Zweitplatzierte Mannschaft gegen siebtplatzierte Mannschaft
Drittplatzierte Mannschaft gegen sechstplatzierte Mannschaft
Viertplatzierte Mannschaft gegen fünftplatzierte Mannschaft

Die Halbfinal-Spiele bei 4 qualifizierten Mannschaften lauten:
Bestplatzierte Mannschaft gegen viertplatzierte Mannschaft
Zweitplatzierte Mannschaft gegen drittplatzierte Mannschaft

3.3.1 Die möglichen Viertelfinal-Spiele, die Halbfinal-Spiele und das Spiel um Platz 3 werden im Modus „Best of Three“ ausgespielt. Das Finale im Modus „Best of Five“.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 Ergebnismeldung

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.) in der DFBnet Ergebnismeldung vorzunehmen.

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*innen 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.

3.8 Die Teilnehmer*innen tragen ein Oberteil, welches die Zugehörigkeit zum Verein widerspiegelt (bspw. Trikot, Polo-Shirt o.Ä.).Spielstätten

Die Vereine können Austragungsorte für Spieltage melden. Die Mindestvoraussetzung dafür ist, dass mindestens zwei Spielkonsolen mit entsprechender Ausstattung bzgl. der Bildschirme zur Verfügung stehen (diese können vom Hamburger Fußball-Verband kostenfrei geliehen werden).

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

Aufgrund der Covid-19-Pandemie kann durch den Hamburger Fußball-Verband entschieden werden, dass die Spiele online durchgeführt werden. Hierzu spielen die Teampartner*innen an einem Ort gegen ein anderes Team, welches sich an einem anderen Ort befindet. Das Spiel wird dazu von Spieler*in 1 der Heimmannschaft gestartet, der Spieler*in 1 der Gastmannschaft zum Spiel einlädt. Sobald beide Spieler*innen in der Spielloobby sind, können die beiden einen Gast hinzufügen, wo sich der*die jeweilige Spieler*in 2 mit seinen Zugangsdaten im Playstation Network anmelden kann und anschließend das Spiel im 2v2 gestartet werden kann.

Der Ablauf bei der Online-Durchführung ist dann wie folgt: Ein Teammitglied sendet einem Teammitglied des gegnerischen Teams eine Freundschaftsanfrage im Playstation Network an die mitgeteilte Online-ID. Sobald beide Spieler*innen miteinander befreundet sind, beginnt der Einladungsprozess. Dies geschieht über den Modus Freundschaftsspiele. Unter „Neue Freundsch.-Spiel-Saison“ wird das gegnerische Teammitglied ausgewählt und anschließend müssen über das Feld Einstellungen folgende Werte eingestellt werden:

Halbzeitlänge: 6min.
Steuerung: Alle
Spielgeschw.: Schnell
Mannschaftstyp: 90 GES

Anschließend erfolgt die Spieleinladung über das Feld „Einladen“. Sobald der*die gegnerische Spieler*in beigetreten ist, können beide Mannschaften ihre Teammitglieder über das Drücken der Dreieck-Taste hinzufügen. Sind beide Spieler*innen mit einem „Gast“, in diesem Fall ihrem Teampartner angemeldet, kann das Spiel gestartet werden.

Am Ende des Spiels ist aus Beweisgründen ein Screenshot des Ergebnisses zu archivieren, welcher auf Anforderung durch den Hamburger Fußball-Verband e.V. zur Verfügung gestellt werden muss. Auf diesem Screenshot müssen zwingend die Spieler-IDs und das Ergebnis zu sehen sein.

Da das Spiel noch nicht veröffentlicht ist, können die Bestimmungen zu den Spielstätten ggfs. noch angepasst werden, wenn es notwendig ist. Etwaige Änderungen werden nach Release des Spieles durch den Hamburger Fußball-Verband veröffentlicht und diesen Durchführungsbestimmungen beigelegt. Außerdem werden die teilnehmenden Vereine der eFootball-Liga gesondert per elektronisches Postfach darüber informiert.

3.9 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 Torhüter*innenanwahlfunktion 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*der Torhüter*in 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*innen 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*e Spieler*in 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*e Spieler*in 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.

3.10 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.

3.11 Nichtantritt / Verzicht (Ergänzung § 28 SpO)

Mehrfaches Nichtantreten gem. § 28 Abs. 4 SpO bezieht sich auf das Nichtantreten an einem gesamten Spieltag, nicht auf einzelne Spiele.

Jedes Nichtantreten am gesamten Spieltag zieht eine Ordnungsstrafe nach sich.

Die nichtantretende Mannschaft hat jedes Spiel, bei dem sie nicht antritt / auf die Austragung verzichtet kampflös mit 0:3 Toren verloren.

Alles weitere wird in § 28 SpO geregelt.

4 Game-Einstellungen

4.1 In-Game Einstellungen

Da das Spiel noch nicht veröffentlicht ist, werden die In Game Einstellungen nach Release des Spieles durch den Hamburger Fußball-Verband veröffentlicht und diesen Durchführungsbestimmungen beigelegt.

Außerdem werden die teilnehmenden Vereine der eFootball-Liga gesondert per elektronisches Postfach darüber informiert.

Die Trikotfarbe müssen von den beiden Mannschaften so gewählt werden, dass sie für die Spieler*innen und Zuschauenden eindeutig unterscheidbar sind.

4.2 Controllereinstellungen

Die Controllereinstellungen stellen sich wie folgt dar:

Die Controller-Einstellungen sind abhängig von den Spieler*innen, außer Tactical Defending, welches per Standard eingestellt sein muss.

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

Das Benutzen der manuellen Torhüter*innensteuerungsfunktion im Spiel ist verboten.

4.3 Kameraeinstellungen

Die Kameraeinstellungen sind vor dem Spiel zwischen den beiden Teams abzustimmen, sofern die Partie auf lediglich einem Bildschirm für beide Mannschaften ausgespielt wird. Sollte keine Einigung möglich sein, sind die Kameraeinstellungen beim Standard zu belassen.

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.

5.3 Nachweis der Spielerlaubnis

Der Verein erhält ein Schreiben mit der Bestätigung der Spielberechtigungen nach erfolgreicher Antragstellung. Dieses Schreiben ist zu jedem Spieltag, sowie zur Vorqualifikation und den Playoffs mitzuführen. Dies ist auch in digitaler Form (bspw. auf dem Smartphone) zulässig.

Zur möglichen Überprüfung der Identität der Spieler sind diese außerdem dazu verpflichtet zusätzlich zu dem Schreiben einen amtlichen Lichtbildausweis (idealerweise den Personalausweis) mitzuführen und auf Verlangen den gegnerischen Spielern vorzuzeigen.

6 Übertragungen

6.1 Twitch

Der Hamburger Fußball-Verband e.V. betreibt einen eigenen Twitch-Account auf dem vereinzelt Spiele live übertragen werden. Die Teilnehmer*innen erklären sich bereit bei der Übertragung zu unterstützen und stimmen dieser entsprechend mit der Teilnahme am Spiel zu.