



# ÄNDERUNGEN DER DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN EFOOTBALL-LIGA 2020/2021

Änderungsdatum: 30.10.2020

rot = neu eingefügt oder geändert  
durchgestrichen = gestrichen

## 2.3 LIGABESTIMMUNGEN

[...]

Alle Mannschaften haben die gleiche Spielstärke. Alle Spieler / Spielerinnen haben die Attribute ~~85~~ **90** GES.

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

## 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 Platzierung entscheidet über die Einteilung in die Gruppen für den ersten Spieltag. Welche Platzierung für welche Gruppe erreicht werden muss, wird vor der Vorqualifikation festgelegt.**

~~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 Aichtplatzierte 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.~~

[...]

### Playoffs

Für die Playoffs qualifizieren sich die ~~8~~ **4** punktbesten Mannschaften aus allen Spieltagen der Hauptrunde. Sollten es auf Grund von Punktgleichheit mehr als ~~8~~ **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.

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

## 3.7 AUSSTATTUNG / AUSTRÜSTUNG

[...]

~~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 geliehen werden).~~



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

Die Teilnehmer / Teilnehmerinnen tragen ein Oberteil, welches die Zugehörigkeit zum Verein widerspiegelt (bspw. Trikot, Polo-Shirt o.Ä.).

### **3.8 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 an einem Ort gegen ein anderes Team, welches sich an einem anderen Ort befindet. Das Spiel wird dazu von Spieler 1 der Heimmannschaft gestartet, der Spieler 1 der Gastmannschaft zum Spiel einlädt. Sobald beide Spieler in der Spiellobby sind, können die beiden einen Gast hinzufügen, wo sich der jeweilige Spieler 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 miteinander befreundet sind, beginnt der Einladungsprozess. Dies geschieht über den Modus Freundschaftsspiele. Unter „Neue Freundschaftsspiel-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 gegnerische Spieler beigetreten ist, können beide Mannschaften ihre Teammitglieder über das Drücken der Dreieck-Taste hinzufügen. Sind beide Spieler 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.

### **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.

### **4.1 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 sind die Teilnehmer der eFootball-Liga gesondert per elektronisches Postfach darüber zu informieren.



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

Halblzeitlänge: 6 min.; es werden zwei Halblzeiten gespielt.  
Spielgeschwindigkeit: schnell  
Schwierigkeitsgrad: Weltklasse

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

Nutzung von eigenen individuellen Taktiken ist genauso wie das Vergeben von Spielernweisungen erlaubt.

Alle weiteren Einstellungen sind auf den Werkseinstellungen zu belassen.

[...]

## **4.2 CONTROLLER-EINSTELLUNGEN**

[...]

~~Das Benutzen der manuellen Torwartsteuerungsfunktion im Spiel ist verboten.~~

## **4.3 KAMERA-EINSTELLUNGEN**

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.