



Regelwerk EVSH FIFA-Landesmeisterschaft

Allgemein

- Dieses Turnier ist nicht mit Electronic Arts Inc. oder seinen Lizenzgebern verbunden und wird von diesen nicht gesponsert.
- Die Anmeldungen zu den jeweiligen Qualifikationscups enden am: 08.05.2022 und 29.05.2022.
- Die besten acht Spieler und Spielerinnen pro Qualifikationscup qualifizieren sich für die Playoffs (Playoffs = 16 Teilnehmende).
- Die besten 4 Spieler:innen (Platz 1 bis 4) der Playoffs qualifizieren sich für das Halbfinale, Spiel um Platz 3 sowie Finale auf der Gamevention am 03.07.22.
- Die Qualifikationscups sowie das Finale wird im 90er Modus ausgetragen.
- FIFA 22, PS4 Version auf PS4 oder PS5
- Es wird 1 on 1 gespielt

Qualifikationscups

Es finden pro Titel zwei Online-Qualifikationscups mit anschließenden Playoffs statt. Diese werden per Livestream aus dem Landeszentrum für eSport und Digitalisierung SH (LEZ SH) begleitet.

Qualifikationscup 1:

- Sonntag, 15.05.2022
- Anmeldeschluss: 08.05.2022

Qualifikationscup 2:

- Sonntag, 05.06.2022
- Anmeldeschluss: 29.05.2022

Playoffs:

- Sonntag, 19.06.2022

Turnierformat

- Qualifier
 - Round Robin
 - Bo1
- Playoffs
 - Double-Elimination
 - Bo2
 - Bei Unentschieden gibt es ein drittes Entscheidungsspiel, welches durch "Golden Goal" entschieden wird
 - Ohne Auswärtstor-Regel
- Halbfinale/ Spiel um Platz 3/ Finale
 - Single Elimination
 - Bo2
 - Bei Unentschieden gibt es ein drittes Entscheidungsspiel, welches durch "Golden Goal" entschieden wird
 - Ohne Auswärtstor Regel

Spieleinstellungen

- Keine „Live-Kader/ Form“ aktiv
- Halbzeitlänge: 6 Minuten
- Schwierigkeit: Legende
- Stadion: Aloha Park
- Schnellwechsel: Ausbl.
- Bedingungen: individuell
- Herbst
- 15:00
- Bewölkt
- Rasenmuster: Standard
- Geschwindigkeit: normal

Controller-Einstellung

- Kein Trainer erlaubt
- Tactical Defending
- Sonst frei konfigurierbar
- Team-Aufstellung, Formation und Taktiken frei wählbar
- Vor jedem Spiel für beide Spieler 30sec Zeit für Controller-Einstellung und 2min für individuelle Taktiken/Team-Management.

Vor dem Spiel

- Turnieranmeldung durchführen auf liga.sh
- EVSH Discord beitreten: <https://discord.gg/9u9eGPA5By> (mind. 1 Person) Über den Discord Server wird mit anderen Teams und Turnierleitungen kommuniziert

- Der erstgenannte Spieler oder die erstgenannte Spielerin ist der Host (Heimspiel) und lädt den Gegenspieler oder die Gegenspielerin ein.
- Die Kommunikation zwischen den Spieler:innen findet über Discord statt "E-Football Channel #chat"

Nichtantreten

Wenn Spieler:innen 5 Minuten nach offiziellem Spielbeginn nicht erschienen sind, so wird dieses Spiel als Sieg für den anwesenden Spieler oder die anwesende Spielerinnen gewertet. Dazu muss einen Screenshot, in dem die aktuelle Uhrzeit der [Atomuhr](#) zu sehen sind, per Mail an info@e-sport.sh (Betreff muss das Präfix "[FIFA]" haben) senden. Alternativ kann der Screenshot über die Admins im Discord aufgenommen werden.

Spielunterbrechungen

- Sollten Spieler:innen ein Spiel mutwillig ohne Grund unterbrechen, wird der entsprechende Spieler oder die Spielerinnen unverzüglich disqualifiziert.
- Sollte ein Spiel durch äußere Umstände unterbrochen werden (z. B. durch einen Systemfehler oder einen Stromausfall), wird wie folgt verfahren:
 - Unterbrechung in der ersten Halbzeit: Ein neues Spiel wird gestartet und die vorherige Tordifferenz manuell wiederhergestellt. Anschließend wird die Partie 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.
- Ungeachtet dessen können Spieler:innen das Spiel unterbrechen, um seine Strategie und/oder Aufstellung zu ändern. Eine Spielunterbrechung darf nur gemacht werden, sobald sich der Ball im Aus befindet und somit keine Spieler und Spielerinnen einen Nachteil durch die Spielunterbrechung hat.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Zwischen Spielen eines Matches

- Nach jedem Spiel müssen die Spieler:innen einen Screenshot des Ergebnisfensters anfertigen, um den Ausgang des Spiels später gegebenenfalls dokumentieren zu können.

Nach dem Spiel

- Die Spielenden melden im Discord Channel #ergebnisse das erspielte Ergebnis. Sollte ein Disput über das Ergebnis vorliegen, ist unverzüglich die Turnierleitung zu kontaktieren.

Gleichstände

Bei einem Gleichstand gilt der direkte Vergleich

Proteste

- Sachverhalte, die vor Beginn eines Matches bekannt sind, müssen vor Beginn des Matches durch einen Protest beanstandet werden, sonst verfällt dieses Protestrecht.
- Sollte ein Protest vor einem Match eingereicht werden, wird dieses Match zunächst ausgespielt, solange von der Turnierleitung nichts anderes angeordnet wird.
- Bei Unregelmäßigkeiten während oder nach dem Match muss ein Protest bis zu 48 Stunden nach Matchbeginn eingereicht werden, sonst verfällt dieses Protestrecht.
- Insbesondere bei einem Protest gelten die üblichen Verhaltensformen und die Netiquette.