



Regelwerk

EVSH EA Sports FC-Landesmeisterschaft

(Stand: 27.05.2024)

Allgemein

- Dieses Turnier ist nicht mit Electronic Arts Inc. oder seinen Lizenzgebern verbunden und wird nicht von diesen gesponsert.
- Die besten acht Spieler:innen pro Qualifikationscup qualifizieren sich für die Playoffs (Playoffs = 16 Teilnehmende).
- Die besten vier Spieler:innen (Platz 1 bis 4) der Playoffs qualifizieren sich für das Finale am 19.10.2024 in den Holstenhallen in Neumünster
- Die Qualifikationscups sowie das Finale werden im 90er-Modus ausgetragen.
- EA Sports FC 24 (Xbox Series X und PS5 oder Xbox One und PS4)
- Offline wird auf der PS5 gespielt.
- Es wird 1 on 1 gespielt.
- Das Mindestalter von EA Sports FC beträgt 12 Jahre.
- Es dürfen bei einem in der Virtual Bundesliga gelisteten Verein maximal zwei Spieler:innen des Vereins teilnehmen.

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:

- 22.06.2024
- Anmeldeschluss: 20.06.2024 um 23:59 Uhr

Qualifikationscup 2:

- 14.09.2024
- Anmeldeschluss: 12.09.2024 um 23:59 Uhr

Playoffs:

- -

Turnierformat

- **Qualifier**
 - Round Robin
 - Best-of-1
- **Playoffs**
 - Double-Elimination
 - Best-of-2
 - Bei Unentschieden gibt es Verlängerung und dann Elfmeterschießen.
 - ohne Auswärtstorregel
- **Halbfinale / Spiel um Platz 3 / Finale**
 - Single Elimination
 - Best-of-2
 - Bei Unentschieden gibt es Verlängerung und dann Elfmeterschießen.
 - ohne Auswärtstorregel

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-Einstellungen

- Kein Trainer erlaubt
- Tactical Defending
- Sonst frei konfigurierbar
- Team-Aufstellung, Formation und Taktiken frei wählbar
- Vor jedem Spiel für beide Spieler 1 min Zeit für Controller-Einstellung und 2min für individuelle Taktiken/Team-Management.

Vor dem Spiel

- Turnieranmeldung durchführen und Check-in auf Toornament:
<https://play.toornament.com/de/tournaments/7689982497941594112/>
- E-Sport SH Discord Server beitreten (mind. 1 Person). Über den Discord Server wird mit anderen Teilnehmer:innen 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”

- Es muss darauf geachtet werden, dass die Spieler:innen ihre Freundeseinstellungen so eingestellt haben, dass man sie als Freund:in hinzufügen kann. Sollte es vorkommen, dass diese Einstellung nicht vorgenommen wurde, so hat die Person 20 Sekunden Zeit diese vorzunehmen, sonst werden die entsprechenden Spieler:innen vom Turnier ausgeschlossen. Dies dient zur Unterstützung des Spielflusses.

Nichtantreten

Wenn Spieler:innen 10 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 "[E Football]" haben) senden. Alternativ kann der Screenshot über die Admins im Discord Server aufgenommen werden. Zudem wird der gezahlte Pfand vom Veranstalter einbehalten.

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 ein Foto 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.
- Das Ergebnis muss von beiden Spieler:innen bestätigt werden.

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.
- Bei weiteren Unstimmigkeiten, welche das Spiel betreffen, muss ein Clip erstellt werden, um die strittige Szene überprüfen zu können.