



Durchführungsbestimmungen eFootball Kreisliga Gifhorn 2020/21

1. Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind nur Mitgliedsvereine des ausrichtenden Kreises des Niedersächsischen Fußballverbandes (NFV). Ein Team besteht immer aus maximal drei Spielern, wovon mindestens ein Spieler registriertes Mitglied im meldenden Verein und im Besitz eines aktiven NFV-Spielerpasses sein muss. Jedes Team hat einen Teammanager zu benennen, welcher für den Spielleiter als Ansprechpartner fungiert. Das Teilnehmeralter der Spieler ist auf mindestens **16 Jahre** begrenzt. Es gilt das Geburtsdatum am Tag des Beginns des Ligaspielbetriebes.

2. Anmeldung

Die Anmeldung erfolgt ausschließlich per Nachricht des meldenden Vereins über das DFB.net-Postfach. Ein Verein kann mehrere 3er-Teams anmelden. Mit der Anmeldung zum Turnier sind durch den Verein die Namen und Geburtsdaten der Teilnehmer sowie die PSN-ID und die Handynummer anzugeben. Das bereitgestellte Anmeldeformular ist zu nutzen. Mit der Anmeldung erkennen die Spieler diese Durchführungsbestimmungen an. Jugendspielgemeinschaften werden nicht zugelassen. Wer einer Jugendspielgemeinschaft angehört muss sich über einen Stammverein anmelden.

2.1. Teilnahmegebühren

Es fallen keine Teilnahme- oder Startgebühren an.

3. Ligabestimmungen

Die Liga wird in dem Spiel FIFA 20 auf der PlayStation 4 (PS4) im „1 gegen 1“-Freundschaftsspiel-Modus durchgeführt. Der Wettbewerb wird online ausgetragen, die Mannschaften sind frei wählbar (außer „All-Star-Teams“). Die Halbzeitlänge beträgt bei jedem Spiel sechs Minuten. Im ersten Spiel des Tages spielen beide Spieler eines Vereins gleichzeitig gegen die anderen beiden Spieler des gegnerischen Vereins. Im zweiten Spiel des Tages wird über Kreuz gespielt und das Heimrecht getauscht, sodass insgesamt vier Spiele pro Ligaspiel gespielt wurden und jede Mannschaft ein Heim- und ein Auswärtsspiel hat. Bei einem Unentschieden nach 90 Minuten wird die Partie beendet und das Ergebnis gewertet. Die Punkte der Partien werden für diese Begegnung am Spieltag addiert. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt den Vergleich und erhält in der Gesamtwertung 3 Punkte. Bei einem Unentschieden erhalten beide Mannschaften je einen Punkt. Die Tore der Begegnung werden addiert und vollständig in die Tabelle übertragen.

Beispiel:

Mannschaft A – Mannschaft B

A1 – B1	3:1
A2 – B2	0:1
B2 – A1	0:3
B1 – A2	0:0

Wertung der Begegnung des Spieltags:
Mannschaft A – Mannschaft B 7:4 Punkte, 6:2 Tore

Endwertung des Spieltags in der WebApp:
Mannschaft A – Mannschaft B 3:0 Punkte, 6:2 Tore.

Sollte eine Partie aus technischen Gründen abgebrochen werden, wird sie mit identischen Mannschaften neu gestartet. Die Ligaleitung ist umgehend zu informieren.

3.1. Ligamodus

Insgesamt sind je zehn Teams zur Kreisliga und -klasse zugelassen.

Die Vereine behalten ihr Startrecht in der jeweiligen Klasse anhand der abgelaufenen Endplatzierung der abgelaufenen eFootballsaison. Sollten Vereine auf ihr Kreisliga- und Kreisklassenspielrecht verzichten, so rückt der jeweils nächstplatzierte der entsprechenden Staffel nach. **Neuanmeldungen füllen die niedrig klassigste Liga jeweils auf.**

3.1.1. Ligaspiele

Der Sieger eines Spiels erhält drei Punkte, bei Unentschieden erhalten beide Mannschaften je einen Punkt. Besteht zwischen zwei oder mehr Mannschaften nach Beendigung der Liga 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) das im direkten Vergleich erzielte Ergebnis. Falls dann noch erforderlich, entscheidet
- d) ein Entscheidungsspiel.

Der somit bestplatzierte Verein ist Sieger der eFootball Kreisliga Gifhorn (eFootball Kreisklasse Gifhorn)

3.1.2. Auf- und Abstieg

Die jeweils beiden Letzten einer Liga steigen in die nächstniedrige Liga ab. Die beiden Besten einer Liga steigen in die nächsthöhere Liga auf. Sollte es keine höhere oder niedrigere Liga geben, verbleiben die Vereine in ihren bisherigen Ligen. Die Auf- und Abstiegsregelung ist abhängig von den gemeldeten Mannschaften und kann vor Ligastart geändert werden.

3.1.3. Spieltage

Die Spieltage werden durch den Spielplan vorgegeben. Der vorgegebene Spieltag ist der letztmögliche Termin, an dem das Spiel durchgeführt werden muss. Frühestmöglicher Termin ist ein Tag nach dem vorherigen Spieltag.

4. Einstellungen

Folgende Spieleinstellungen sind bei jedem Spiel zu verwenden:

4.1. Spieleinstellungen

- Halbzeitlänge: 6 Minuten
- Spielerattribute: **90 GES**
- Schwierigkeitsgrad: Legende
- Kamera: Standard
- Geschwindigkeit: Normal
- Stadion: Frei wählbar
- Spielbedingungen: Individuell
- Saison: Sommer
- Tageszeit: 21.00 Uhr
- Wetter: Heiter
- Rasenmuster: Standard
- Platzabnutzung: Keine
- Ball: Frei wählbar
- Schiedsrichter: Zufall
- Live-Form: Deaktiviert
- Steuerung: Alle

4.2. Regeln

- Verletzungen: Aus
- Abseits: Ein
- Karten: Ein
- Handspiel: Aus

4.3. Visuell

- HUD: Namensleiste
- Zeit-/Spielstand-Anzeige: EIN
- Radar: 2D
- Netzspannung: Standard

4.4. Audio

- Kommentator: 0
- Stadionatmosphäre: 10
- Menü: 10
- Musik: 0

4.5. Benutzer/CPU Gameplay

- Alle Regler bleiben unverändert auf 50.

4.6. Steuerungseinstellungen

Die Controller-Einstellungen sind abhängig vom Spieler, außer Tactical Defending, das per Standard als Pflicht eingestellt sein muss. Pausen sind nur erlaubt, wenn der Ball ruht und das pausierende Team im Ballbesitz ist. Zeitspiel ist nicht erlaubt und wird sanktioniert.

5. Ligaleitung

Die Ligaleitung besteht aus dem eFootball Beauftragten des NFV Kreis Gifhorn. Schiedsrichter sind für die einzelnen Spiele nicht vorgesehen. Die endgültigen Entscheidungen, die nicht in diesen Bestimmungen vorgesehen sind, fallen in den Entscheidungsbereich der Ligaleitung. Die Anordnungen der Ligaleitung sind für alle Beteiligten verbindlich.

Steven Melzian
01525-1948637

Steven.Melzian@nfv-gifhorn.de

6. Vergehen

Vergehen können von der Ligaleitung geahndet werden, wenn einer der folgenden Punkte aus Sicht der Ligaleitung zutrifft:

- Unbegründeter eigenmächtiger Spielabbruch
- Androhung von Gewalt gegenüber anderen Personen
- Diskriminierendes Verhalten
- Zeitspiel während des Spiels

6.1. Wertung bei Vergehen

Sollte es bei einer Partie auf Grund eines unter Punkt 6 genannten Vergehens nicht zum regulären Spielende kommen, gilt automatisch jede Partie der Gesamtbegegnung mit 0:5 verloren, egal welche Ergebnisse die anderen Parteien haben.

6.2. Verwaltungsstrafen bei Vergehen

Der verursachende Verein trägt die Verwaltungsstrafe und die Verwaltungsgebühren des Verwaltungsentscheiders zur Spielwertung.

7. Ausstattung/Ausrüstung

Es wird ausschließlich auf der Konsole PlayStation 4 (PS4) der Marke Sony gespielt. Der Spieler stellt die gesamte Ausrüstung. Des Weiteren wird eine Internetleitung von mindestens 32000 Kbit/s benötigt.

8. Ergebnismeldung

Das Ergebnis einer gespielten Partie ist im Anschluss **innerhalb von 24 Stunden nach Spielbeginn** in der Webapp durch den Teammanager des Heimteams zu melden und durch den Teammanager des Gastteams zu bestätigen. Kann das Ergebnis auf Grund von Unstimmigkeiten nicht eingetragen / bestätigt werden, ist umgehend die Ligaleitung über die Kontaktdaten unter Punkt 5 zu informieren.

Ein Verstoß gegen diese Bestimmung kann einen Verwaltungsentscheid zur Folge haben.

9. Sonstiges

Sollten sich im Laufe der Saison erhebliche Mängel in der Spielausschreibung aufzeigen, so kann von der Spielausschreibung seitens der Ligaleitung abgewichen werden. Die Liga ist kein Teil der EA Sports Global Series und wird nicht von Electronic Arts Inc. oder deren Partner gesponsert oder unterstützt.

NFV Kreis Gifhorn
Brome, 01.11.2020