



HFV EFOOTBALL-LIGA

Durchführungsbestimmungen

Spielbetrieb 2020-2021

Stand: 02.11.2020
Änderungen vorbehalten

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	4
3.1	Saison	4
3.2	Anzahl der Spieler / Spielerinnen.....	4
3.3	Spielmodus	4
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	6
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

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/ alle Teilnehmerinnen müssen Mitglied in einem Mitgliedsverein des Hamburger Fußball-Verband e.V. (HFV) sein.

2.2 Teilnahmeberechtigung

Das Teilnehmeralter der Spieler / Spielerinnen 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 21 auf der PlayStation 4 (PS4) im 2 gegen 2 Anstoß-Modus durchgeführt. Die Mannschaftsauswahl ist von jeder Mannschaft bzw. den Teilnehmern / Teilnehmerinnen 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.

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 Spielern / Spielerinnen und maximal 4 Spielern / Spielerinnen.

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.

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 gespieltem Spieltag werden je nach Gruppengröße

- die jeweilige Anzahl an Bestplatzierten der Gruppe nach einem Spieltag in die nächsthöhere 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 Bestplatziertesten
- die jeweilige Anzahl an Letztplatzierten der Gruppe nach einem Spieltag in die nächsttiefere 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. 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 die 4 punktbesten Mannschaften aus allen Spieltagen der Hauptrunde. Sollten es auf Grund von Punktgleichheit mehr als 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 Halbfinale wird im Modus „Best of Three“ ausgespielt. Das Finale im Modus „Best of Five“.

3.3.1 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

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 / Teilnehmerinnen 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.

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 Spielloobby 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 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 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.

3.9 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 Torwartanwahlfunktion 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 Torwarts 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 / Spielerinnen 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 Spieler / eine Spielerin 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 Spieler / eine Spielerin 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 kampflos mit 0:3 Toren verloren.

Alles weitere wird in § 28 SpO geregelt.

4 Game-Einstellungen

4.1 In-Game Einstellungen

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

Halbzeitlänge: 6 min.; es werden zwei Halbzeiten 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 Spieleranweisungen erlaubt.

Alle weiteren Einstellungen sind auf den Werkseinstellungen zu belassen.

Die Trikotfarbe müssen von den beiden Mannschaften so gewählt werden, dass sie für die Spieler / Spielerinnen und Zuschauer / Zuschauerinnen eindeutig unterscheidbar sind.

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.

4.2 Controllereinstellungen

Die Controllereinstellungen stellen sich wie folgt dar:

Die Controller-Einstellungen sind abhängig vom Spieler / von der Spielerin, außer Tactical Defending, welches per Standard eingestellt sein muss.

Das Ausnutzen von „In-Game-Glitches“ 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.