



Durchführungsbestimmungen

eFootball-Liga

Saison 2022 / 2023



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.....	3
3.1	Saison.....	3
3.2	Anzahl der Spieler*innen.....	3
3.3	Spielmodus.....	4
3.4	Ergebnismeldung.....	5
3.5	Schiedsrichter.....	5
3.6	Festspielregelung.....	5
3.7	Ausstattung/Ausrüstung.....	5
3.8	Spielstätten.....	6
3.8.1	Spielstätten vor Ort.....	6
3.8.2	Online-Spieltage.....	6
3.9	Protest.....	6
3.10	Spielabbruch an Präsenz-Spieltagen.....	7
3.11	Technische Probleme bei Online-Spieltagen.....	7
3.12	Nichtantritt / Verzicht (Ergänzung § 28 SpO).....	7
3.12.1	Nichtantritt aufgrund von Corona-Infektion.....	7
4	Game-Einstellungen.....	8
4.1	In-Game Einstellungen.....	8
4.2	Controllereinstellungen.....	8
4.3	Kameraeinstellungen.....	8
5	Spielberechtigung.....	8
5.1	Erteilung der Spielerlaubnis.....	8
5.2	Altersbestimmung.....	8
5.3	Nachweis der Spielerlaubnis.....	8
6	Übertragungen.....	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	09.00 – 15.00 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*innen müssen Mitglied in einem Mitgliedsverein des Hamburger Fußball-Verband e.V. (HFV) sein.

2.2 Teilnahmeberechtigung

Das Alter der Spieler*innen 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 grundsätzlich in dem Spiel FIFA 23 für die PlayStation 4 (PS4) durchgeführt. Zur Nutzung des Spiels für die PlayStation 4 (PS4) kann auch die PlayStation 5 (PS5) genutzt werden. Treffen zwei Teams aufeinander, die beide das Spiel FIFA 23 für die PS5 besitzen und dieses nutzen möchten, können diese sich darauf einigen. Das Spiel wird dann in FIFA 23 für die PS5 durchgeführt. Die Mannschaftsauswahl ist von jedem Team bzw. den Teilnehmer*innen vor Beginn des Spieltages am Spielort bzw. im offiziellen Discord-Kanal der Liga 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 95 GES.

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

Da das Spiel noch nicht veröffentlicht ist, können die Ligabestimmungen ggfs. noch angepasst werden, wenn es notwendig ist. Etwaige Änderungen werden nach Release des Spieles durch den Hamburger Fußball-Verband veröffentlicht und diesen Durchführungsbestimmungen beigelegt. Außerdem werden die teilnehmenden Vereine der eFootball-Liga gesondert per elektronisches Postfach darüber informiert.

3 Spielbetrieb

3.1 Saison

Die Saison beginnt am 01.07. und endet am 30.06. eines jeden Jahres.

3.2 Anzahl der Spieler*innen

Es wird in einem gemischten Spielmodus im „1v1“ und „2v2“ gespielt.

Ein Team besteht pro Spieltag aus mindestens 2 Spieler*innen und maximal 4 Spieler*innen.

3.3 Spielmodus

Hauptrunde:

Jedes Team spielt im Laufe der Hauptrunde jeweils zwei Mal gegen die anderen Teams. Die Hauptrunde besteht aus insgesamt 10 Spieltagen, wovon mindestens 7 Spieltage online durchgeführt werden. Pro Spieltag spielt ein Team gegen 1-3 andere Teams. Der Spielplan wird zu Beginn der Saison durch den HFV festgelegt, die genauen Anstoßzeiten erfolgen spätestens zwei Wochen vor dem geplanten Spieltermin.

Ein Spiel besteht aus insgesamt drei Partien:

- Das erste Spiel wird im 2v2 durchgeführt.
- Das zweite und dritte Spiel wird im 1v1 durchgeführt.

Der Sieger eines Spiels ist das Team, welches die meisten Partien gewinnen konnte („Best of Three“). Diese Mannschaft erhält 3 Punkte, das Verlierer-Team 0 Punkte.

Ein Unentschieden in einer Partie nach 90 Minuten wird als Unentschieden gewertet, es findet keine Verlängerung o.Ä. statt. Haben beide Teams nach den drei Partien dieselbe Anzahl an Siegen bzw. gingen alle drei Partien unentschieden aus, erhalten beide Teams jeweils 1 Punkt.

Konnte ein Team bereits die ersten beiden Partien gewinnen, ist zwingend dennoch die dritte Partie zu spielen. Tritt eine Mannschaft zu dieser Partie nicht mehr an, werden alle drei durchgeführten Partien mit 5:0-Toren für das gegnerische Team gewertet. Wurden in min. einer der ersten beiden Partien ein besseres Ergebnis als 5:0 erzielt, wird die Partie wie ausgetragen gewertet.

Die Platzierung der Hauptrunde entscheidet über die Teilnahme an den Playoffs oder Finalspielen zur Hamburger eFootball-Meisterschaft. Die Platzierung ergibt sich aus der Anzahl der erzielten Punkte. Besteht zwischen zwei oder mehr Teams am Ende der Hauptrunde 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.

Playoffs

Für die Playoffs qualifizieren sich bei mindestens 16 teilnehmenden Teams die Teams, die am Ende der Hauptrunde die Plätze 5 bis 12 der Tabelle belegen (insgesamt 8 Teams). Nehmen weniger als 16 Mannschaften teil, qualifizieren sich die Teams, die am Ende der Hauptrunde die Plätze 3 bis 6 der Tabelle belegen (insgesamt 4 Teams).

Finden die Playoffs mit 6 qualifizierten Teams statt, werden die teilnehmenden Teams in zwei Gruppen wie folgt eingeteilt:

Gruppe 1: Platz 5, Platz 6, Platz 11 und Platz 12

Gruppe 2: Platz 7, Platz 8, Platz 9 und Platz 10

Finden die Playoffs mit 4 qualifizierten Teams statt, spielen alle teilnehmenden Teams in einer Gruppe.

In jeder Gruppe spielen die Teams alle jeweils einmal jeder gegen jeden. Ein Spiel besteht aus insgesamt drei Partien:

- Das erste Spiel wird im 2v2 durchgeführt.
- Das zweite und dritte Spiel wird im 1v1 durchgeführt.

Der Sieger eines Spiels ist das Team, welches die meisten Partien gewinnen konnte. Diese Mannschaft erhält 3 Punkte, das Verlierer-Team 0 Punkte.

Ein Unentschieden in einer Partie nach 90 Minuten wird als Unentschieden gewertet, es findet keine Verlängerung o.Ä. statt. Haben beide Teams nach den drei Partien dieselbe Anzahl an Siegen bzw. gingen alle drei Partien unentschieden aus, erhalten beide Teams jeweils 1 Punkt.

Konnte ein Team bereits die ersten beiden Partien gewinnen, ist zwingend dennoch die dritte Partie zu spielen. Tritt eine Mannschaft zu dieser Partie nicht mehr an, werden alle drei durchgeführten Partien mit 5:0-Toren für das gegnerische Team gewertet. Wurden in min. einer der ersten beiden Partien ein besseres Ergebnis als 5:0 erzielt, wird die Partie wie ausgetragen gewertet.

Die beiden erstplatzierten Teams der jeweiligen Gruppe in den Playoffs qualifizieren sich für die Finalspiele zur Hamburger eFootball-Meisterschaft. Die Platzierung ergibt sich aus der Anzahl der erzielten Punkte.

Besteht zwischen zwei oder mehr Teams am Ende der Hauptrunde 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.

Finalspiele

Für die Finalspiele qualifizieren sich bei mindestens 16 teilnehmenden Teams die Teams, die am Ende der Hauptrunde die Plätze 1 bis 4 sowie die Teams die am Ende der Playoffs die Plätze 1 und 2 der beiden Gruppen belegen (insgesamt 8 Teams). Nehmen weniger als 16 Mannschaften teil, qualifizieren sich die Teams, die am Ende der Hauptrunde die Plätze 1 bis 2 sowie die Teams die am Ende der Playoffs die Plätze 1 bis 2 belegen (insgesamt 4 Teams).

Die Viertelfinal-Spiele bei 8 qualifizierten Teams lauten:

Platz 1 Hauptrunde gegen Platz 2 Playoffs Gruppe 2

Platz 2 Hauptrunde gegen Platz 2 Playoffs Gruppe 1

Platz 3 Hauptrunde gegen Platz 1 Playoffs Gruppe 2

Platz 4 Hauptrunde gegen Platz 1 Playoffs Gruppe 1

Die Halbfinal-Spiele bei 4 qualifizierten Teams lauten:

Platz 1 Hauptrunde gegen Platz 2 Playoffs

Platz 2 Hauptrunde gegen Platz 1 Playoffs

Die möglichen Viertelfinal-Spiele, die Halbfinal-Spiele und das Spiel um Platz 3 werden im Modus „Best of Three“ ausgespielt. Das Finale im Modus „Best of Five“.

3.4 Ergebnismeldung

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.

Beide Teams 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) oder PlayStation 5 (PS5) der Marke Sony gespielt. Egal, welche der beiden Konsolen genutzt wird, es ist grundsätzlich die Version des Spiels für die PS4 zu nutzen, außer beide Teams einigen sich auf die Nutzung der Version des Spiels für die PS5.

Der Controller kann durch die Teilnehmer*innen selbst mitgebracht werden.

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*innen tragen ein Oberteil, welches die Zugehörigkeit zum Verein widerspiegelt (bspw. Trikot, Polo-Shirt o.Ä.).

3.8 Spielstätten

3.8.1 Spielstätten vor Ort

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.

3.8.2 Online-Spieltage

Min. 7 Spieltage der Hauptrunde finden online statt. Hierzu spielen die Teampartner*innen an einem Ort gegen ein anderes Team, welches sich an einem anderen Ort befindet. Die jeweilige Partie wird dazu von Spieler*in 1 der Heimmannschaft gestartet, der Spieler*in 1 der Gastmannschaft zum Spiel einlädt. Für die Partie im 2v2 gilt: Sobald beide Spieler*innen in der Spielloobby sind, können die beiden einen Gast hinzufügen, wo sich der*die jeweilige Spieler*in 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*innen miteinander befreundet sind, beginnt der Einladungsprozess. Dies geschieht über den Modus „Schnellspiel-Modi“ und dann dort „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.: Normal
Mannschaftstyp: 95 GES

Anschließend erfolgt die Spieleinladung über das Feld „Einladen“. Sobald der*die gegnerische Spieler*in beigetreten ist, können beide Mannschaften ihre Teammitglieder über das Drücken der Dreieck-Taste hinzufügen. Sind beide Spieler*innen mit einem „Gast“, in diesem Fall ihrem Teampartner angemeldet, kann das Spiel gestartet werden.

Am Ende der Partie 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 Torhüter*innenanwahlfunktion 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*der Torhüter*in 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*innen 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*e Spieler*in 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*e Spieler*in 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 an Präsenz-Spieltagen

Sollte eine Partie 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 die Partie 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 der betroffenen Partie dar.

3.11 Technische Probleme bei Online-Spieltagen

Kann ein Team schuldhaft nicht innerhalb von 10 Minuten nach offizieller Ansetzungszeit die jeweilige Partie beginnen, gilt diese jeweilige Partie als verloren und wird mit 0:3 Toren und als Niederlage gewertet. Dies wird nicht als Nichtantritt gem. Ziffer 3.12 gewertet.

Kann ein Spiel aufgrund technischer Probleme, für die die Teams nicht verantwortlich sind, nicht vollständig stattfinden, ist dies durch ein Video zu dokumentieren. Das Spiel wird neu angesetzt und vor dem darauffolgenden Spieltag durchgeführt. Mögliche bereits durchgeführte Partien dieses Spiels werden gewertet und nicht nachgeholt. Eine abgebrochene Partie wird gem. folgender Regelung zum Zeitpunkt der Neuansetzung fortgesetzt.

Wird ein Spiel aufgrund technischer Probleme abgebrochen, ist dies durch ein Video zu dokumentieren. Anschließend 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.

Kann die Partie schuldhaft nicht innerhalb von 10 Minuten nach dem Abbruch fortgesetzt werden, gilt diese jeweilige Partie als verloren und wird mit 0:3 Toren und als Niederlage gewertet.

Trifft die Teams für den Abbruch keine Schuld, ist gem. Absatz 2 dieser Ziffer 3.11 zu verfahren.

3.12 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.

Tritt ein Team zum Spieltag nicht an, werden alle Spiele (bestehend aus 3 Partien) mit 0:9 Toren und 0 Punkten gegen das Team gewertet, das nicht antritt. Treten zwei Mannschaften zu einem Spieltag nicht an, so wird das jeweilige Spiel der beiden Teams, die nicht angetreten sind, mit 0:9 Toren und 0 Punkten gegen beide Teams gewertet.

Alles weitere wird in § 28 SpO geregelt.

3.12.1 Nichtantritt aufgrund von Corona-Infektion

Kann ein Team aufgrund einer Corona-Infektion nicht an einem Spieltag der Hauptrunde teilnehmen und teilt dies vor Beginn des Spieltags mit, können die Spiele bis zum Beginn des kommenden Spieltags nachgeholt werden. Voraussetzung dafür ist, dass min. eine Corona-Infektion eines Teammitglieds vorliegen muss. Dies muss durch einen staatlich anerkannten positiven Schnell- oder PCR-Test nachgewiesen werden. Dieser ist dem HFV unmittelbar per E-Mail am selben Tag des Spieltags zu übersenden.

Der HFV hat das Recht Ziffer 3.12.1 dieser Durchführungsbestimmungen jederzeit auf Basis gesetzlicher Änderungen der Regelungen in Bezug auf Corona-Infektionen anzupassen.

4 Game-Einstellungen

4.1 In-Game Einstellungen

Die In-Game Einstellungen stellen sich wie folgt dar:

Halbzeitlänge: 6min.

Schwierigkeitsgrad: Legende

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:

Wettkampfmeister-Wechsel: Ein

FIFA-Trainer: Ausblenden

Die restlichen Controllereinstellungen sind vom Spieler/von der Spielerin frei wählbar.

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 und endet spätestens mit der Vollendung des 27. Lebensjahres.

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 zu den Playoffs und den Finalspielen 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.

6 Übertragungen

Der Hamburger Fußball-Verband e.V. betreibt eigene Online-Medien, auf denen vereinzelt Spiele live übertragen werden. Die Teilnehmer*innen erklären sich bereit, bei der Übertragung zu unterstützen und stimmen dieser entsprechend mit der Teilnahme am Spiel zu.