



Regelwerk & Verhaltenskodex des „FIFA20 Cup Kreis Bruchsal“

Der „FIFA20 Cup Kreis Bruchsal“ ist ein Online Videospiel-Turnier, bei dem die Spieler das Spiel „EA SPORTS™ FIFA 20™“ auf der Konsole Sony Playstation® 4 gegeneinander spielen. Das Turnier wird durch den TSV 1901 Stettfeld e.V. (fortan „Veranstalter“) organisiert.

Das Mindestalter für die Teilnahme an der Veranstaltung beträgt 12 Jahre. Teilnahmeberechtigt sind alle Spielerinnen und Spieler, die ihren amtlich gemeldeten Wohnsitz in Deutschland, Österreich oder der Schweiz haben und einen Fußballamateurverein aus dem Kreis Bruchsal vertreten möchten. Von der Teilnahme an der Veranstaltung ausgeschlossen sind Personen, die bereits einen Vertrag mit einem professionellen E-Sports-Club oder einer entsprechenden Agentur besitzen.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. ALLGEMEINE REGELUNGEN

• ANMELDUNG

Mannschaften aus dem Kreis Bruchsal haben die Möglichkeit, sich für die Teilnahme an dem Online-Turnier „FIFA20 Cup Kreis Bruchsal“ des TSV 1901 Stettfeld e.V. anzumelden. Hierzu entrichtet jede Mannschaft eine Startgebühr von 15€ und erhält dafür das Recht zwei Spieler zu benennen, welche im Namen der Mannschaft am Turnier teilnehmen dürfen. Jeder Spieler benötigt einen PSN (Playstation Network) Account sowie Zugang zu der Online-Plattform Discord, um am Turnier teilnehmen zu können.

Die Anmeldung findet über ein Anmeldeformular auf der Homepage des TSV Stettfeld statt. Für die Teilnahme am Turnier, muss bereits bei der Anmeldung ein Nachweis erbracht werden, dass die Startgebühr über PayPal entrichtet wurde. Der Link zum Anmeldeformular sowie die Bezahlinformationen (PayPal) werden über die Online-Plattform Discord bekanntgegeben.

Eine mehrfache Anmeldung einer Mannschaft ist nicht zulässig, um die Chancen auf den Turniersieg für alle gleichzuhalten.

• PREISGELD

Der TSV 1901 Stettfeld e.V. sammelt und verwaltet als Veranstalter des „FIFA20 Cup Kreis Bruchsal“ die Startgebühr der Mannschaften und bewahrt diese über die gesamte Dauer des Turniers auf. Nach Abschluss des Turniers wird der gesamte Betrag aller entrichteten Startgebühren (abzüglich anfallender PayPal Gebühren) vollständig auf die drei besten Mannschaften des Turniers aufgeteilt. Die Aufteilung findet wie folgt statt:

- **Erstplatzierte** Mannschaft: 70% des Gesamtbetrages
- **Zweitplatzierte** Mannschaft: 20% des Gesamtbetrages
- **Drittplatzierte** Mannschaft: 10% des Gesamtbetrages

• KOMMUNIKATION

Die gesamte Kommunikation während des Turniers findet über die Online-Plattform Discord sowie die Homepage des Veranstalters statt. Der Veranstalter stellt hierzu einen Discord Server bereit und verteilt den Zugang an alle interessierten und teilnehmenden Mannschaften.

• SPIELPLAN & SPIELTERMINE

Der Spielplan wird durch den Veranstalter erstellt und zeitnah über die Online-Plattform Discord sowie über die Homepage des Veranstalters kommuniziert. Hier finden sich auch entsprechende Ankündigungen und Erinnerungen zu den Spielterminen wieder.

Der Veranstalter setzt dabei die zeitlichen Rahmen für die Spieltermine fest, z.B. in Form einer 48-Stunden Frist. Die Spieler / Mannschaften sind dann dazu verpflichtet, Kontakt zueinander

aufzunehmen, einen Termin für das Spiel zu finden und das Ergebnis innerhalb der Frist an den Veranstalter zu melden (siehe Punkt 2 „Ergebnisse melden“)

Beispiel: Wenn der Spieltermin auf Montag um 18 Uhr datiert ist, haben die Spieler bis Mittwoch um 18 Uhr Zeit die Partie zu spielen und das Ergebnis an den Veranstalter zu melden.

Die gesamte Kommunikation für die Spielterminabstimmung muss über Discord stattfinden. Daher ist es zwingend notwendig, dass die Gegner direkt nach Bekanntgabe der Paarungen kontaktiert werden, um sich per privaten Chat auf einen Termin zu einigen. Die Discord-Namen eurer Gegner werden im Turnierbaum bekanntgegeben!

2. SPIELREGELN

• TURNIERMODUS

Das Turnier findet unterteilt in eine Gruppen- und eine K.O.-Phase statt.

In der **Gruppenphase** spielt jeder Spieler einmal (nur „Hinspiel“) gegen die restlichen Spieler der eigenen Gruppe. Bei einer beispielhaften Gruppengröße von 5 Spielern / Mannschaften entspricht dies vier Gruppenspielen. Am Ende der Gruppenphase findet die Auswertung der Paarungen und der Tabelle durch den Veranstalter statt. Hierbei ziehen die Erst- und Zweitplatzierten jeder Gruppe in die K.O.-Phase ein. Je nach Gruppenanzahl und -größe können sich auch weitere Drittplatzierte für die K.O.-Phase qualifizieren – dies gibt der Veranstalter kurz vor Beginn der Gruppenphase bekannt.

Bei der Auswertung der Tabelle ist die erreichte Punktzahl maßgeblich für die Platzierung. Für einen Sieg gibt es drei Punkte und für ein Unentschieden einen Punkt. Insofern zwei oder mehrere Mannschaften nach Abschluss der Gruppenspiele die gleiche Anzahl Punkte aufweisen, wird die Platzierung nach folgenden Kriterien in dieser Reihenfolge ermittelt:

- Bessere Tordifferenz aus allen Gruppenspielen
- Größere Anzahl erzielter Tore aus allen Gruppenspielen
- Direkter Vergleich
- Entscheidungsspiel

In der **K.O.-Phase** wird der Turniersieger in Form von Achtel-, Viertel-, Halbfinale sowie einem Finale (und „Spiel um Platz 3“) ausgespielt. Jede Partie in der K.O.-Phase besteht aus einem „Hin- und Rückspiel“:

- Gemäß der Ansetzung genießt jeder Spieler einmal „Heimrecht“, d.h. jeder Spieler lädt jeweils einmal den anderen ein. Das Hinspiel wird stets von dem Spieler eröffnet, der im Turnierbaum zuerst genannt ist. Das Rückspiel wird stets von dem anderen Spieler eröffnet.
- Die Ergebnisse beider Spielpaarungen werden addiert. Es gibt keine Golden Goal oder Auswärtstorregel.
- Sollte nach zwei Spielpaarungen kein Sieger feststehen, wird ein Entscheidungsspiel ausgetragen. Im Entscheidungsspiel hat derjenige Heimrecht, der auch im Rückspiel Heimrecht hatte. Dieser kann das Entscheidungsspiel also direkt durch die Option "Revanche" fortsetzen.
- Endet auch das Entscheidungsspiel unentschieden, wird erneut eine Revanche ausgetragen, und zwar solange, bis ein Spieler ein Entscheidungsspiel für sich entscheiden konnte. Sollten mehrere Entscheidungsspiele benötigt werden, um einen Sieger auszumachen, muss nur das Ergebnis des letzten und entscheidenden Spiels an den Veranstalter gemeldet werden.

• SPIELEINSTELLUNGEN

Für die jeweiligen Spielpaarungen / Online-Partien gelten folgende Regeln und Einstellungen:

- Modus: Online Freundschaftsspiel (KEIN FUT!)
- Halbzeitlänge: 6 Minuten
- Steuerung: Keine Vorgabe
- Spielgeschwindigkeit: Normal
- Mannschaftstyp: 85 GES (85er Modus)

Steht man in FIFA in der Teamauswahl, ist in der Mitte des Bildschirms eine Spalte, in der der aktuelle Modus angezeigt wird. Auf DREIECK (PS4) kann man den Modus wechseln. Hier findet man den 85er Modus, sodass jeder Spieler einen Gesamtwert von 85 besitzt.

- Es dürfen alle Teams gespielt werden (ausgenommen FUT-TEAMS) - egal welche Liga oder ob Länderteams. Da im 85er Modus gespielt wird, haben alle Teams die gleiche Wertung.
- Es dürfen keine Leihspieler oder Trainingskarten verwendet werden
- Taktiken, Standardsituationen sowie individuelle Formationen sind erlaubt
- Wettermodus: Zufällig oder die Spieler einigen sich auf einen Wettermodus

Beide Spieler stellen vor der Partie sicher, dass die entsprechenden Einstellungen eingehalten sind.

- **NICHTERSCHEINEN**

Nach Bekanntgabe der Spieltermine sind die Spieler / Mannschaften dazu verpflichtet, Kontakt zueinander aufzunehmen und einen Termin für das Spiel / die Spiele zu finden.

- Sollte ein Spieler den vorgegeben Spieltermin nicht wahrnehmen können, ist er dazu verpflichtet, den Gegner spätestens bis 30 Minuten vor dem vorgegeben Spieltermin zu kontaktieren und ihm mindestens drei Ausweichtermine innerhalb der Spieltermin-Frist zu nennen.
- Sollte ein Spieler bis zu der vom Veranstalter vorgegebenen Spieltermin-Frist nicht auf Versuche der Kontaktaufnahme über Discord reagiert haben oder auch 20 Minuten nach einem vereinbarten Spieltermin nicht anwesend sein, muss dies anhand von Screenshots belegt werden. Sollte die Beweislast eindeutig sein, wird das Spiel (bzw. beide Spiele in der K.O.-Phase) mit einem 3:0-Sieg für den Spieler gewertet, der sich intensiver für die Findung eines Spieltermins eingesetzt hat, bzw. für denjenigen der zum vereinbarten Spieltermin anwesend war. Die letztendliche und endgültige Entscheidung liegt bei dem Veranstalter.
- Sollte innerhalb der Spieltermin-Frist kein Ergebnis gemeldet worden sein und auch kein Nachweis über den Versuch der Kontaktaufnahme vorliegen, wird das Ergebnis wie folgt ermittelt:
 - In der Gruppenphase wird das Spiel nicht gewertet und wird nicht nachgeholt
 - In der K.O.-Runde wird der Sieger per Münzwurf durch den Veranstalter ermittelt
- Sollten sich die Spieler nicht auf einen Termin einigen können, wird anhand der Beweislage eine Entscheidung durch den Veranstalter gefällt.

- **SPIELABBRUCH**

Unnötige Pausen oder Verzögerungen / Spielunterbrechungen sind zu vermeiden.

Ein Matchabbruch durch Verlassen der Partie hat zur Folge, dass das Spiel mit 3:0 für den Gegner gewertet wird. Wenn dieser zum Zeitpunkt des Abbruchs mit einem höheren Ergebnis in Führung lag (zum Beispiel 5:0), geht dieses Ergebnis entsprechend in die Wertung ein.

Sollte ein Spiel durch einen Verbindungsfehler auf einer Seite zu Stande kommen, können sich beide Spieler darauf einigen, das Spiel mit der restlichen Spielzeit neu zu starten. Der Spielverlauf ist komplett wiederherzustellen, somit müssen alle Tore wieder durch Eigentore hergestellt werden. Kommt es zu keiner Einigung beider Spieler bzw. können keine Beweise eines tatsächlichen Verbindungsfehlers nachgewiesen werden, liegt es im Ermessen des Veranstalters das Spiel mit 3:0 für den Gegner zu werten.

- **ERGEBNISSE MELDEN**

Die Spielergebnisse sind innerhalb der Spieltermin-Frist über die Online-Plattform Discord direkt an den Veranstalter zu melden.

Wichtig: Sowohl der Sieger als auch der Verlierer haben das Ergebnis zu melden. Sollte nur ein Spieler das Ergebnis bis zum vorgegebenen Zeitpunkt eingetragen haben, wird dessen Eingabe gewertet. Im Falle von Uneinigkeiten ist der Sieger eines Spiels dazu verpflichtet einen Beweis über das Ergebnis der Partie liefern zu können, z.B. in Form eines Screenshots. Screenshots können an der Playstation gemacht werden, indem die Share-Taste auf dem Controller gedrückt und dann die Option "Screenshot" ausgewählt wird. Alternativ kann auch ein Foto mit dem Handy angefertigt werden (das Ergebnis und die Spielernamen müssen hier klar und deutlich erkennbar sein).

Wird innerhalb der Spieltermin-Frist kein Ergebnis gemeldet oder beide Spieler im Falle von Uneinigkeiten keine Beweise vorlegen können, wird das Ergebnis wie folgt ermittelt:

- In der Gruppenphase wird das Spiel nicht gewertet und wird nicht nachgeholt

- In der K.O.-Runde wird der Sieger per Münzwurf durch den Veranstalter ermittelt

- **REGELÄNDERUNGEN**

Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk bei dringendem Bedarf zu ändern, oder zu erweitern. Kurzfristige Änderungen werden den Teilnehmern mitgeteilt.

3. VERHALTENSKODEX

Unsportliches Verhalten

- **Obszönitäten und Hassreden**

Im Sprachgebrauch der Teilnehmer dürfen sich keine obszönen, vulgären, beleidigenden, bedrohenden, verleumderischen oder anderweitig anstößigen Worte finden. Darüber hinaus müssen jegliche Handlungen, die Hass oder Diskriminierung hervorrufen oder als Ursache haben während des Spielbetriebs unterlassen werden.

- **Beleidigungen**

Ein Teilnehmer darf weder eine Handlung, Geste oder ähnliches gegenüber einem anderen Teilnehmer, Fan oder Veranstalter ausführen noch eine andere Person dazu auffordern, etwas zu tun, was beleidigend, spöttisch, störend oder in anderer Form nicht den Regeln entsprechend ist.

- **Diskriminierung**

Teilnehmer dürfen die Würde oder Integrität eines Landes, einer Privatperson oder einer Gruppe von Menschen nicht durch verächtliche, diskriminierende oder verunglimpfende Worte oder Handlungen aufgrund von Rasse, Hautfarbe, ethnischer, nationaler oder sozialer Herkunft, Geschlecht, Sprache oder Religion, politischer Meinung oder eine andere Meinung, finanzielle Situation, Geburt oder einen anderen Status, sexuelle Orientierung oder aus irgendeinem anderen Grund verletzen.

Glücksspiel-Ausschluss

Weder Teilnehmer noch der Veranstalter dürfen direkt oder indirekt an Wett- oder Glücksspielen teilnehmen, die in irgendeiner Verbindung mit dem Turnier stehen. Das Anbieten von Wetten oder Glücksspiel in Bezug auf das Turnier ist strengstens verboten.

Verkaufsverbot von Waren

Teilnehmern ist es untersagt, im Rahmen des Turniers eigene Dienstleistungen oder Waren anzubieten, zu bewerben oder zu verkaufen.

Verstöße gegen den Verhaltenskodex

Jeder Spieler ist dazu aufgefordert sich den Verhaltenskodex aufmerksam durchzulesen. Verstöße jeder Art werden nicht toleriert und werden entsprechend mit dem Ausschluss vom Turnier geahndet. Auch hier ist die Bereitstellung von Beweisen notwendig.