



REGELWERK

EA FC 24



1 Voraussetzungen

Der Qualifier findet rein online statt, das Finale offline auf der PLAY! Con im Messepark Trier am 27. Oktober 2024. Mit Anmeldung zum Turnier wird zugestimmt, zu den gegebenen Terminen online sowie offline mitzuspielen.

1.1 Teilnehmer

Teilnehmer eines Turnieres können aus ganz Deutschland oder Luxemburg kommen. Das Mindestalter der Teilnehmer richtet sich nach der USK des Spieles. Sollten höhere Preise vergeben werden, ist bei minderjährigen Teilnehmern der Kontakt eines Erziehungsberechtigten notwendig, da dieser den Preis entgegennehmen muss.

Der Turnierleiter behält es sich vor, Teilnahmen nicht zuzulassen. Gründe können sein: Geltende Gesetze, Verstöße gegen die Richtlinien von Psyonix, vorheriges unsportliches Verhalten, vorherige Regelverstöße.

1.2 Accounts & Client

Jeder Teilnehmer muss einen gültigen PSN-, Microsoft/XBox- oder einen PC-Client-Account besitzen. Über die Anmeldung teilt er den Nickname seines Hauptaccounts mit. Jeder Teilnehmer darf nur eine Anmeldung abgeben. Das Team während des Turnieres zu wechseln ist untersagt. Der Client sowie das Spiel sind stets auf die aktuelle Version zu bringen.

1.3 No Cheating

Die Benutzung von Cheat-Systemen ist untersagt und wird mit sofortiger Disqualifizierung geahndet.

1.4 Verhalten im Chat/Discord

Das Verhalten der Teilnehmer sollte des Alters entsprechend sein. Ein guter Umgangston wird verlangt. Beleidigungen, Spam oder lautes Schreien sind untersagt. Während eines Spieles darf nur der zugeteilte Sprachchannel genutzt werden. Ein Wechsel des Channels während des Spieles ist untersagt.

1.5 Zusatzklausel

Sollten sich Änderungen, z.B. Änderung des Spielsystems auf 2 vs. 2, oder zusätzliche Regeln ergeben, z.B. Preisverteilungen, werden diese in einem ergänzenden Regelwerk festgeschrieben.



1.6 Leitung der Turniere und Ligen

Die Leitung der Turniere und Ligen ist das Unternehmen CLAW Events oder einer deren Vertreter.

1.7 Kommunikation zwischen Leitung und Teams

Eine ernannte Person eines Teams ist hauptsächlich für die Kommunikation mit der Leitung zuständig. Die gewählte Kommunikationsplattform ist Discord.

1.8 Nicht-definierte Regel

Falls auffällt, dass Regeln nicht definiert sind oder noch nicht aufgeführt sind, ist das der Leitung mitzuteilen.

1.9 Gültigkeit

Sollten Regeln unwirksam oder undurchführbar sein, bleibt das restliche Regelwerk weiterhin wirksam.

1.10 Datenschutz

Die für eine Liga oder ein Turnier erhobenen Daten werden ausschließlich dafür verarbeitet. Eine Weitergabe an Dritte erfolgt nicht. Bei einer Teilnahme stimmen Spieler zu, dass sämtliches Bild-, Ton- und Videomaterial für die Bewerbung des Wettbewerbs über die entsprechenden Social Media Kanäle verwendet werden darf. Darunter zählen u.a. der Twitch-Kanal für Streams, Social Media Beiträge (Facebook, Twitter, Instagram), Pressemitteilungen oder Radiobeiträge.

1.11 Einverständnis Regelwerk

Mit einer Anmeldung und Teilnahme am Wettbewerb, bekennen sich die Spieler mit den Regeln einverstanden.

2 Turnier

Anmeldung

Die Registrierung erfolgt über Formulare oder direkte Nachrichten über die Kanäle verteilten Informationen, Personen und Links.



2.1 Spieleinstellungen

2.1.1 Settings:

- Team Size: 2v2
- Modus: 95er-Modus
- Halbzeitlänge: 6 Minuten
- Schwierigkeitsgrad: Legende
- Spielgeschwindigkeit: Normal
- Schnellwechsel: Aus
- Saison: Sommer
- Tageszeit: 19:00
- Wetter: Heiter
- Rasenmuster: Standard
- Platzabnutzung: keine
- Verletzungen: aus
- Abseits: ein
- Zeit- und Ergebnisanzeige: Standard
- Controller-Einstellungen: abhängig vom Spielenden; Tactical Defending per Standard eingestellt

2.2 Lobbyerstellung

2.2.1 Bei Online-Qualifiern trägt das erstgenannte Team Sorge, dass das gegnerische Team in die Lobby eingeladen wird.

2.2.2 Bei Offline-Qualifiern ist vor Matchbeginn auf das „GO“ der Turnierleitung zu warten.

2.3 Coaches

2.3.1 In den Lobby-Vorbereitungen ist es einem Coach bzw. Trainer:in oder Team-Manager:in gestattet, sich mit dem Team im Sprachchannel zu beratschlagen. Ebenfalls hat diese Person die Möglichkeit, sich zwischen den Matches in einer Best-Of-Serie mit dem Team im Sprachchannel zu beratschlagen. Dazu hat jedes Team die Möglichkeit, vor dem nächsten Match in der Best-Of-Serie eine taktische Pause anzukündigen. Dies ist einem Turnier-Admin mitzuteilen. Zum Start eines aktiven Matches, muss die Person den



Sprachchannel verlassen (sprich: spätestens zum Zeitpunkt des Gültigen Matches!)

2.4 Rehost & Gültigkeit des Matches

2.4.1 Teams können sich auf einen Neustart einigen, wenn sie der Meinung sind, dass es ein technisches Problem löst oder ein faires und ausgeglichenes Match ermöglicht.

2.4.1.1 Ein Neustart kann nur in den ersten 30 Sekunden eines Matches stattfinden, wenn bis hier noch keine Tore gefallen sind.

2.4.1.2 Ein Neustart kann auch innerhalb der ersten 10 Sekunden nach Verlängerung stattfinden, wenn bis dahin noch keine Verlängerungs-Tore gefallen sind. Nach diesem Neustart wird nur noch nach Verlängerungsregeln gespielt.

2.4.1.3 Ein Neustart muss mit den gleichen Spieler:innen bestritten werden, die im ursprünglichen Match angetreten sind.

2.4.2 Ein Match ist dann gültig, wenn der Ball das erste Mal berührt wurde.

2.5 Verbindungsabbrüche & technische Probleme

2.5.1 Sollte ein/e Spieler:in einen Verbindungsabbruch nach der in 2.4.1.1 angegeben Zeit erleiden, kann er/sie dem laufenden Match wieder beitreten. Es ist nicht gestattet eine/n Ersatzspieler:in zu berufen.

2.5.2 Erleidet ein/e Spieler:in einen Verbindungsabbruch vor der in 2.4.1.1 angegeben Zeit oder im Falle von 2.4.1.2, darf ein Neustart erfolgen.

2.5.3 Nach einem Verbindungsabbruch oder anderen technischen Problemen hat ein/e Spieler:in fünf Minuten Zeit dem Spiel beizutreten oder das technische Problem zu lösen, bevor das nächste Match in einer Best-of-Reihe gespielt wird. Ist dies nicht möglich, darf das betroffene Team eine/n Ersatzspieler:in bestimmen.

2.6 Fair Play

2.6.1 Verbotene Aktionen



2.6.1.1 Jede Aktion, die einen unfairen Spielvorteil bringt, ist strengstens verboten. Dazu gehört das Ausnutzen von Glitches und Bugs.

2.6.2 Cheating

2.6.2.1 Jegliche Form von externer Script oder Cheats sind verboten. Kann einer/m Spieler:in nachgewiesen werden, etwas entsprechendes zu Nutzen, kann das gesamte Team von dem Turnier ausgeschlossen werden, zumindest aber eventuell errungene Siege aberkannt bekommen. Diese Entscheidung obliegt alleine der Turnierleitung.

2.7 No Show

2.7.1 Sollte ein gegnerisches Team nicht innerhalb von 15 Minuten auftauchen, hat das in der Lobby anwesende Team automatisch gewonnen.

2.7.2 Sollte innerhalb von 15 Minuten nach offiziellem Matchbeginn kein Team ein Custom Game erstellt haben oder beigetreten sein, wird das erstgenannte Team automatisch als Gewinner deklariert.

2.7.3 Hat ein Team technische Schwierigkeiten den Zeitplan einzuhalten muss der/die zuständige Turnieradministrator:in umgehend auf Discord kontaktiert werden. Es liegt im Ermessen des/der Administrator:in wie viel Extrazeit zur Behebung der technischen Probleme gestattet werden.

2.8 Ergebnisübermittlung

2.8.1 Ergebnisse müssen unmittelbar nach dem gesamten Match eingetragen werden. Im Falle einer Best of Matchreihe sollten die Ergebnisse als Serienpunkte eingetragen werden. Zum Beispiel: 3-1 in einem Best Of Five Match, oder 4-2 in einem Best Of Seven Match.

2.9 Tie Breaker

2.9.1 In einem Round Robin System kann es am Ende eines Wettbewerbs in der Punktetabelle zu einem Gleichstand kommen. In diesem Fall treten die offiziellen Bundesliga Tie Breaker Regeln in Kraft, die wie folgt aussehen:

1. die nach dem Subtraktionsverfahren ermittelte Tordifferenz
2. Anzahl der erzielten Tore
3. das Gesamtergebnis aus Hin- und Rückspiel im direkten Vergleich
4. die Anzahl der auswärts erzielten Tore im direkten Vergleich
5. die Anzahl aller auswärts erzielten Tore



6. Ist auch die Anzahl aller auswärts erzielten Tore gleich, findet ein Entscheidungsspiel statt.

2.10 Broadcasting der Spiele

2.10.1 Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, jedes Spiel, das Teil eines von ihnen organisierten Turniers oder Events ist, öffentlich zu broadcasten.

2.10.2 Zu dem Zweck des Broadcastings kann die Turnierleitung die beteiligten Spieler:innen bitten mit dem Beginn des Matches zu warten, um einen qualitativ hochwertigen Broadcast zu ermöglichen.

2.10.3 Wenn ein offizieller Caster oder Observer, der von der Turnierleitung bestellt wurde, eine Anfrage zum Zuschauen stellt, darf diese nicht abgelehnt werden.

2.10.4 Solange das Match nicht offiziell von der Turnierleitung gestreamt wird, darf jeder Spieler selbst Streamen. Sollte das Match offiziell gestreamt werden, ist ein eigener Stream nur nach Absprache mit dem Team erlaubt. Bitte kontaktiert uns dazu auf Discord.

3 Fairplay-Klausel

Im Turnier gibt es ein Fairplay Gebot. Teilnehmer sollen respektvoll miteinander umgehen, nach den Regeln spielen, nicht beleidigen oder sich über das andere Team lustig machen. Bei Missachtung des Fairplays behält sich der Veranstalter vor, das Team zu disqualifizieren.