

B2eSOCCER

B2eSOCCER

EM

Regelwerk

Inhaltsverzeichnis

1. Allgemein	3
2. Wettkampfstruktur	3
2.1 Spiele Gruppenphase	3
2.2 Spiele Endrunde	3
2.3 Anstoßzeiten	3
2.4 Spielergebnisse	4
2.5 Selbstverantwortliche Spielbereitschaft	4
3. Spieleinstellungen	4
3.1 Allgemeine Infos und Einstellungen	4
3.2 Heimrecht	4
3.3 Spielmodus	5
3.4 Mannschaftsauswahl	5
3.5 Mannschaftsexklusivität	5
4. Sonderregelungen	5
4.1 Nichterscheinen des Spielers	5
4.2 Abbruch	6
5. Sonstiges	6
5.1 Glitches & Bugs	6
5.2 Zeitspiel	6
5.3 Administrative Hoheit	6
5.4 Recht am eigenen Bild	6
5.5 Kontakt	7

1. Allgemein

Die folgenden Regeln gelten für die B2eSOCCER EM. Dieses Turnier wird nicht von Electronic Arts Inc. oder seinen Lizenzgebern veranstaltet und steht nicht mit Electronic Arts Inc. oder seinen Lizenzgebern in Verbindung.

2. Wettkampfstruktur

Die B2eSOCCER EM wird vom 11.06.2021 bis zum 05.07.2021 in einem Hauptturnier im 1 vs. 1 System ausgetragen. Alle Teilnehmer*innen erhalten ein Starterpaket. Jede/r Teilnehmer*in bekommt vor Turnierstart eine teilnehmende Nation der Europameisterschaft zugelost, welche vertreten wird. Jede Spielpaarung hat insgesamt **zwei Tage Zeit** das Spiel **zwischen 17 - 22 Uhr** auszutragen. Alle Partien, die live auf Twitch gestreamt werden (Halbfinals, Spiel um Platz 3 sowie das Finale), müssen mit den zugelosten EM-Teilnehmern ausgetragen werden. Neben dem Starterpaket gewinnen die Plätze 1-3 noch attraktive Hauptpreise.

2.1 Gruppenphase

Die Gruppenphase beginnt am 11.06. und läuft bis einschließlich 17.06. mit allen angemeldeten Teilnehmern. Jeweils die Gruppenersten, Gruppenzweiten sowie die vier besten Gruppendritten qualifizieren sich für das Achtelfinale. Das erste Gruppenspiel muss vom 11.06. – 12.06. von 17 – 22 Uhr, das zweite Gruppenspiel vom 13.06. – 14.06. von 17 – 22 Uhr und das dritte Gruppenspiel vom 16.06. – 17.06. von 17 – 22 Uhr absolviert werden. Die Termine an denen die deutsche Nationalelf spielt, wurden bewusst frei gelassen.

2.2 Spiele Endrunde

Die Achtelfinals sowie die Viertelfinals werden weiterhin im **best-of-one-Modus** gespielt. Nach den Viertelfinal-Partien spielen die Spieler*innen das **Halbfinale und Finale im best-of-three-Modus** aus. Die beiden Verlierer*innen der Halbfinals spielen um Platz drei ebenfalls im **best-of-three-Modus**. Zudem spielen die Spieler*innen ab den Halbfinals zu festgelegten Zeitpunkten und streamen die Partien **live auf Twitch**. Die Halbfinals finden am 30.06. um 20 Uhr statt, das Spiel um Platz 3 am 05.07. um 19:00 Uhr und das Finale am 05.07. um 20:00 Uhr.

2.3 Anstoßzeiten

Die Anstoßzeiten der Gruppenphase sowie der Achtel- und Viertelfinals kann von den Spieler*innen innerhalb des Zeitraums von 17 – 22 Uhr abgestimmt werden. Die einzige Vorgabe besteht darin, die Partien im unter Abschnitt 2.1 und 2.2 genannten Zeitraum zu absolvieren. Die Organisation und Kommunikation erfolgt dabei über die Plattform eSpecial, der alle Teams bei der Anmeldung zum Turnier beitreten müssen.

Für die Partien ab den Halbfinals wird für jedes Spiel eine von 30 Minuten eingeplant, die bspw. Zeit zur Mannschaftswahl, Spieleinstellungen etc. beinhaltet.

2.4 Spielergebnisse

Das Gesamtergebnis wird von der siegreichen Mannschaft auf der eSpecial Plattform eigenständig eingetragen. Ein Beweisbild, auf dem das Ergebnis und beide Online ID's erkennbar sind, wird dort ebenfalls hochgeladen.

Sollte es ab den Achtelfinals zu einem Unentschieden kommen, wird ein neues Spiel gestartet. Bei diesem Spiel entscheidet direkt das erste Tor als Golden Goal. Danach wird das Spiel abgebrochen.

Um Unklarheiten beim Endergebnis zu vermeiden, sollten Spieler*innen Screenshots oder Fotos von den Ergebnissen der Einzelpartien abspeichern. Das Beweisbild kann direkt auf eSpecial hochgeladen werden.

Die Ergebnisse der jeweiligen Spiele werden auf der Plattform abgebildet und nach jedem Spiel aktualisiert.

2.5 Selbstverantwortliche Spielbereitschaft

Die Spieler*innen müssen Sorge dafür tragen, dass sie zur vereinbarten Anstoßzeit spielbereit sind. Dies umfasst die Verfügbarkeit einer PlayStation 4-Konsole, FIFA 21, eine PlayStation Plus-Mitgliedschaft, eine funktionierende Internetverbindung sowie Zugang zur eSpecial Plattform, auf der auch die sämtliche Kommunikation während des Turniers stattfindet. Zudem tragen die Spieler*innen ab den Halbfinals dafür Sorge, dass diese auf Twitch gestreamt werden können. Dies kann über einen eigenen Twitch Account oder über die Share-Funktion der Playstation geschehen.

3. Spieleinstellungen

3.1 Allgemeine Infos und Einstellungen

Damit die Spieler*innen gegeneinander spielen können, müssen zuvor folgende Punkte erfüllt sein:

- Austausch der PSN ID (wird auf eSpecial hinterlegt)
- Die anderen Spieler*innen auf der PlayStation 4 als Freunde hinzufügen
- Online Freundschaftsspiel starten
- 90er-Modus einstellen

3.2 Heimrecht

Das erstgenannte Team einer Partie hat immer Heimrecht. Das Heimteam hat damit das Recht, auf der "linken Seite" im Spiel zu spielen bzw. das andere Team zur Online-Begegnung einzuladen. Die Freundschaftsanfrage kann und sollte schnellstmöglich erfolgen, egal von welchem Spieler der Partie.

3.3 Spielmodus

Alle Spiele werden im 90er-Modus absolviert.

3.4 Mannschaftsauswahl

Die Teilnehmer*innen bekommen vor Turnierstart eine jeweilige Teilnehmernation (Nationen die nicht im Spiel enthalten sind, werden anderweitig ersetzt). Alle Spiele, die nicht live auf Twitch erfolgen, können mit beliebigen Teams gespielt werden (Gruppenphase, Achtel- und Viertelfinals). Ab den Halbfinals spielen die Spieler*innen mit den ihnen zuvor zugelosten EM-Teilnehmern.

3.5 Mannschaftsexklusivität

Bis zu den Viertelfinals besteht keine Exklusivität pro Mannschaft und pro Partie. Beide Spieler*innen dürfen somit dieselbe Mannschaft auswählen. Ab den Halbfinals entfällt diese Regelung.

3.6 Matcheinstellungen

Folgende weitere Einstellungen gelten für alle offiziellen Turnierspiele:

- Halbzeitlänge: 6 Minuten
- Spielschwierigkeit: Profi
- Spielgeschwindigkeit: Normal

4. Sonderregelungen

4.1 Nichterscheinen des Spielers

Zur vereinbarten Anstoßzeit muss jedes Team anwesend sein, um die entsprechende Partie starten zu können. Sollte ein Team entgegen der Vereinbarung die Spielzeiten „im großen Maße“ nicht einhalten, wird die Begegnung mit 0:3 gewertet. In diesem Fall muss das „wartende Team“ entsprechende Beweise bei der Wettbewerbsleitung einreichen. Hier wird ein Screenshot der erfolgten Freundschaftsanfrage im Spielplan hochgeladen.

4.2 Abbruch

Wird ein Spiel abgebrochen und es ist nicht ersichtlich, wer dafür verantwortlich ist, wird ein neues Spiel gestartet. Hier wird die Restzeit nachgeholt und das bisherige Ergebnis zum Nachholergebnis addiert.

Handelt es sich um einen Matchabbruch durch bewussten Disconnect oder Verlassen der Partie, wird das Spiel automatisch mit 0:3 gegen den Verantwortlichen gewertet. Es sei denn, dessen Torverhältnis beim Abbruch war schlechter als -3, dann wird das Ergebnis beim Abbruch gewertet. In diesem Fall müssen entsprechende Beweise bei der Wettbewerbsleitung eingereicht werden. Auch hier werden Screenshots als Beweisbilder im Spielplan hochgeladen.

5. Sonstiges

5.1 Glitches & Bugs

Das absichtliche Ausnutzen von offensichtlichen Spielfehlern jeglicher Art ist verboten.

5.2 Zeitspiel

Das Ausnutzen von Zeitspiel ist nicht gestattet. Beweise für ein Zeitspiel müssen nach der Partie durch einen Videonachweis bei der Wettkampfleitung vorgelegt werden.

Nachweisbares und mehrfaches Zeitspiel kann durch die Wettkampfleitung nach ausreichender Beweislage als ein 0:3 gegen das verstoßende Team gewertet werden.

5.3 Administrative Hoheit

Die Wettbewerbsleitung behält sich das Recht vor, Spieler*innen vom Wettbewerb auszuschließen bzw. zu disqualifizieren, sofern sie gegen die Spielregeln verstoßen, insbesondere durch Betrug, Cheating oder andere Möglichkeiten, die Spielergebnisse zu manipulieren.

5.4 Recht am eigenen Bild

Jede/r Spieler*in willigt mit der Anmeldung zur B2eSOCCER EM unwiderruflich für alle gegenwärtigen und zukünftigen Medien die unentgeltliche Nutzung und Verwertung seines Bildes oder seiner Stimme in allen von der B2SPORTS GmbH & Co. KG autorisierten Dritten im Zusammenhang mit der B2eSOCCER EM erstellten Fotografien, und/oder Aufzeichnungen von Bildaufnahmen ein. Ausnahme bilden berechnete Interessen der Spieler*in, die gegen eine derartige Verwendung sprechen. § 23 Abs. 2 des Kunsturhebergesetzes sowie die gesonderten Regelungen zum Datenschutz bleiben unberührt.

5.5 Kontakt

Sämtliche Beweise und Beschwerden, die nicht über die Beweisbildfunktion auf eSpecial erledigt werden können, müssen an die Wettbewerbsleitung geschickt werden. Beweise werden grundsätzlich im jeweiligen Spiel per Beweisbild hochgeladen. Videos, die Zeitspiel oder Ausnutzen von Glitches & Bugs beweisen, werden per E-Mail versendet. Sonstige Anliegen und weitergehende Fragen könne zusätzlich per E-Mail an floszmann@b2soccer.de geschickt werden. Grundlegend ist der Chat auf eSpecial zur Hauptkommunikation da.