



**BFV eLandesliga powered by
Volksbanken Raiffeisenbanken -
REGELWERK**

BFVEFOOTBALL.DE 2023/2024

Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeines	3
2. Wettkampfstruktur	3
2.1 Spieltage.....	3
2.2 Begegnungen.....	3
2.3 Anstoßzeiten.....	3
2.4 Spieltagsergebnisse.....	3
2.5 Spieltagspunkte.....	4
2.6 Selbstverantwortliche Spielbereitschaft.....	4
3. Spieleinstellungen	4
3.1 Heimrecht.....	4
3.2 Spielmodus.....	4
3.3 Mannschaftsauswahl.....	5
3.4 Mannschaftsexklusivität.....	5
4. Spielzeiten	5
4.1 Startzeiten.....	5
4.2 Nichterscheinen eines Spielers oder beider Spieler.....	6
4.3 Abbruch.....	6
5. Kader	6
6. Sonstiges	7
6.1 Glitches & Bugs.....	7
6.2 Zeitspiel.....	7
6.3 Beleidigungen.....	7
6.4 Administrative Hoheit.....	8
6.5 Recht am eigenen Bild.....	8
6.6 Preise.....	8
6.7 Aufstieg.....	8
6.8 Kontakt.....	9

1. Allgemeines

Die folgenden Regeln gelten für die BFV eLandesliga powered by Volksbanken Raiffeisenbanken, die ein Wettbewerb im Auftrag des Bayerischen Fußball-Verbands e.V. ist.

2. Wettkampfstruktur

Die BFV eLandesliga besteht aus vier (4) Landesligen (Nord, Süd, Ost und West) mit jeweils ca. 12 Mannschaften. Diese Mannschaften treten exklusiv innerhalb ihrer Liga an.

2.1 Spieltage

Es gibt insgesamt ca. 11 Spieltage, die in einer einzigen Spielrunde ausgetragen werden. Pro Woche wird ein (1) Spieltag mit zwei (2) Einzelspielen gespielt. Die genauen Spielzeiten können flexibel festgelegt werden (siehe 2.3 Anstoßzeiten). Nach Absprache kann es außerdem dazu kommen, dass mehrere Spieltage an einem Tag ausgetragen werden.

2.2 Begegnungen

Jede Gesamtbegegnung an einem Spieltag zwischen zwei (2) Vereinen wird in zwei (2) Einzelpartien ausgetragen. Pro Spieltag sind je Team bis zu zwei (2) Spieler im Einsatz, wobei auch ein Spieler beide Partien absolvieren kann. Es ist jedoch im Sinne des Mannschaftssports wünschenswert, zwei (2) verschiedene Spieler an einem Spieltag für einen Verein antreten zu lassen, wenn das Team aus mehr als einem Spieler besteht.

2.3 Anstoßzeiten

Die Anstoßzeiten basieren auf einer freien Terminvereinbarung der Vereine (Montag bis Sonntag um 23:59 Uhr). **Meldet sich ein Verein in einer Spieltagswoche nicht vor Freitag um 23:59 Uhr zwecks Terminvereinbarung, bekommt die andere Mannschaft durch selbstständiges Eintragen der Ergebnisse (jeweils 3:0 Tore) automatisch zwei Einzelspielsiege (6 Punkte bzw. jeweils 3:0 Tore) gutgeschrieben. Entsprechende Beweise sind auch in diesem Fall im Match-Center hochzuladen.**

Die Anstoßzeiten werden zwischen den Kapitänen der Vereine direkt über die BFV eFootball-Plattform im Chat/Terminierungstool vereinbart. Dabei sollten beide Partien möglichst direkt nacheinander stattfinden. Die Reihenfolge bleibt den Vereinen selbst überlassen.

Ein Termin für den Spieltag, bzw. die Einzelspiele gilt erst dann als vereinbart, wenn der Termin nach Vorschlag vom anderen Team bestätigt wird.

2.4 Spieltagsergebnisse

Die Ergebnisse der beiden Einzelpartien werden immer vom Gewinner im Match-Center auf der BFV eFootball-Plattform mit Beweisfoto eingetragen bzw. hochgeladen und von der gegnerischen Mannschaft bestätigt. Dabei kann das Ergebnis auch ein Unentschieden sein.

Die Ergebnisse werden direkt nach der Bestätigung zu sehen sein und auch die Tabelle wird unmittelbar danach aktualisiert.

Beispiel:

Einzelpartie 1	Team A	3:1	Team B
Einzelpartie 2	Team A	2:5	Team B

In diesem Beispiel bekommt sowohl Team A als auch Team B jeweils 3 Punkte für den Spieltag gutgeschrieben.

2.5 Spieltagspunkte

Die jeweiligen Tabellenpunkte, die die Vereine nach Abschluss eines Spieltages erhalten, richten sich ausschließlich nach den Einzelergebnissen. Für jedes Einzelspiel werden Punkte analog zum realen Fußball vergeben. Für einen Einzelspiel-Sieg erhält ein Verein drei (3) Punkte, für ein Einzelspiel-Unentschieden einen (1) und für eine Einzelspiel-Niederlage keine (0) Punkte.

2.6 Selbstverantwortliche Spielbereitschaft

Die Spieler der Vereine müssen Sorge dafür tragen, dass sie zur Anstoßzeit spielbereit sind. Dies umfasst die Verfügbarkeit einer mit dem Gegner kompatiblen Version von EA FC 24, welche die PS4, PS5, XBOX One/Series oder die PC-Version sein kann, wenn benötigt eine Online-Mitgliedschaft und eine Internetverbindung.

3. Spieleinstellungen

3.1 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.

3.2 Spielmodus

Alle Spiele werden im 95er-Modus absolviert.

3.3 Mannschaftsauswahl

Zum Spielen sind ausschließlich bayerische Mannschaften in EA FC 24 erlaubt:

Männerteams:

- 1. FC Nürnberg
- FC Augsburg
- FC Bayern München
- FC Ingolstadt 04
- SpVgg Greuther Fürth
- SSV Jahn Regensburg
- TSV 1860 München
- SpVgg Unterhaching

Frauentteams:

- 1. FC Nürnberg
- FC Bayern München

3.4 Mannschaftsexklusivität

Es besteht keine Exklusivität pro Mannschaft und pro Partie. Beide Spieler dürfen somit dieselbe Mannschaft (siehe 3.3) auswählen.

Wenn ein Spieler plant, ein Frauenteam auszuwählen, muss im Vorfeld der Partie mit dem Gegner abgesprochen werden, ob dieser auch ein Frauenteam wählen will, da Frauen- und Männerteams leider nicht gegeneinander antreten können.

3.5 Matcheinstellungen

Folgende weitere Einstellungen gelten für alle offiziellen Turnierspiele:

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

4. Spielzeiten

4.1 Startzeiten

Die Startzeiten der Partien werden zwischen den beiden gegeneinander antretenden Vereinen innerhalb der angesetzten Woche frei gewählt.

Zur besseren Planung sollte bis spätestens Freitagabend um 23:59 Uhr ein Spieltermin gefunden worden sein. Sollte sich ein Team bis Freitag 23:59 Uhr nicht auf eine Anfrage des anderen Teams zurückgemeldet haben, kann das Team, welches sich gemeldet hat, beide

Einzelspiele mit 3:0 und den Spieltag mit 6:0 für sich fordern. Entsprechende Beweise müssen der Ligaleitung vorgelegt werden.

Einer Mannschaft können nur die beiden Spiele gutgeschrieben werden, wenn diese beweisen kann, dass Kontakt aufgenommen wurde und versucht wurde, ein Spieltermin zu finden. Meldet sich ein Team bis Freitag 23:59 Uhr zurück, es kann bis dahin aber noch kein Spieltermin gefunden werden, so soll der Spieltermin schnellstmöglich gefunden werden.

Als Kontaktaufnahme eines Teams zählt kein einfaches „Hey“, sondern nur eine Nachricht, die im besten Fall schon einen Terminvorschlag enthält.

4.2 Nichterscheinen eines Spielers oder beider Spieler

Zur vereinbarten Anstoßzeit muss von jedem Team mindestens ein (1) Spieler anwesend sein, um die entsprechende erste Partie starten zu können. Dieser oder der zweite Spieler, der die zweite Partie bestreitet, muss ebenfalls zu dieser Zeit anwesend sein. **Sollte ein Verein entgegen der Vereinbarung die Spielzeiten nicht einhalten, werden die Einzelbegegnungen jeweils mit 0:3 gewertet. In diesem Fall muss der „wartende Verein“ die Ergebnisse (jeweils 3:0 Tore) selbstständig eintragen und entsprechende Beweise auch in diesem Fall im Match-Center hochladen.**

Kann ein Spieler aus verschiedenen Gründen nicht anwesend sein, so muss sich mindestens ein Spieler des Teams bis spätestens 10 Minuten nach der vereinbarten Anstoßzeit beim Gegner team melden. Die Beweislast hierfür liegt bei der betroffenen Mannschaft. Meldet sich kein Teammitglied bis zu diesem Zeitpunkt, so kann die Mannschaft, die anwesend war, wie oben beschrieben, das Spiel mit 3:0 für sich fordern.

Sollte es einem Team am vereinbarten Spieltag nicht möglich sein, zu spielen, so sollte sich mindestens ein Teammitglied bis spätestens 10 Minuten nach vereinbarter Anstoßzeit beim Gegner team melden, besser jedoch noch vor der Anstoßzeit. Nur wenn diese Meldung vorliegt, können Spiele noch nachgeholt werden, ansonsten bekommt das anwesende Team beide Spiele mit 3:0 und den Spieltag mit 6:0 gutgeschrieben.

4.3 Abbruch

Wird ein Spiel abgebrochen und es ist nicht ersichtlich, wer dafür verantwortlich ist, wird ein neues Spiel gestartet und die Spielzeit mit den Ergebnissen addiert. Vor dem Start der zweiten Partie muss sich dabei auf die restliche Spielzeit für die zweite Partie geeinigt werden.

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.

5. Kader

Jeder angemeldete Verein muss mindestens einen (1) Spieler bis maximal fünf (5) Spieler stellen. Ausnahmen müssen bereits bei der Anmeldung der Wettkampfsleitung mitgeteilt werden.

Jeder Spieler, der für seinen Verein gemeldet ist und am Spielbetrieb der BFV eLandesliga

teilnimmt, muss mindestens 16 Jahre sein oder im Laufe des Wettbewerbszeitraums dieses Mindestalter erreichen.

Spieler, die noch nicht das Alter von 16 Jahren erreicht haben, können mit einer Einverständniserklärung der Eltern am Spielbetrieb teilnehmen. Die Einverständniserklärung muss bei der Kadernmeldung mit eingereicht werden (per Mail an efootball@bfv.de oder per Discord an BFV-Niklas oder BFV-Daniel).

Es sind nur Spieler in der BFV eLandesliga spielberechtigt, die nicht gleichzeitig einem anderen eSport-Team, Clan oder einer eSport-Abteilung angehören und mit dieser im professionellen FIFA-eSport (VBL) tätig sind.

6. Sonstiges

Am Ende der Saison zählt bei Punktgleichheit in der Tabelle der direkte Vergleich zwischen zwei oder mehreren Teams.

Sollte auch durch den direkten Vergleich kein Sieger feststellbar sein, zählt das Torverhältnis, um die Platzierung festzustellen.

Spiele, die am Ende der Saison nicht ausgespielt werden, werden entweder mit 3:0 gegen ein Team gewertet, wenn das Gegnersteam vorweisen kann, dass Versuche der Kontaktaufnahme unternommen wurden, oder aber sie werden mit 0:0 gewertet, wenn kein Team sich zu den Spielen meldet, da davon ausgegangen werden muss, dass kein Team Kontakt aufgenommen hat.

6.1 Glitches & Bugs

Das absichtliche Ausnutzen von offensichtlichen Spielfehlern jeglicher Art ist verboten.

6.2 Zeitspiel

Das Ausnutzen von Zeitspiel ist nicht gestattet. Beweise für ein Zeitspiel müssen innerhalb von 24 Stunden 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.

Bei Zeitspiel handelt es sich um das Dribbeln zur Eckfahne oder das absichtliche Zurückpassen des Balles zum Torwart. Ob es sich bei den entsprechenden Szenen um Zeitspiel handelt, entscheidet im Zweifel die Ligaleitung.

6.3 Beleidigungen

Beleidigungen aller Art, sowohl auf der Plattform, als auch im Chat des Spiels oder im Voicechat während des Spiels werden mit einer Wertung des Spiels mit 0:3 gegen den beleidigenden Spieler bestraft. Dabei ist es nicht von Bedeutung, ob sich die Beleidigung gegen einen Gegenspieler oder das gesamte Team richten.

Entsprechende Beweise müssen in Form von Screenshots, Audioaufnahmen oder Videos dem BFV eFootball-Team vorgelegt werden.

Ein Spieler, der durch Beleidigungen auffällt, wird für zwei Spieltage gesperrt und darf von seinem Team nicht für Einzelspiele eingesetzt werden. Wird ein Spieler mehrmals auffällig, kann er aus der Liga geworfen werden und kann so nicht mehr für Spiele eingesetzt werden.

Das BFV eFootball-Team behält sich vor, besonders schwere Fälle oder mehrmalige Vergehen zusätzlich härter zu bestrafen.

6.4 Administrative Hoheit

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

6.5 Recht am eigenen Bild

Jeder Spieler willigt mit der Anmeldung an der BFV eLandesliga unwiderruflich für alle gegenwärtigen und zukünftigen Medien die unentgeltliche Nutzung und Verwertung seines Bildes oder seiner Stimme in allen von der BFV Service GmbH autorisierten Dritten im Zusammenhang mit der BFV eLandesliga erstellten Fotografien, Live-Übertragungen, Sendungen und/oder Aufzeichnungen von Bild- und/oder Tonaufnahmen ein. Ausnahme bilden berechnete Interessen des Spielers, die gegen eine derartige Verwendung sprechen. § 23 Abs. 2 des Kunsturhebergesetzes sowie die gesonderten Regelungen zum Datenschutz bleiben unberührt.

6.6 Preise (Noch nicht final)

Die Preise der BFV eLandesliga werden am Ende der Saison an die jeweils vier bestplatzierten Teams der vier Staffeln vergeben.

Die Preisgelder für die eLandesliga lauten:

- o Jeweils 1. Platz: 200 Euro
- o Jeweils 2. Platz: 150 Euro
- o Jeweils 3. Platz: 100 Euro
- o Jeweils 4. Platz: 50 Euro

Das BFV eFootball-Team behält sich vor, Änderungen an den Preisen vorzunehmen.

6.7 Aufstieg

Der jeweilige Erstplatzierte aus jeder Staffel der BFV eLandesliga steigt direkt in die BFV eBayernliga by Bayernwerk auf.

Die zweiten Plätze der Landesliga Nord und Süd und die zweiten Plätze Ost und West spielen jeweils ein Spiel gegeneinander. Die Sieger dieser Spiele tragen eine Relegation gegen die beiden drittletzten Plätze aus den beiden Staffeln der BFV eBayernliga by Bayernwerk aus.

6.8 Kontakt

Sonderfälle, die sich nicht im Chat mit den BFV eFootball-Verantwortlichen klären lassen, werden in Discord Gruppen geregelt, die ein Verantwortlicher des BFV eFootball-Teams mit den zwei Streitparteien erstellt. Dazu müssen beide Verantwortlichen der Teams die Freundschaftsanfrage des BFV eFootball-Teammitgliedes annehmen, damit die Gruppe erstellt werden kann.

In diesen Streitfällen entscheidet im Zweifel das BFV eFootball-Team. Vom BFV eFootball-Team getroffenen Entscheidungen ist Folge zu leisten.

In Sonderfällen, die nicht direkt über die Liga geregelt werden können, könnt ihr das Kontaktformular benutzen oder eine Mail an info@especial.gg senden.