



## Infos eSoccer-Turnier Hochtaunus 27.4.-3.5.2020

### 1. Allgemeines:

Das eSoccer-Turnier wird von einer Arbeitsgruppe des Kreisfußballausschusses Hochtaunus, Untergliederung des Hessischen Fußball-Verband (HFV), organisiert. Das eSoccer-Turnier, wird online auf der Spielekonsole PlayStation 4 im Spiel FIFA 20 ausgetragen wird.

Das Turnier wird am 27. April 2020 gestartet. Viertelfinale, Halbfinale und Finalsplele werden am 3.5.2020 um 18 Uhr beginnen. Kleine Sachpreise gibt es für die Spieler, die das Viertelfinale erreichen.

### 2. Teilnahme- und Spielberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind alle Mitglieder der Vereine des Hessischen Fußball-Verbandes, Kreis Hochtaunus mit gültigem Spielerpass oder Schiedsrichter ab einem Alter von 16 Jahren. Vereinsmitglieder ohne Spielerpasse haben die Mitgliedschaft nachzuweisen. Gäste können von der Turnierleitung zugelassen werden. Die Anmeldung für das Turnier erfolgt ausschließlich online über die [Internetseite](#) des Kreisfußballausschusses Hochtaunus. Anmeldeschluss ist Samstag, 25.4., 20 Uhr.

Die Spieler willigen mit ihrer Anmeldung ein, dass Name und Ergebnisse durch den Kreisfußballausschuss Hochtaunus oder durch seine berechtigten Partner den Spielernamen und die Ergebnisse veröffentlichen dürfen. Für die Abwicklung ist die Messenger-App „Discord“ erforderlich. Die Spieler-ID ist bei der Anmeldung zu benennen. Twitch- oder YouTubeLink für Livestream kann mit angegeben werden.

### 3. Turnierdurchführung

Gespielt wird auf der Konsole „ Sony PlayStation 4 im Modus 1 gegen 1.

- Modus: 85-Modus, um eine Chancengleichheit zu gewährleisten.

- Spielzeit pro Spiel sind 2 x 6 Minuten.

- 27.4. bis 1.5.20 Gruppenphase: Gespielt wird in 6er Gruppen. Ist die Anzahl der gemeldeten Spieler nicht durch sechs teilbar, wird die Turnierleitung einige Spieler in 5er oder 7er Gruppen einteilen. Die Spieler vereinbaren ihre Spieltermine im genannten Zeitfenster selbst. Mindestens die Gruppenersten (möglicherweise noch weitere) qualifizieren sich für die Zwischenrunde.

- 2.5. bis 3.5.20 15 Uhr Zwischenrunde: Die Spieler vereinbaren ihre Spieltermine im genannten Zeitfenster selbst.

- 3.5.20 18 Uhr bis ca. 20 Uhr: Viertelfinale, Halbfinale und Finale sowie Spiel um Platz 3 werden hintereinander gespielt. Hier ist die Anwesenheit aller Teilnehmer zeitgleich erforderlich!

Mannschaften sind für die Spieler frei wählbar (Vereins- und Nationalmannschaften). Gespielt soll möglichst: In einem zufälligen Stadion bei beliebigem Wetter. Torwarteinstellung auf „Weltklasse“. Die Spielgeschwindigkeit wird auf „Normal“ eingestellt. Verletzungen und Handspiel wird deaktiviert. Spiele, welche aufgrund einer Disqualifizierung oder Nichtantretens eines Spielers nicht zur Austragung kommen, werden mit 3:0-Toren gewertet. In KO-Spielen wird bei Verlängerung mit einer Golden-Goal-Regel gespielt.

### 4. Ergebnismeldung

Die Ergebnisse sind im Discord-Channel „ergebnisse“ von einem der Spieler mittels Screenshot und Nennung der realen Namen zu übermitteln.



HESSISCHER  
FUSSBALL-VERBAND e.V.



## 5. Sonstiges

Änderungen im Turnierverlauf bleiben vorbehalten. Sollten einzelne Bestimmungen des veröffentlichten Dokumentes unwirksam oder undurchführbar sein oder nach erfolgter Beschlussfassung unwirksam oder undurchführbar werden, bleibt davon die Wirksamkeit des Dokumentes im Übrigen unberührt. An die Stelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung soll diejenige wirksame und durchführbare Regelung treten, deren Wirkungen der Zielsetzung am nächsten kommen, die mit der unwirksamen bzw. undurchführbaren Bestimmung verfolgt werden sollte. Die vorstehenden Bestimmungen gelten entsprechend für den Fall, dass sich das Dokument als lückenhaft erweist. Abschließend bitten wir um einen fairen und respektvollen Umgang untereinander, vor allem auch während der Partien und behalten uns vor Spieler bei grob unsportlichen Verhalten zu disqualifizieren. Viel Spaß und Erfolg allen Spielern!

\*Dieses Turnier (Community Tournament) steht nicht mit Electronic Arts Inc. oder seinen Lizenzgebern in Verbindung und wird nicht von diesen unterstützt.