

# REGELWERK

(Stand: August 2023)

1. Teams
2. Durchführung eines Spiels
3. Verhaltensregeln für Teilnehmende
4. Parameter für Offline-Matches
5. Verbotene Mittel, Substanzen und Handlungen
6. Fairplay und Code of Conduct
7. Referees

## 1. Teams

- (1) Jedes Team besteht aus 2 Mitgliedern. Die Anmeldung sowie der Antritt zu jedem Spiel erfolgen zu zweit. Andernfalls ist der Start des Spiels nicht möglich.
- (2) Jeder der teilnehmenden Spieler\*innen kann für maximal ein Team antreten.
- (3) Eine nachträgliche Änderung eines Spielers/einer Spielerin kann nur erfolgen, wenn die Turnierleitung vor dem Start des nächsten Turniers darüber informiert wurde, dass eins der Mitglieder aus einem triftigen Grund (beispielsweise gesundheitliche Gründe) nicht am Turnier teilnehmen kann.
- (4) Jedes Team haftet für das Verhalten der Einzelspieler\*innen. Sollte eins der beiden Mitglieder disqualifiziert werden, so trifft dies auf das gesamte Team zu.
- (5) Teams, die ein Spiel antreten, müssen grundsätzlich die gesamte Länge dieses Einzelspiels bestreiten und dürfen dieses nicht absichtlich verlieren oder es ohne Zustimmung des Referees verlassen, bevor es regulär beendet ist. Der Referee kann Ausnahmen hiervon zulassen, sofern betroffenen Spieler\*innen das Weiterspielen nicht zugemutet werden kann. Über eine Spielwertung ist im Einzelfall zu entscheiden.

## 2. Durchführung eines Spiels

- (1) Die Teams erscheinen pünktlich zur Anstoßzeit an den Konsolen. Bei Nicht-Antritt im vorgegebenen Zeitfenster wird das Spiel mit 3:0 für das gegnerische Team gewertet.
- (2) Jede zu spielende Mannschaft steht zur freien Auswahl. Die Spiele werden im 95er-Modus ausgetragen, um faire Wettbewerbsbedingungen zu gewährleisten.
- (3) Haben beide Teams ihre Mannschaft ausgewählt, so stehen beiden Teams 2 Minuten zur Verfügung, um im Team-Management taktische Änderungen vorzunehmen. In der Halbzeit eine weitere Minute.
- (4) Während des Spiels darf nur pausiert werden, um einen Wechsel vorzunehmen, wenn das Spiel unterbrochen ist (das heißt vor einem An-, Frei- oder Strafstoß, oder wenn sich der Ball außerhalb des Spielfelds befindet). Sollte das Spiel außerhalb dieser Phasen pausiert werden und wird dieses Pausieren von einem Schiedsrichter als taktischer Vorteil für das nachweislich pausierende Team gewertet, so wird dem gegnerischen Team ein Tor gutgeschrieben.
- (5) Für K.o.-Spiele: Sollte das Spiel nach zwei Halbzeiten nicht entschieden sein, so wird das Spiel im Golden-Goal-Modus entschieden.
- (6) Nach Abschluss des Spiels bleiben beide Teams wie das ganze Spiel über fair und beenden die Begegnung mit einem „gg“ (Abkürzung für good game).
- (7) Entscheidungen des In-Game-Referees werden nicht bestritten.
- (8) Das Ergebnis eines Einzelspiels wird durch die In-Game-Mechanik ermittelt. Entscheidungen des In-Game-Referees sind nicht anfechtbar. Jedes Einzelspiel dauert 90 In-Game-Minuten (plus Nachspielzeit). Sieger eines Einzelspiels ist das Team, das am Ende des Einzelspiels mehr Tore erzielt hat. Haben beide Teams am Ende des Einzelspiels die gleiche Anzahl an Toren erzielt, wird das Spiel remis gewertet, oder im Fall eines K.o.-Spiels per Golden Goal entschieden.
- (9) Den Teams ist es untersagt, bei einem Match unerlaubte technische Hilfsmittel einzusetzen, insbesondere Cheats, Hacks oder sonstige technische Mittel, die einem vom Spiel nicht vorgesehenen Vorteil verschaffen. Ferner ist es den Teams untersagt, bei einem Match Programmierfehler des eFootball-Spiels vorsätzlich auszunutzen, insbesondere Bugs und/oder Glitches.

### 3. Verhaltensregeln für die Teilnehmenden

- (1) Um einen respektvollen und fairen Verlauf des kompletten Turniers zu gewährleisten, gibt es Verhaltensregeln, an die sich alle Teilnehmenden zu halten haben. GG Open heißt alle Menschen willkommen und steht für Toleranz und Vielfalt. Dementsprechend betrachten wir bestimmtes Verhalten als nicht hinnehmbar. Jede der hier erwähnten Regelverstöße oder Unsportlichkeiten wird entweder durch eine direkte Disqualifikation oder eine Verwarnung geahndet. Erhält man zwei Verwarnungen in einem Zeitraum von 3 Spielen, so wird ebenfalls eine Disqualifikation ausgesprochen.
- (2) Folgende Vergehen führen zu einer direkten Disqualifikation:
  - a. Körperliche Gewalt
  - b. Beleidigungen (einschließlich Beleidigungen gegen Mitspieler)
  - c. Erscheinen im Rauschzustand von Alkohol oder anderen Drogen
  - d. Zurschaustellung verfassungswidriger Symbole oder Gesten
  - e. Absichtliche Beschädigung der Sachgegenstände vor Ort
- (3) Folgendes Verhalten führt zu einer Verwarnung:
  - a. Fortwährendes Fluchen
  - b. Provokante Zurschaustellung von Qualitätsunterschieden (beispielsweise bei einem Stand von 5:0 mit dem Torwart Richtung gegnerisches Tor zu dribbeln)
  - c. Diskutieren mit den Schiedsrichtern
  - d. Provokation der Gegner
  - e. Ablenken anderer Spieler
- (4) Die Referees beurteilen nach bestem Gewissen, was sie mitbekommen. Tatsachenentscheidungen sind nicht anfechtbar.
- (5) Wenn Regelverstöße auffallen, die nicht geahndet wurden, dann dürfen die Referees in einem ruhigen Moment freundlich darauf hingewiesen werden.
- (6) Von Referees getroffene Entscheidungen werden hingenommen und können gerne nach Abschluss der Veranstaltung besprochen werden.

## 4. Parameter für Offline-Matches

(1) Offline-Matches werden im Kickoff-Modus (Anstoß-Modus) ausgetragen.

(2) Die Teams die folgenden Einstellungen zu wählen:

- Grundeinstellungen:
  - a) Halbzeit: 6 Minuten (oder anderweitig vor dem Turnierbeginn bekanntgegebener Wert)
  - b) Steuerung: Alle
  - c) Spielgeschwindigkeit: Normal
  - d) Mannschaftstyp: Levelled-Off-Modus
  - e) Schwierigkeitsgrad: Weltklasse
  - f) Stadion: Authentisch (vom eFootball-Spiel vorausgewähltes Stadion)
  - g) Spielbedingungen:
  - h) Saison: Herbst
  - i) Tageszeit: 21 Uhr
  - j) Wetter: Heiter
  - k) Platzabnutzung: Aus
- Kamera:
  - a) Die Teams können sich auf eine Kameraperspektive einigen
  - b) Folgende Kameraperspektiven sind jedoch untersagt: Längsansicht, dynamisch, Pro
  - c) Können sich die Teams nicht auf eine Kamera einigen, haben sie die folgende Kameraperspektive zu wählen: Übertragung Tele
- Visuell:
  - a) HUD: Namensleiste und Anzeige
  - b) Spieleranzeige: Spielername
  - c) Größe der Spieleranzeige: Standard
  - d) Zeit / Spielstandanzeige: Ein

- e) Radar: 2D
- f) Aufstellung als Lauftext: Ein
- Audio:
  - a) Kommentator: Aus
  - b) Musiklautstärke: Aus
  - c) Stadionambiente: 6
- Regeln:
  - a) Verletzungen, Abseits, Karten: Ein
  - b) Handspiel: Aus
- Benutzer & CPU Gameplay: Standard (50)
- Ausnahmen für bestimmte Controller-Einstellungen: Legacy Defense ist untersagt
- Eigene Taktiken sind erlaubt
- Benutzerdefinierte Formationen sind nicht zulässig
- Clubindividuelle Formationen sind zulässig

## 5. Verbotene Mittel, Substanzen und Handlungen

### (1) Alkohol und Drogen

- a. Unmittelbar vor und während Matches ist den beteiligten Spielern der Konsum von Alkohol und Drogen (insbesondere von Betäubungsmitteln nach dem BtMG) untersagt.
- b. Die Turnierleitung kann auf Antrag eines Teams Ausnahmen von der Verpflichtung nach Absatz 1 zulassen, wenn Teilnehmende für den Konsum eines Mittels bzw. einer Substanz einen wichtigen Grund darlegen können. Als wichtiger Grund gilt insbesondere, aber nicht ausschließlich, die Einnahme des Mittels bzw. der Substanz zu medizinischen Zwecken.

### (2) Spielabsprachen und Wettaktivitäten

- a. Den Teams ist es untersagt, mit dem gegnerischen Team im Hinblick auf ein Einzelspiel Spielabsprachen jeglicher Art zu treffen.
- b. Die Teams dürfen weder direkt noch indirekt an Wettaktivitäten teilnehmen, die sich auf das Ergebnis, den Fortschritt, das Verhalten und/oder andere Aspekte der Einzelspiele bzw. des gesamten Turniers beziehen.
- c. Insbesondere werden es die Teams unterlassen,
  - auf Ereignisse und Ergebnisse aus Einzelspielen, Tabellenplatzierungen oder sonstige Daten der Spiele von GG Open, selbst oder durch Dritte, insbesondere nahe Angehörige, auf eigene oder fremde Rechnung auf Gewinnerzielung gerichtete Wetten abzuschließen oder dies zu versuchen oder Dritte dazu anzuleiten oder dabei unterstützen, solche Wetten abzuschließen;
  - für Wetten nutzbare, nicht allgemein zugängliche Informationen oder Sonderwissen Dritten, auch Angehörigen, zur Verfügung zu stellen;
  - Vorteile für sich oder einen Dritten für die wettbewerbswidrige Beeinflussung von Verläufen und Ergebnissen von Matches und Einzelspielen zu fordern, sich versprechen zu lassen oder anzunehmen.

### (3) Betrügerische Handlungen

- a. Ungeachtet speziellerer Vorschriften in dieser Spielordnung sind den Teams betrügerische (Täuschungs-)Handlungen jedweder Art untersagt, unabhängig davon, ob sie zum eigenen und/oder zum Vorteil Dritter vorgenommen werden.
- b. Die Teams dürfen ihre Internetverbindung nicht manipulieren, um die Verbindung oder das jeweils andere Team zu beeinflussen, insbesondere dürfen sie die Internetverbindung während eines laufenden Einzelspiels nicht vorsätzlich trennen.

### (4) Meldepflichten

Teammitglieder sind verpflichtet, es unverzüglich und unaufgefordert der Turnierleitung mitzuteilen, wenn ihnen Hinweise auf verbotene Spielabsprachen oder Wettaktivitäten, auf den Einsatz unerlaubter technischer Hilfsmittel oder auf betrügerische Handlungen bekannt werden. Bereits der Versuch muss gemeldet werden.

## 6. Fairplay und Code of Conduct

- (1) Die Teams haben bei jedem Einzelspiel und in jedem Turnierabschnitt während GG Open den Fairplay-Gedanken zu achten.
- (2) Die Teams erkennen an, dass ihr Verhalten im Zusammenhang mit GG Open, insbesondere während der Einzelspiele, einen Einfluss auf die Wahrnehmung von GG Open, der Veranstaltenden sowie aller Teilnehmenden in der Öffentlichkeit haben kann. Die Teams bemühen sich, zu einem positiven Bild in der Öffentlichkeit beizutragen (dies beinhaltet auch Posts/Äußerungen auf Social-Media-Kanälen der Teammitglieder wie z.B. Twitch, Twitter, Instagram).
- (3) Die Teams werden es unterlassen, sich im Rahmen von GG Open beleidigend, diffamierend und/oder anderweitig ungebührlich zu verhalten, insbesondere beleidigende, herabwürdigende und/oder profane Sprache während der Einzelspiele zu verwenden.

## 7. Referees

Die Turnierleitung setzt ein Referee-Team ein, welches die Einzelspiele überwacht und den Teams als zentrale Ansprechpersonen bei Problemen, Meinungsverschiedenheiten zwischen den Teams, etwaigen Verstößen gegen dieses Regelwerk oder sonstigen Angelegenheiten, die einer Entscheidung bedürfen, zur Verfügung steht. Der Referee trifft für das Einzelspiel erstinstanzliche Entscheidungen bei Problemen, Meinungsverschiedenheiten zwischen den beteiligten Teams, etwaigen Verstößen gegen dieses Regelwerk und/oder sonstigen Angelegenheiten, die einer Entscheidung bedürfen. Die Entscheidungen, die der Referee für ein Einzelspiel trifft, sind während der Dauer dieses Einzelspiels bindend und von den beteiligten Teams für die Dauer dieses Einzelspiels zu akzeptieren. Den daraus resultierenden Anweisungen sind von den Teams während der Dauer des Einzelspiels verpflichtend Folge zu leisten. Vorbehaltlich spezieller Regelungen in diesem Regelwerk können Entscheidungen des Referees gegenüber der Turnierleitung angefochten werden. Tatsachenentscheidungen des Referees können nicht angefochten werden. Die Turnierleitung fällt letztinstanzlich notwendige Entscheidungen.