



## **Spielregeln „Pilot-Spielbetrieb E-Soccer“**

### **PRÄAMBEL**

Der E-Soccer-Spielbetrieb des Berliner Fußball-Verbandes (BFV) ist eine Veranstaltungsreihe in einem Pilotprojekt, das in der Eigenverantwortung des BFV liegt.

Der BFV definiert E-Soccer als komplementäre Ergänzung für den originären Fußballsport. Aus diesem Grund können nur Mitglieder/-innen des BFV an der Veranstaltungsreihe teilnehmen. Der BFV sorgt für faire Wettbewerbsbedingungen und schließt Wettbewerbsverzerrungen aktiv aus (Manipulationsausschluss Spielgerät, Spielwettverbot für Spieler/-innen).

Der BFV stellt die Einhaltung des gesetzlichen Jugendschutzes sicher (Spielwettverbot, Anti-Doping, Spielsuchtprävention. Das Mitspielen ist nur im Rahmen des physisch und psychisch normal Einstufbaren möglich. Der BFV achtet aktiv auf die Zulassung der Spieler/-innen im Rahmen der Altersklassifizierung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK).

Der E-Soccer-Pilot-Spielbetrieb ist ein Videospiele, mit dem die Spieler das Spiel „EA SPORTS™ FIFA 19™“ auf der Konsole Sony Playstation 4 in einem auf Geschicklichkeit basierenden Format gegeneinander spielen (nachfolgend "Veranstaltung").

Das Mindestalter für die Teilnahme an der Veranstaltung beträgt 13 Jahre (Mindestaltersklasse: C-Junioren). Teilnahmeberechtigt sind Vereine des BFV und deren Spieler/-innen und Mitglieder/-innen. Von der Teilnahme an der Veranstaltung ausgeschlossen sind Personen, die bereits einen Vertrag mit einem professionellen E-Sports-Club oder einer entsprechenden Agentur besitzen (Nachweis ist ggf. vorzulegen).

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

### **1. SPIELREGELN**

Allgemeine Regeln:

a) Vereine haben die Möglichkeit, Spieler/-innen für die Teilnahme am Spielbetrieb über den BFV Meldebogen anzumelden. Der Meldebogen wird über das offizielle Bekanntmachungsorgan des BFV veröffentlicht. Um sich erfolgreich anzumelden, muss der Meldebogen vollständig ausgefüllt werden. Mit dem Absenden des Formulars erklärt der Verein, diese Teilnahmebedingungen gelesen und akzeptiert zu haben. Eine mehrfache Anmeldung eines Vereins ist dabei nicht zulässig. Sobald die maximale Teilnehmerzahl erreicht ist (Probespielbetrieb 18 Vereine) sind keine weiteren Anmeldungen mehr möglich. Die übermittelten Daten werden ausschließlich zur Vorbereitung, Organisation, Durchführung und Abwicklung des Spielbetriebs verwendet und mit einer Haltefrist von sechs Monaten nach dem Veranstaltungsende gelöscht.

b) An den Spieltagen spielen die Vereine mit 2 - 6 gemeldeten Spielern, pro Spieltag können immer andere Spieler/innen gemeldet werden. Es werden zwei Spiele im Modus eins gegen eins und ein Spiel im Modus zwei gegen zwei gespielt. Es werden an den Spieltagen mehrere Liga-Spiele gespielt. Die Spieler/innen müssen sich vor dem Spieltag mit einem Lichtbildausweis legitimieren. Die Kontrolle der Spielberechtigung erfolgt durch den BFV.

c) Es wird in einer Liga mit max. 18 Vereinen mit Hin- und Rückspiele um den Berliner Meister im E-Soccer-Probespielbetrieb gespielt.

d) Freibleibende sowie vor Veranstaltungsbeginn freiwerdende Startplätze können noch kurzfristig von der AG E-Soccer vergeben werden. So wird der Platz mit einem Teilnehmer auf der Warteliste aufgefüllt.

e) Erfüllen Vereine/Spieler nicht die Voraussetzungen zur Teilnahme und wird dies dem BFV vor, während oder nach der Veranstaltung bekannt, behält sich der BFV das Recht vor, entsprechende Vereine/Spieler von der Veranstaltung auszuschließen. Ein Ausschluss kann dabei im Vorfeld, am Veranstaltungstag selbst sowie nachträglich durch Erklärung des BFV gegenüber dem betreffenden Verein/Spieler erfolgen.

f) Der BFV behält sich darüber hinaus das Recht vor, Vereine/Spieler vor Ort während des Turniers auszuschließen, sofern sie gegen die Spielregeln verstoßen, insbesondere durch Betrug, Cheating oder andere Möglichkeiten, die Spielergebnisse zu manipulieren.

g) Die Veranstaltung wird auf Playstation 4 gespielt. Den Spielern stehen dabei PlayStation 4-Controller zur Verfügung, die von BFV gestellt werden. Die Verwendung eigener Controller ist nicht gestattet. Ebenso ist es nicht gestattet, die Nummerierung und damit Spielerfarbe der Controller vor Ort zu ändern.

#### *Spezielle Spielablauf-Regeln:*

h) Die Spieler müssen bei der Veranstaltung im 85er Modus (sämtliche Spieler des Teams eines Teilnehmers weisen in der Gesamtwertung jedes einzelnen Spielers im jeweiligen Spiel einen Gesamtwert von 85 auf) spielen.

#### *Spielbetrieb (nachhaltig, geregelter Spielbetrieb für den Amateursport)*

i) In der Gruppenphase endet ein Spiel nach 90 "Ingame"-Minuten (die Echtzeit ist entsprechend den vorliegenden Teilnahmebedingungen abweichend). Ein Sieg gibt dem Gewinner drei Punkte, ein Unentschieden beiden Spielern einen Punkt für die Tabelle. Es werden weder Geld noch Sachpreise ausgespielt.

j) Bei Punktgleichheit am Saisonende entscheidet die Tor-Differenz. Sollte diese gleich sein, so zählt die Anzahl der geschossenen Tore.

## **2. WEITERE SPIELREGELN FÜR DIE LIVE-SPIELE**

### *Spieleinstellungen*

- Schwierigkeitsgrad: Legende
- Halbzeitdauer: 6 Minuten o Mannschaftstyp: 85 GES
- Verletzungen: aus
- Abseits: ein
- Zeit- Ergebnisanzeige: Standard
- Kamera: Standardeinstellung Übertragung-Tele, aber Absprache der Spieler vor dem Spiel möglich
- Controller-Einstellungen abhängig vom Spieler, außer Tactical Defending, welches per Standard eingestellt sein muss.
- Steuerung des Torhüters ist verboten. Verhindert ein Spieler so einen Gegentreffer, muss er umgehend ein Eigentor erzielen.
- Individuelle Taktiken und Standardsituationen sind erlaubt.

### *Spielunterbrechungen*

- Sollte ein Spieler ein Spiel mutwillig ohne Grund unterbrechen, wird der entsprechende Spieler unverzüglich disqualifiziert.
- Sollte ein Spiel durch äußere Umstände unterbrochen werden (z. B. durch einen Systemfehler oder einen Stromausfall), wird wie folgt verfahren:

- Unterbrechung in der ersten Halbzeit: Ein neues Spiel wird gestartet und die vorherige Tordifferenz manuell wiederhergestellt. Anschließend wird die Partie bis mindestens Ende der zweiten Hälfte gespielt.
- Unterbrechung in der zweiten Halbzeit oder Verlängerung: Ein neues Spiel wird gestartet und die vorherige Tordifferenz wiederhergestellt. Zunächst wird dann eine Halbzeit gespielt. Sollte das Spiel unentschieden stehen, werden die zweite Halbzeit und eine eventuelle Verlängerung und das Elfmeterschießen gespielt.
- Ungeachtet dessen kann ein Spieler das Spiel unterbrechen, um seine Strategie und/oder Aufstellung zu ändern. Eine Spielunterbrechung darf nur gemacht werden, sobald sich der Ball im Aus befindet und somit kein Spieler einen Nachteil durch die Spielunterbrechung hat.

### *Allgemeine Regeln*

- Falls ein Controller defekt ist, hat ein Spieler das Spiel unverzüglich mit „Pause“ zu unterbrechen und den Schiedsrichter zu informieren. Der Schiedsrichter überprüft den Status des Controllers, bevor er eine Entscheidung trifft. Spielt ein Spieler trotz Defekts des Controllers weiter, hat das Ergebnis Gültigkeit.
- Unnötige Pausen oder Verzögerungen sind zu unterlassen.
- Handlungen, durch die die Sicht des gegnerischen Spielers aufs Feld oder dessen Fähigkeit, kontrollierte Spieler auszuwählen, gestört wird, sind verboten.
- Spieler, die nicht zur festgelegten Startzeit eines Spiels anwesend sind, werden disqualifiziert und ihrem Gegner wird ein 3:0-Sieg zugesprochen. Den Spielern wird empfohlen, sich 5 Minuten vor dem festgesetzten Spielbeginn im jeweiligen Spielbereich einzufinden.
- Den Spielern wird ihre Station zugewiesen. Sie nehmen das Setup des Spiels vor und beginnen unverzüglich mit dem Spiel. Jeder Spieler hat zwei Minuten, um die Steuerung, die Mannschaftsaufstellung und die Einstellungen in Übereinstimmung mit den unter „Spielablauf-Vorschriften“ genannten Vorschriften zu konfigurieren. Benutzerdefinierte Programme oder Sonstiges, das im Pause-Menü während des Spiels nicht vorhanden ist, dürfen nicht verwendet werden.
- Die Spieler sind dafür verantwortlich, das Spielgeschehen sowie die einzelnen Spielsituationen zu verfolgen, damit diese im Falle einer Unterbrechung wiederhergestellt werden können. Die Schiedsrichter überwachen das Spielgeschehen und die Spielsituationen so weit wie möglich, damit diese im Falle einer Unterbrechung wiederhergestellt werden kann.
- Die Spieler melden am Ende des Spiels das Ergebnis bei der Turnierleitung. Falls es hier zu einer Unstimmigkeit kommen sollte, so können die letzten 15 Minuten auf der Konsole über die SHARE Funktion nachverfolgt werden.

### *Schiedsrichter*

- Die Spiele werden vor Ort durch die Mitarbeiter des BFV geleitet.
- Die Mitarbeiter tragen spezielle Erkennungshirts.
- Die Entscheidungen der Mitarbeiter sind Tatsachenentscheidungen und bindend.

### *Kleidervorschriften*

- Die Spieler müssen sich den Umständen und dem Austragungsort angemessen kleiden mit dem Vereinstrikot des angemeldeten Vereins.
- Den Spielern ist es untersagt, Artikel werbender, religiöser oder politischer Art zu tragen oder mit sich zu führen. Dies gilt auch für Artikel, die nach Meinung des BFV ein ungünstiges Licht auf den BFV und deren Vereine werfen. Den Spielern ist es ebenfalls untersagt jegliche Werbeaktivitäten in Verbindung mit dem BFV Spielbetrieb durchzuführen, es sei denn, diese werden vom BFV schriftlich erlaubt.

### *Drogen und Alkohol*

- Spieler dürfen während der Teilnahme nicht unter dem Einfluss von Drogen oder Alkohol stehen.
- Rauchen ist verboten.
- Jeder Spieler, der die oben genannten Bedingungen missachtet, kann sanktioniert werden.

### *Verhaltensregeln*

- Die Spieler haben sich stets angemessen zu verhalten und Zuschauern, Medienvertretern, Turnier- und Ligafunktionären und anderen Spielern gegenüber höflich und freundlich aufzutreten.
- Die Spieler haben auf vulgäre oder beleidigende Ausdrücke zu verzichten.
- Ausfallendes Verhalten, einschließlich Belästigungen und Bedrohungen, ist verboten.
- Körperliche Misshandlungen, Handgreiflichkeiten sowie bedrohliche Handlungen oder Ausdrücke, die sich gegen Spieler, Zuschauer, Offizielle oder andere Personen richten, sind verboten.
- Die missbräuchliche Verwendung von Game-Stations, Controllern oder anderen Turniergeräten ist verboten.
- Handlungen, die in ein Spiel eingreifen, einschließlich u.a. der mutwilligen Zerstörung einer Game-Station, der Manipulation der Stromversorgung und des Missbrauchs von Pausen während des Spiels, sind verboten.
- Glücksspiele, einschließlich Wetten auf den Ausgang der Spiele, sind verboten.

### *Bildnisse, Film- und Fotoaufnahmen:*

a) Mit Absendung der Anmeldung zur Veranstaltung willigt der Teilnehmer ausdrücklich und grundsätzlich unwiderruflich ein – insbesondere i. S. d. § 22 KunstUrhG, dass Einzel- und Gruppenaufnahmen des Teilnehmers als Film- und Fotoaufnahmen durch den BFV sowie die mit der BFV verbundene Unternehmen und Partner sowie Sponsoren der Veranstaltung gefertigt sowie im Rahmen der Veranstaltung durch den Teilnehmer bereitgestellte Film- und Fotoaufnahmen genutzt und im Zusammenhang mit der Kommunikation über die Veranstaltung oder zukünftige derartige und ähnliche Veranstaltungen in den offiziellen Digital-, Tele- und Printmedien (z.B. Website, Social Media) der BFV sowie mit dieser verbundenen Unternehmen und deren Sponsoring-Partnern ohne Namenszuordnung in angemessenem Umfang honorarfrei verwendet und insbesondere veröffentlicht werden dürfen. § 23 Abs. 2 KunstUrhG sowie die gesonderten Regelungen des Datenschutzes bleiben hiervon unberührt.

b) Zudem tritt der Teilnehmer an den BFV unwiderruflich sämtliche, ihm ggf. zustehende Rechte an den durch sein spielerisches Wirken im Spiel generierten Audio- und audiovisuellen Inhalten ab. Der Teilnehmer erklärt sich insoweit mit Absendung seiner Anmeldung unwiderruflich damit einverstanden, dass der BFV diese vorgenannten, originär dem Teilnehmer zustehenden Rechte vorbehaltlich möglicher Rechte Dritter in zeitlicher, sachlicher wie örtlicher Hinsicht vollumfänglich nutzen sowie mit dem BFV verbundenen Unternehmen und Dritten mittels Sublizenz für eine vorgenannte Nutzung zur Verfügung stellen kann.

Alle Teilnehmer der Veranstaltung vor Ort willigen unwiderruflich und für alle gegenwärtigen und zukünftigen Medien in die unentgeltliche Verwendung ihres Bildes und ihrer Stimme für Fotografien, Live-Übertragungen, Sendungen und/oder Aufzeichnungen von Bild und/oder Ton, die von den BFV oder deren Beauftragten in Zusammenhang mit Teilnahme an der Veranstaltung erstellt werden.

### *Haftung*

Der BFV haftet gegenüber den Teilnehmern unbeschränkt nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit. Für einfache Fahrlässigkeit haftet der BFV – außer im Falle der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit – lediglich, sofern wesentliche Pflichten (Kardinalpflichten) verletzt werden. Die Haftung ist begrenzt auf den typischen und vorhersehbaren Schaden. Die Haftung für mittelbare und unvorhersehbare Schäden, Produktions- und Nutzungsausfall, entgangenen Gewinn, ausgebliebene Einsparungen und Vermögensschäden wegen Ansprüchen Dritter, ist im Falle einfacher Fahrlässigkeit – außer im Falle der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit – ausgeschlossen. Eine weitergehende Haftung ist – ohne Rücksicht auf die Rechtsnatur des geltend gemachten Anspruchs – ausgeschlossen. Vorstehende Haftungsbeschränkungen bzw. -ausschlüsse gelten je doch nicht für eine gesetzlich zwingend vorgeschriebene verschuldensunabhängige oder die Haftung aus einer verschuldens- unabhängigen Garantie. Soweit die Haftung Vorgenanntem ausgeschlossen oder beschränkt ist, gilt dies auch für die persönliche Haftung der Angestellten, Arbeitnehmer, Vertreter, Organe und Erfüllungsgehilfen des BFV sowie mit diesem verbundenen Unternehmen.

### *Salvatorische Klausel:*

Sollten vereinzelte Bestimmungen dieser Teilnahmebedingungen unwirksam sein, dann berührt diese Unwirksamkeit die Wirksamkeit der Teilnahmebedingungen im Übrigen nicht. Es gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.