

ESB Pro Season II in **FC24 im 95er Modus – 1vs5**  
Start der Season am 07.01.2025

## 1. Teilnahmebedingungen

Alle Spieler müssen zur Zeit der Liga-Durchführung - **Stichtag 01.01.2025** - **mindestens 16 Jahre alt** sein.  
Die Spieler sind verpflichtet, sich das Regelwerk durchzulesen und sich am Spieltag fair und professionell zu verhalten.

Dies bedeutet folgende Regeln:

- Pünktliches Erscheinen zum Spieltermin
- Keine absichtliche Verzögerung von Spielen oder beim Eintragen eines Resultats, um die nächste Runde zu verzögern
- Einhaltung des Fair Play, insbesondere keine vulgären Ausdrucksweisen (Beleidigungen, Rassismus, Sexismus, etc.)
- Glücksspiele, einschließlich Wetten auf den Ausgang der Spiele, sind verboten
- Bei Verstößen behält sich die Ligaleitung vor, Spieler zu disqualifizieren

## 2. Plattform und Modus

Die Meisterschaft ist ein Team-Wettkampf und wird online im 95er-Modus von EA FC 24 ausgetragen. Dabei wird ausschließlich mit Mannschaften der Bundesliga, der 2. Bundesliga und der 3. Liga aus Österreich und Deutschland gewählt werden.  
Die Mannschaft, die gewählt wurde, darf nicht mehr gewechselt werden in der aktuellen Season.

## 3. Anmeldung

Pro Team wird mindestens 1 Spieler benötigt, maximal können 5 Spieler pro Team antreten. Pro Team sind 2 Reserve Spieler möglich. Bei der Anmeldung sind folgende Angaben bezüglich aller teilnehmenden Spieler zwingend auszufüllen:

Vor- und Nachname  
Geburtsdatum  
PSN-ID oder EA-ID & GamerTag,  
Mailadresse

Mit dem Anmeldevorgang und der Abgabe der Daten erklären die Spieler ihr Einverständnis, dass die PSN-ID sowie EA-ID an die jeweiligen Gegner weitergegeben werden dürfen. Die Anmeldung ist über die Seite [www.esportsbase.com](http://www.esportsbase.com) durchzuführen.  
Jeder Spieler erhält eine E-Mail für seinen persönlichen Zugang, um seine Ergebnisse einzutragen.  
Des Weiterem ist es ebenfalls möglich Teamname und Teamlogo zu ändern.

Falls du dich nicht auskennen solltest bei der Anmeldung, hast du hier eine kleine Hilfe:

## 4. Spielplan und Ablauf

In unserer ersten ESB Pro Season II werden wir Hin- und Rückrunden veranstaltet mit einem anschließenden KO-Turnier.  
Spieltag ist dienstags. Alle Teams, die gecastet werden (werden im Spielplan markiert) müssen zwingend am Dienstag die Begegnungen bestreiten. Alle anderen Teams können nach Absprache einen Ersatzspieltag verankern und diesen im Discordchannel des Turnieren Bescheid geben.

**Die genaue Aufteilung der Spieltage entnimmt bitte dem Spielplan unter**

Regelspieltag ist jeweils Dienstag.  
Ausweichspieltag in Abstimmung mit dem Gegner und der Ligaleitung ist immer Mittwoch bis Sonntag in derselben Kalenderwoche des aktuellen Spieltages.

## 6. Durchführung der einzelnen Spielrunden

### **Terminabsprache**

Die zeitige Kontaktaufnahme erleichtert die Durchführung der Begegnung. Die Kommunikation vor den Spielen ist zwingend über den Discord-Server von **eSportsBASE** zu führen. Eine Kommunikation über andere Medien wie z.B. WhatsApp findet keine Beachtung zur eventuellen Beurteilung von Begegnungen.  
Die genauen Spielzeiten sind festgesetzt von der **eSportsBASE**. Den teilnehmenden Mannschaften wird das Recht eingeräumt, ihre Spiele nach Absprache mit dem gegnerischen Team in begründeten Ausnahmefällen zu verschieben. Sofern sich die Teams auf den darauffolgenden **Dienstag-Samstag** der Spielverlegung einigen konnten, ist dies der **eSportsBASE** unter Nennung der ausschlaggebenden Gründe über Discord mitzuteilen. Sollten sich die Teams nicht auf den **Dienstag-Samstag** einigen können, so haben sie ihre Partie am vom **eSportsBASE** festgelegten Spieltag auszutragen.

### **Modus für alle Begegnungen**

Alle Spielpaarungen werden im 1vs5 (95er-Modus) ausgetragen. Pro Team muss mindestens 1 Spieler gestellt werden, max aber 5 Spieler möglich.

### **Allgemeine Regeln zum Ablauf jeder Begegnung**

Bis zu fünfzehn Minuten vor dem ersten Spiel einer Begegnung muss der jeweilige Team-Captain eines Teams aus dem Kader festlegen, welche\*r Spieler\*in welches Spiel bestreitet.

Die im Spielplan als erster genannte Mannschaft wird als Heimmannschaft definiert. Die Heimmannschaft hat bei jedem Spiel immer die Aufgabe, die Spieler des anderen Teams einzuladen und alle Voreinstellungen entsprechend der Spielregeln - siehe Punkt 7 - vorzunehmen.

Sollte eine Mannschaft auch 15 Minuten nach dem vereinbarten Termin (je Spiel) nicht erscheinen, ist dies als Nichtantritt zu werten. Der Nichtantritt ist bei der Ergebnismeldung über Discord zu melden. Eine Info mit entsprechendem Bildbeweis muss außerdem über Discord gesendet werden. Ein Nichtantritt wird als Default Loss mit 0:3 Toren als verloren gewertet. Tritt ein Team mindestens dreimal in einer Saison nicht zu einem Spiel an, wird es disqualifiziert.

#### **Meldung von Ergebnissen** und Ausräumung von Meinungsverschiedenheiten bzgl. der Ergebnisse

Die Meldung von Ergebnissen sowie die Ausräumung von Meinungsverschiedenheiten über die Ergebnisse erfolgen wie folgt:

Für die korrekte Ergebnismeldung ist die Heimmannschaft verantwortlich. Die Ergebnisse müssen spätestens am Spieltag über die Spielplanseite durch eine berechtigte Person des Vereins bis 23.59 Uhr gemeldet werden. Der Gastmannschaft steht es frei, das Ergebnis zu prüfen. Etwaige Einwände müssen bis spätestens zum auf den Spieltag folgenden Tag (Online-ID und Spielstand müssen klar erkennbar sein) über Discord gemeldet werden.

Im Falle von Meinungsverschiedenheiten bei der Eintragung der Ergebnisse entscheiden die **eSportsBASE-Admins** zeitnah über den Ausgang des Spiels.

#### **Annahme der vorherrschenden Spielumstände**

Treten beide Parteien zum Spiel an, so akzeptieren sie die Umstände, unter welchen das Spiel gestartet wurde. Sollte ein Spieler falsche Einstellungen oder andere Faktoren bemerken, welche nicht regelkonform sind (beispielsweise eine falsche Gamer ID), so hat der Spieler bis zum Anpfiff der zweiten Halbzeit die Möglichkeit, diese einem **eSportsBASE-Admins** inklusive Beweismittel zu melden. Werden die vorliegenden Faktoren vom **eSportsBASE-Admins** als fehlerhaft verifiziert, wird das Spiel mit korrekten Einstellungen von vorne gestartet. Wählt der Gegenspieler hierbei wieder falsche Einstellungen, so kann der gegnerische Spieler erneut einen **eSportsBASE-Admins** kontaktieren und erhält in diesem Falle den Sieg zugesprochen, sofern die Beweislage für ihn spricht.

Falls die Faktoren bereits korrekt waren, wird der Spielstand, welcher vor der Unterbrechung herrschte, wiederhergestellt und es wird nach den in „7. Spielregeln / Unterpunkt Spielunterbrechungen“ vorgegebenen Richtlinien weiterverfahren.

## **7. Spielregeln**

### **Spieleinstellungen**

Vor jedem Spiel erfolgt durch die für das jeweilige Spiel festgelegte Heimmannschaft die Festlegung des 95er-Modus.

- o Halbzeitlänge: 6 Minuten
- o Schwierigkeitsgrad: Legende
- o Spielgeschwindigkeit: Normal
- o Schnellwechsel: Aus
- o Saison: Sommer
- o Tageszeit: 19.00 Uhr
- o Wetter: Heiter
- o Rasenmuster: Standard
- o Platzabnutzung: keine
- o Verletzungen: aus
- o Abseits: ein
- o Zeit- und Ergebnisanzeige: Standard
- o Controller-Einstellungen abhängig vom Spieler, außer Tactical Defending, welches per Standard eingestellt sein muss.

### **Mannschaftsauswahl**

Ausschließlich Österreichische Bundesliga und die Deutsche Bundesliga, 2. Deutsche Bundesliga und 3. Deutsche Liga mit Originalkader.

### **Vorgaben zur Umsetzung im Spielgeschehen von EA FC**

Individuelle Taktiken und Standardsituationen sind erlaubt.

### **Spielunterbrechungen**

Entsprechend der Vorgaben in EA FC gibt es pro Spiel Anspruch auf bis zu drei Spielunterbrechungen mit maximal 40 Sekunden für jede\*n Spieler\*in, um Formationswechsel durchzuführen, Spielerwechsel oder andere spielbezogene Anpassungen vorzunehmen. Diese geplanten Spielunterbrechungen können genommen werden, wenn es innerhalb von EA FC zu einer Spielunterbrechung kommt (z.B. Ball im Aus, Freistoß, rote Karte).

Es liegt in der Verantwortung jedes Einzelnen, nach den 40 Sekunden Spielunterbrechung bereit zu sein und weiterzuspielen.

Sollte ein Spiel nachweislich und unverschuldet, d.h. durch äußere Umstände (höhere Gewalt), unterbrochen werden (z.B. durch einen Systemfehler, einen Stromausfall oder eine Unterbrechung der Internetverbindung), wird wie folgt verfahren: Sollte ein Spiel nachweislich und unverschuldet, d.h. durch äußere Umstände, unterbrochen werden (z.B. durch einen Systemfehler, Internetausfall oder einen Stromausfall), wird wie folgt verfahren: Ein neues Spiel wird gestartet. Die Zeit, die beim ersten abgebrochenen Spiel nicht gespielt werden konnte, wird in diesem zweiten Spiel zu Ende gespielt, sodass die Minuten beider Spiele 90 ergeben. Zu Ende ist das zweite Spiel, wenn der Ball nach der Minute, die die 90. Minute vollendet das Spielfeld verlässt (Einwurf, Abstoß, Eckball, etc.) Beispiel: Ein Spiel wird in der 57. Minute durch einen Internetausfall

unterbrochen. Dann wird ein neues Spiel gestartet und wird bis zur 33. Minute gespielt. In der Summe ergibt dies 90 Minuten. Das Spiel wird dann damit beendet, dass der Ball ins Aus geschossen wird.

#### **Quit**

Als Quit wird das vorzeitige Verlassen einer Begegnung verstanden. Sollte ein\*e Spieler\*in ein Spiel über die zulässigen bzw. unverschuldeten Spielunterbrechungen nach den vorstehenden Regelungen hinaus mutwillig unterbrechen (z.B. durch ein frühzeitiges Beenden des Spiels durch Ausschalten der eigenen Konsole oder durch Verlassen des Spiels), wird das Spiel als Ergebnis mit einem 3:0-Sieg für den Gegner gewertet. Sollte der Gegner, der die Unterbrechung nicht herbeigeführt hat, mit einer höheren Differenz an Toren führen, so wird der letzte Spielstand vor der Unterbrechung als Ergebnis des Spiels gewertet. Außerdem gelten folgende Punktabzug-Regeln pro Saison:

1. Quit: 1 Punkt Abzug
2. Quit: 2 Punkte Abzug
3. Quit: 3 Punkte Abzug und Entzug der Spielberechtigung für die kommende Season

Die Punkte werden nach Abschluss der Saison abgezogen und der Punktabzug vorher auf Discord kommuniziert.

#### **Unsportliches Verhalten/Beleidigungen**

Bei unsportlichem Verhalten der Teilnehmer\*innen (z. B. Gewalt, Androhung von Gewalt, Beleidigungen jeglicher Art) greift, unter Vorlage von entsprechenden Bildbeweisen folgendes Vorgehen:

1. Vergehen: Ermahnung
2. Vergehen: Verwarnung (gelbe Karte)
3. Vergehen: Disqualifizierung (rote Karte)

Die **eSportsBASE** behält sich vor, bei besonderer Härte eines unsportlichen Verhaltens den Teilnehmer\*in und dessen gesamtes Team umgehend zu disqualifizieren. Bei jeglichen Vergehen werden die Vereine der jeweiligen Spieler\*innen umgehend kontaktiert und informiert.

#### **Allgemeine Regeln:**

Unnötige Pausen oder Verzögerungen sind während der Spiele zu unterlassen. Jeder Versuch ein Spiel zu stören, um einen Vorteil zu erlangen, ist verboten. Das Ausnutzen von bekannten Spielfehlern ist nicht gestattet.

In den o.g. Fällen ist zwingend ein **eSportsBASE-Admins** hinzuzuziehen, welcher situativ Konsequenzen aussprechen wird.

#### **eSportsBASE-Admins**

Eine Rücksprache mit dem **eSportsBASE-Admins** ist während eines laufenden Spiels abends zwischen 19.00 und 22.00 Uhr möglich. Die **eSportsBASE-Admins** sind bei Fragen/Probleme direkt im Anschluss an ein Spiel und möglichst vor Bestätigung des jeweiligen Ergebnisses im Discord zu kontaktieren.

Alle Entscheidungen von **eSportsBASE-Admins** sind unanfechtbare Tatsachenentscheidungen und bindend.

### **8. Folgen von Regelverstößen**

Kommt es zu Meinungsverschiedenheiten über den korrekten Ablauf eines Spiels/einer Begegnung, zu Spielabbrüchen, Regelverstößen und/oder Unsportlichkeiten, ist ein **eSportsBASE-Admins** einzuschalten. Soweit dies technisch möglich ist, müssen alle Spiele zunächst zu Ende gespielt werden – die Hinzuziehung des **eSportsBASE-Admins** erfolgt dann im Nachgang über den Discord.

### **9. Spiel der Woche**

Die **eSportsBASE** behält sich vor, die Spiele der Woche [Konferenz] am Regelspieltag (Dienstag 19.00-21.00 Uhr) zu streamen, kommentieren und zu bewerben. Hierzu werden die Teams im Vorfeld angefragt. Sollte ein Stream vereinbart werden, sind folgende Einstellungen notwendig:

#### **Spieleinstellungen**

Bei den Lautstärkeinstellungen müssen sowohl Kommentatoren als auch Musik auf 0 stehen, Stadionlautstärke ist auf 7 zu stellen.

#### **Streamingeneinstellungen**

Um ein einheitlichen Stream zu gewährleisten, dürfen während des Zugriffs auf das VOD-Material der teilnehmenden Teams keine vereinseigenen Cams und Overlays eingeschaltet, sowie keine Alerts und Mikrofon eingeschalten. Hier bitte in der Streaming-Software oder in den Einstellungen der Konsole alles deaktivieren, sodass nur das Spiel EA FC 24 zu sehen ist.

### **10. Abschluss**

Die **eSportsBASE** behält sich vor, die vorstehenden Regelungen (auch nach Beginn des Turniers) anzupassen, wenn dringende Gründe dies notwendig machen.

### **11. Startgeld und Preispool**

Es wird kein Startgeld erhoben, die Teilnahme ist kostenfrei.

Der Preispool beträgt € 250,00 und wird auf die ersten 3 Plätze aufgeteilt.

Die besten 4 Teams aus jeder Gruppe treten in einem KO-Turnier an um die Plätze 1-4 auf diese Siegerteams wird der Preispool wie folgt aufgeteilt 50% Platz 1, 30% Platz 2, 20% Platz 3.

Diese Liga ist nicht mit Electronic Arts Inc. oder seinen Lizenzgebern verbunden und wird von diesen nicht gesponsert.  
This tournament is not affiliated with or sponsored by Electronic Arts Inc. or its licensors